



IA generativa como mediación sociotécnica en creatividad audiovisual y educación superior

Generative AI as sociotechnical mediation in audiovisual creativity and higher education

Roberto Antonio Pinto Rodríguez

Universidad de Panamá, Facultad de Comunicación Social, Panamá
roberto.pinto-r@up.ac.pa, <https://orcid.org/0009-0007-0676-3243>

Arturo Coley Graham

Universidad de Panamá, Facultad de Comunicación Social, Panamá
coleyarturo@gmail.com, <https://orcid.org/0009-0007-5293-7734>

Bladimir Enrique Cedeño-Vega

Universidad de Panamá, Facultad de Comunicación Social, Panamá
bladimir.cedeño@up.ac.pa, <https://orcid.org/0000-0002-4927-0197>

***Autor de correspondencia** (roberto.pinto-r@up.ac.pa)

Fecha de recepción: 26/02/2026

Fecha de aceptación: 24/03/2026

DOI <https://doi.org/10.48204/synergia.v5n1.9871>

Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo analizar cómo la inteligencia artificial (IA) generativa está reconfigurando la creatividad, la autoría y los modelos pedagógicos en la producción audiovisual universitaria, con especial énfasis en la escritura de guion y los procesos narrativos. Para ello, se desarrolló una revisión crítica integrativa de literatura publicada entre 2020 y 2026, orientada a identificar convergencias, tensiones y vacíos en el campo emergente. La búsqueda se realizó en bases de datos académicas de alcance internacional, incluyendo Scopus, Web of Science, ERIC y Google Scholar, complementadas con repositorios especializados en comunicación y educación. Se emplearon combinaciones de términos en español e inglés tales como “generative AI”, “audiovisual production”, “screenwriting”, “creative processes”, “higher education”, “AI and education” y “algorithmic authorship”. Los criterios de inclusión consideraron artículos revisados por pares, estudios empíricos, análisis teóricos y revisiones sistemáticas vinculadas con producción audiovisual y formación universitaria. Se excluyeron publicaciones puramente técnicas sin articulación con dimensiones culturales o educativas. El análisis se organizó en tres ejes: transformación de flujos de trabajo creativos, implicaciones éticas y profesionales de la mediación algorítmica, y desafíos pedagógicos en educación superior. Desde un enfoque sociotécnico, la IA se conceptualiza como mediador cultural y no como herramienta neutral. Los resultados muestran





una dinámica ambivalente: expansión de capacidades de ideación y prototipado, junto con riesgos de estandarización estética, ambigüedad autoral y brecha entre innovación tecnológica e integración pedagógica. Se proponen marcos educativos orientados a la co-creación crítica y la responsabilidad ética.

Palabras clave: creatividad, derecho de autor, educación superior, medios audiovisuales, tecnología.

Abstract

This study aims to analyze how generative artificial intelligence (AI) is reshaping creativity, authorship, and pedagogical models in university-level audiovisual production, with particular emphasis on screenwriting and narrative processes. To this end, a critical integrative literature review was conducted covering publications from 2020 to 2026, seeking to identify convergences, tensions, and gaps within this emerging field. The search was carried out in major international academic databases, including Scopus, Web of Science, ERIC, and Google Scholar, complemented by specialized repositories in media and education studies. Search terms in English and Spanish included combinations of “generative AI,” “audiovisual production,” “screenwriting,” “creative processes,” “higher education,” “AI and education,” and “algorithmic authorship.” Inclusion criteria comprised peer-reviewed journal articles, empirical studies, theoretical analyses, and systematic reviews addressing audiovisual production and higher education. Purely technical publications lacking cultural or pedagogical dimensions were excluded. The analysis was structured around three axes: transformation of creative workflows, ethical and professional implications of algorithmic mediation, and pedagogical challenges in higher education. From a sociotechnical perspective, AI is conceptualized as a cultural mediator rather than a neutral tool. Findings reveal an ambivalent dynamic: expanded capacities for ideation and prototyping coexist with risks of aesthetic standardization, authorship ambiguity, and a persistent gap between technological innovation and effective pedagogical integration. The study proposes educational frameworks grounded in critical co-creation and ethical responsibility.

Keywords: audiovisual media, creativity, copyright, higher education, technology.

Introducción

La producción audiovisual contemporánea atraviesa una transformación estructural que excede la simple adopción de nuevas herramientas. En este contexto, la integración de la inteligencia artificial (IA) generativa reconfigura simultáneamente los procesos creativos, los criterios de autoría y las condiciones de circulación cultural. Como resultado, la estructura clásica de preproducción, producción y posproducción evoluciona hacia un sistema híbrido donde convergen automatización, intervención humana y mediación algorítmica de plataformas digitales (Franganillo, 2023; Gavran et al., 2025; Li, 2025).





La literatura reciente confirma que este fenómeno no constituye una tendencia pasajera, sino una mutación con profundidad científica y cultural. Los análisis bibliométricos evidencian el crecimiento sostenido del campo y la consolidación de líneas temáticas vinculadas con la narrativa algorítmica, la automatización de flujos de trabajo y los conflictos ético-legales (Cruz Oña & Andrade Sánchez, 2025; Rodríguez & Pérez, 2026). Sin embargo, el aumento cuantitativo de investigaciones no garantiza una comprensión crítica de sus consecuencias culturales. Por ello, resultan especialmente relevantes los enfoques que conceptualizan la IA como un ensamblaje sociotécnico, configurado por arquitecturas técnicas, regímenes de datos, intereses corporativos y decisiones humanas (Voinea, 2025).

Desde esta perspectiva, el problema central deja de ser exclusivamente qué tareas ejecuta la IA y pasa a ser el tipo de cultura audiovisual que emerge bajo su mediación. En consecuencia, el debate no puede limitarse a criterios de eficiencia o productividad, sino que debe incorporar dimensiones como la diversidad estética, la pluralidad narrativa y la justicia cultural. Este desplazamiento permite evitar interpretaciones tecnocráticas y sostener un análisis comunicacional, cultural y pedagógico más amplio.

En el plano creativo, la evidencia revela una dinámica ambivalente. Por un lado, la IA amplía las posibilidades de experimentación formal, facilita el desarrollo de narrativas híbridas y optimiza los procesos de producción. Por otro, persisten limitaciones relevantes en continuidad dramática, coherencia visual y control expresivo del resultado final (Caballero et al., 2024; Magro-Vela et al., 2024; Zhang et al., 2025). Esta dualidad impide sostener tanto el determinismo tecnológico como su rechazo absoluto.

En términos técnicos, los avances son significativos, pero aún incompletos. Las propuestas orientadas a la generación de video con múltiples eventos y los benchmarks de larga duración han mejorado el rendimiento de los modelos, especialmente en continuidad temporal y alineación semántica. No obstante, la consistencia identitaria de los personajes, la sincronización audiovisual y la coherencia narrativa sostenida continúan siendo desafíos abiertos (Oh et al., 2025; Sun et al.,





2022; Wu et al., 2025). En consecuencia, la innovación actual debe entenderse como un proceso en desarrollo, más que como una solución plenamente consolidada.

En este contexto, el guion constituye un espacio privilegiado para observar estas tensiones. La coescritura con modelos de lenguaje potencia la ideación, amplía las alternativas narrativas y acelera el prototipado creativo (Mirowski et al., 2022). Sin embargo, diversos estudios señalan déficits en subtexto, densidad emocional y singularidad estilística cuando la escritura se delega excesivamente a sistemas automatizados (Zaldívar-Colado et al., 2025). Asimismo, la dificultad de distinguir entre textos humanos y generados por IA desplaza la discusión hacia nuevos criterios de autenticidad y valoración autoral (Luri Rodríguez & Quiroga Rodríguez, 2025).

Este escenario exige superar la distinción binaria entre humano y máquina. El problema no radica únicamente en identificar el origen de un texto, sino en establecer la responsabilidad estética, ética y profesional dentro de procesos de autoría distribuida. En este sentido, la discusión debe desplazarse desde la detección técnica hacia la gobernanza de la co-creación y la definición de nuevos marcos de legitimidad creativa.

En consecuencia, la dimensión ética y jurídica adquiere un papel central. La literatura identifica riesgos como la homogeneización estética, la opacidad en el entrenamiento de modelos, la ambigüedad en los derechos de autor y la precarización del trabajo creativo. Paralelamente, emergen lineamientos orientados a la transparencia, la trazabilidad y el reconocimiento de la intervención humana como condiciones mínimas para una adopción responsable (APRO, 2025; Gavran et al., 2025; Li, 2025; Voinea, 2025). Sin marcos claros de atribución y uso de datos, la innovación tiende a concentrar poder en las plataformas tecnológicas, debilitando la autonomía de los creadores.

En este contexto, la educación superior audiovisual se configura como un espacio estratégico para responder a estas transformaciones. Es allí donde se forman las competencias narrativas, técnicas y éticas necesarias para la creación bajo mediación algorítmica. La investigación demuestra que la transformación digital no fue meramente instrumental, sino que alteró las mediaciones pedagógicas, los tiempos de producción y los criterios de evaluación creativa (López-Golán et al.,





2022). En consecuencia, la co-creación curricular y la integración entre teoría y práctica emergen como condiciones esenciales para evitar una formación reducida al uso operativo de herramientas (Loader et al., 2024; Munro, 2023; Wright-Brough et al., 2023).

En el ámbito de la producción virtual y los entornos inmersivos, los desafíos se intensifican. La evidencia señala limitaciones relacionadas con infraestructura, costos, formación docente y redefinición de roles profesionales híbridos. Asimismo, estas tecnologías resultan más eficaces cuando complementan la práctica tradicional, en lugar de sustituirla completamente (Bennett et al., 2023; Boutellier et al., 2023; Xu et al., 2025; Young et al., 2025). Desde el contexto asiático, además, se subraya la necesidad de implementar sistemas progresivos de competencias en IA y fortalecer la articulación entre universidad e industria para reducir la brecha entre currículo y práctica profesional (Zhong, 2026).

De manera complementaria, la pedagogía del guion resalta un aspecto frecuentemente desplazado por la agenda tecnocéntrica: la escritura audiovisual implica subjetividad, memoria y elaboración simbólica. Los enfoques que integran introspección emocional con herramientas dramatúrgicas reportan mejoras en la originalidad, aunque también requieren marcos éticos de acompañamiento docente (Koskinen, 2024). Asimismo, los cursos intensivos evidencian tensiones entre tiempo, colaboración y calidad narrativa, confirmando que la creatividad depende del diseño pedagógico y la institucionalidad, no únicamente del software (González et al., 2024). Incluso cuando la IA mejora indicadores como fluidez y originalidad, su impacto resulta más significativo cuando existe mediación pedagógica deliberada (Vicente-Yagüe-Jara et al., 2023).

Desde una perspectiva audiovisual más amplia, la discusión no puede limitarse al guion o al texto. Las narrativas inmersivas transforman la puesta en escena, el control de la atención y el diseño de la experiencia, modificando la gramática narrativa sin garantizar necesariamente mayor implicación del espectador (Bonilla et al., 2020). Por ello, resulta metodológicamente necesario integrar automatización, alfabetización audiovisual y crítica cultural dentro de un mismo marco analítico (Farinacci, 2024).





A partir de esta revisión, se identifica una brecha de síntesis en el campo. Aunque existen avances significativos, estos permanecen fragmentados entre tres dimensiones frecuentemente aisladas: la transformación técnico-productiva, la gobernanza ética-jurídica y el rediseño pedagógico universitario. Cuando estas dimensiones no se articulan, el análisis oscila entre el entusiasmo tecnocrático y el rechazo normativo, sin generar orientaciones claras para la formación audiovisual contemporánea.

En este contexto, el presente artículo propone analizar críticamente la literatura reciente sobre IA y producción audiovisual, con énfasis en la escritura creativa y la educación superior, con el objetivo de identificar consensos, tensiones y vacíos. La hipótesis central sostiene que el problema no es la sustitución del creador por la máquina, sino la construcción de ecologías colaborativas donde la inteligencia humana conserve la dirección estética, la responsabilidad ética y el sentido cultural en el uso de sistemas generativos.

Métodos

Búsqueda bibliográfica

El estudio se desarrolló mediante una revisión bibliográfica crítica de tipo integrativo, sustentada en un enfoque interpretativo-crítico. La búsqueda se orientó a examinar la inteligencia artificial (IA) no como herramienta neutral, sino como mediación sociotécnica que reconfigura prácticas creativas, marcos pedagógicos y condiciones institucionales de la producción audiovisual.

Desde esta perspectiva, la IA se conceptualiza como un ensamblaje sociotécnico compuesto por infraestructuras técnicas, regímenes de datos, plataformas industriales, marcos regulatorios y decisiones humanas situadas (Franganillo, 2023; Li, 2025; Voinea, 2025). Este encuadre desplaza el análisis desde una visión instrumental hacia la problematización de sus implicaciones culturales, epistemológicas y formativas.

La búsqueda se centró en el período 2020–2026, complementado con antecedentes necesarios para contextualización histórica. Se priorizaron publicaciones académicas indexadas, estudios





empíricos, revisiones sistemáticas, análisis bibliométricos, trabajos conceptuales e investigaciones técnico-computacionales vinculadas con producción audiovisual, escritura creativa y educación superior bajo mediación de IA. La estrategia combinó términos relacionados con inteligencia artificial generativa, narrativa audiovisual, educación superior, mediación algorítmica y gobernanza tecnológica.

Criterios de selección

La delimitación del corpus respondió a criterios explícitos de inclusión y exclusión.

Criterios de inclusión

Se consideraron documentos con pertinencia directa respecto a la transformación de la producción audiovisual, la escritura creativa o la formación audiovisual mediada por IA; contribución analítica explícita, ya fuera empírica, teórica o metodológica; disponibilidad completa para análisis crítico; relevancia temporal dentro del período definido; diversidad epistemológica y metodológica para evitar sesgos disciplinares; y representación geográfica diversa (América Latina, Europa, Asia y entornos anglosajones), con el fin de examinar desigualdades estructurales y diferencias institucionales en la implementación tecnológica.

Criterios de exclusión

Se excluyeron documentos con enfoque meramente promocional de tecnologías, ausencia de fundamentación analítica o falta de vínculo sustantivo con el campo audiovisual o educativo.

El corpus final estuvo compuesto por 30 documentos seleccionados por su relevancia analítica y su contribución a la comprensión crítica del fenómeno estudiado. Se incluyeron estudios empíricos, revisiones, análisis bibliométricos, trabajos conceptuales, investigaciones pedagógicas y contribuciones técnico-computacionales, con el propósito de captar la naturaleza interdisciplinaria del campo.





Fuentes documentales

El corpus fue seleccionado por su relevancia analítica y su contribución a la comprensión crítica del fenómeno estudiado. Se incluyeron estudios empíricos, revisiones, análisis bibliométricos, trabajos conceptuales, investigaciones pedagógicas y contribuciones técnico-computacionales, con el propósito de capturar la naturaleza interdisciplinaria del campo.

La selección incorporó literatura proveniente de América Latina, Europa, Asia y entornos anglosajones, lo que permitió examinar la adopción de la IA en contextos caracterizados por diferentes niveles de desarrollo tecnológico, capacidades institucionales y marcos regulatorios. Esta diversidad geográfica facilitó identificar desigualdades estructurales en el acceso a infraestructuras tecnológicas y diferencias en las condiciones de implementación pedagógica.

El corpus incluyó: estudios críticos y ético-normativos (APRO, 2025; Gavran et al., 2025; Li, 2025; Voinea, 2025); análisis del estado del arte y evolución del campo (Franganillo, 2023; Cruz Oña & Andrade Sánchez, 2025; Rodríguez & Pérez, 2026); investigaciones pedagógicas sobre educación superior audiovisual (Bennett et al., 2023; Boutellier et al., 2023; González et al., 2024; Koskinen, 2024; Loader et al., 2024; López-Golán et al., 2022; Munro, 2023; Vicente-Yagüe-Jara et al., 2023; Wright-Brough et al., 2023; Xu et al., 2025; Young et al., 2025; Zhong, 2026); estudios sobre creatividad, guion y mediación algorítmica (Bonilla et al., 2020; Caballero et al., 2024; Farinacci, 2024; Luri Rodríguez & Quiroga Rodríguez, 2025; Magro-Vela et al., 2024; Mirowski et al., 2022; Zaldívar-Colado et al., 2025); investigaciones técnico-computacionales sobre generación audiovisual y narrativa (Oh et al., 2025; Sun et al., 2022; Wu et al., 2025; Zhang et al., 2025).

Esta heterogeneidad disciplinaria se consideró metodológicamente necesaria, dado que la IA en la producción audiovisual constituye un fenómeno que no puede comprenderse exclusivamente desde la ingeniería o la pedagogía, sino desde su articulación sociocultural.





Valoración sistemática de la calidad y solidez metodológica de las fuentes seleccionadas

Dada la diversidad epistemológica de las fuentes, la evaluación de calidad se basó en criterios interpretativos que incluyeron: coherencia interna entre objetivos, método y conclusiones; explicitación de limitaciones; relevancia para el campo audiovisual y educativo; densidad analítica en el tratamiento de las implicaciones socioculturales; reflexividad respecto al papel de la tecnología.

Se otorgó mayor peso interpretativo a estudios empíricos y revisiones sistemáticas (Caballero et al., 2024; Gavran et al., 2025; Cruz Oña & Andrade Sánchez, 2025; Rodríguez & Pérez, 2026; Vicente-Yagüe-Jara et al., 2023), sin excluir contribuciones conceptuales relevantes para la comprensión crítica del fenómeno (Farinacci, 2024; Voinea, 2025).

Procedimiento analítico e interpretación crítica

El análisis se desarrolló mediante un proceso interpretativo estructurado en cuatro fases:

Fase 1. Lectura analítica y contextualización.

Cada documento fue examinado en relación con su contexto de producción, objetivos, enfoque metodológico y supuestos implícitos sobre el papel de la tecnología en la creatividad y la educación. Este procedimiento permitió identificar no solo hallazgos empíricos, sino también los marcos epistemológicos subyacentes.

Fase 2. Codificación temática.

Los textos fueron organizados en cinco categorías analíticas emergentes: reconfiguración de la cadena de producción audiovisual; escritura creativa mediada por IA; transformación pedagógica en educación superior; implicaciones éticas y gobernanza tecnológica; infraestructuras técnicas y limitaciones operativas.





Estas categorías permitieron analizar la IA como una mediación estructural que atraviesa simultáneamente la dimensión técnica, cultural y educativa.

Fase 3. Comparación crítica e interpretación sociotécnica.

Se realizó un análisis comparativo orientado a identificar convergencias, tensiones y contradicciones entre distintos enfoques disciplinarios. En particular, se examinó la brecha entre los resultados obtenidos en contextos experimentales controlados (Oh et al., 2025; Sun et al., 2022; Wu et al., 2025; Zhang et al., 2025) y las condiciones reales de implementación en entornos educativos, caracterizados por restricciones institucionales y materiales (Bennett et al., 2023; Boutellier et al., 2023; Xu et al., 2025; Young et al., 2025; Zhong, 2026).

Este contraste permitió problematizar la transferencia directa de soluciones tecnológicas sin considerar su contexto sociocultural.

Fase 4. Síntesis interpretativa.

La síntesis final se estructuró como una reconstrucción conceptual orientada a identificar patrones, tensiones y vacíos en el campo. Este enfoque permitió articular los hallazgos técnicos con sus implicaciones culturales y pedagógicas, en lugar de tratarlos como dominios separados.

Desarrollo y Discusión

Cartografía analítica del campo: configuración de un mapa sociotécnico integrado

La sistematización de la literatura revela que la relación entre inteligencia artificial (IA) y producción audiovisual ha dejado de ser un ámbito exploratorio para consolidarse como un campo estructural dentro de la investigación contemporánea en medios y comunicación. Los estudios bibliométricos reportan un crecimiento sostenido de la productividad científica y una progresiva diversificación temática, especialmente desde 2020 (Cruz Oña & Andrade Sánchez, 2025;





Rodríguez & Pérez, 2026). Esta expansión se articula con diagnósticos más amplios sobre la transformación del ecosistema mediático digital, en los que la IA generativa ya no se concibe como herramienta periférica, sino como infraestructura sociotécnica que interviene en la creación, circulación y legitimación cultural de contenidos (Franganillo, 2023).

La organización de los datos permitió construir un mapa conceptual estructurado en cinco nodos interrelacionados: (1) consolidación del campo y asincronía institucional; (2) reconfiguración de la cadena audiovisual y redistribución de agencia; (3) co-creación en la escritura de guion; (4) límites técnicos y persistencia de la mediación humana; y (5) gobernanza, desigualdad e institucionalización pedagógica. Este esquema evidencia que la integración de IA debe comprenderse como un proceso sociotécnico sistémico y no como mera innovación instrumental.

No obstante, la consolidación tecnológica no se corresponde con una institucionalización crítica equivalente. La literatura identifica una asincronía persistente entre la acelerada evolución algorítmica y la capacidad normativa, pedagógica y organizacional para integrarla de forma reflexiva y socialmente responsable (Gavran et al., 2025; Li, 2025). La IA emerge, así como componente de ensamblajes sociotécnicos que articulan infraestructuras de datos, arquitecturas algorítmicas, marcos regulatorios e intereses económicos (Voinea, 2025). El foco analítico se desplaza, por tanto, desde la adopción tecnológica hacia la gobernanza, la legitimidad cultural y la distribución de poder (APRO, 2025; Farinacci, 2024).

Integración y contraste de resultados empíricos

La combinación de hallazgos provenientes de estudios empíricos, bibliométricos y teóricos permite identificar patrones convergentes y tensiones estructurales.

En primer lugar, existe consenso respecto a la creciente intervención de la IA en múltiples fases de la cadena audiovisual —ideación, generación visual, previsualización, edición y posproducción— con mejoras operativas significativas en eficiencia y prototipado (Gavran et al., 2025; Li, 2025; Caballero et al., 2024; Magro-Vela et al., 2024). Estos resultados coinciden en señalar la integración de sistemas generativos en entornos híbridos de producción.





En segundo lugar, los estudios sobre escritura de guion muestran alta eficacia en generación de ideas y variaciones narrativas, pero limitaciones persistentes en profundidad dramática, coherencia emocional y singularidad estilística (Mirowski et al., 2022; Zaldívar-Colado et al., 2025). De forma consistente, investigaciones técnicas señalan dificultades en continuidad semántica e integración multimodal en formatos extensos (Oh et al., 2025; Sun et al., 2022; Wu et al., 2025; Zhang et al., 2025).

En el ámbito educativo, los hallazgos convergen en que la efectividad de la IA depende críticamente de la mediación docente, el diseño curricular y la alfabetización crítica (González et al., 2024; Wright-Brough et al., 2023; Loader et al., 2024; Munro, 2023). La evaluación centrada exclusivamente en el producto resulta insuficiente ante la coautoría humano-algorítmica (Luri Rodríguez & Quiroga Rodríguez, 2025; Vicente-Yagüe-Jara et al., 2023).

En la práctica universitaria, esta transformación indica que la evaluación no debe centrarse únicamente en el resultado final, ya que, en contextos de coautoría entre personas y sistemas de inteligencia artificial, el producto puede ocultar decisiones fundamentales de la creación. Por ello, adquiere especial importancia valorar el trabajo de selección, revisión y orientación realizado por el estudiante, la justificación de sus decisiones narrativas y estéticas, su capacidad para escoger, modificar o descartar propuestas generadas por IA, así como el grado de reflexión crítica sobre su uso. Más que reemplazar los criterios tradicionales, este cambio sugiere complementarlos con formas de evaluación centradas en la intervención consciente, la responsabilidad de autor y el seguimiento del proceso de creación.

Finalmente, la literatura sobre gobernanza subraya riesgos estructurales: opacidad algorítmica, ambigüedad autoral y concentración de poder tecnológico (Franganillo, 2023; Gavran et al., 2025; Voinea, 2025). Las propuestas regulatorias emergentes enfatizan transparencia y responsabilidad institucional (APRO, 2025).





Problematización metodológica y límites epistemológicos en el estudio de la IA audiovisual

Si bien la convergencia empírica es notable, el análisis crítico revela varias limitaciones metodológicas y epistemológicas.

En términos de diseño, predominan estudios descriptivos y exploratorios, con escasa presencia de investigaciones longitudinales o comparativas que permitan evaluar impactos sostenidos en prácticas creativas o trayectorias formativas. Muchos trabajos se centran en entornos experimentales o casos piloto, lo que limita la generalización de resultados.

Asimismo, se observa un sesgo tecnocéntrico en parte de la literatura, que privilegia métricas de eficiencia productiva sobre dimensiones culturales y estéticas. Esta orientación puede sobredimensionar la capacidad transformadora de la IA al reducir la creatividad a optimización operativa. Por el contrario, los estudios con enfoque sociotécnico advierten que los sistemas generativos reproducen patrones dominantes de sus datos de entrenamiento, favoreciendo soluciones previsibles y potencialmente homogeneizadoras (Franganillo, 2023; Voinea, 2025).

Esta tendencia también puede examinarse a la luz del sesgo algorítmico. Cuando los sistemas de inteligencia artificial se entrenan de manera predominante con repertorios audiovisuales hegemónicos, tienden a reproducir estructuras narrativas, modelos estéticos y formas de representación cultural ya consolidadas. En consecuencia, la estandarización no solo afecta la originalidad formal de las obras, sino también la diversidad narrativa de contextos como Panamá y América Latina, cuyas memorias, sensibilidades y modos de contar no siempre coinciden con los patrones más visibles de la industria audiovisual global. Desde esta perspectiva, la discusión remite también a una cuestión de soberanía narrativa, entendida como la capacidad de las comunidades y los creadores para sostener imaginarios propios, lenguajes situados y formas de expresión cultural que no queden subordinadas a lógicas externas de representación.

En el ámbito educativo, algunos trabajos tienden a evaluar la IA como recurso didáctico aislado, sin considerar su inserción en ecologías institucionales complejas. La evidencia sugiere que los



resultados dependen menos de la herramienta en sí que de las condiciones de implementación, mediación docente y cultura organizacional.

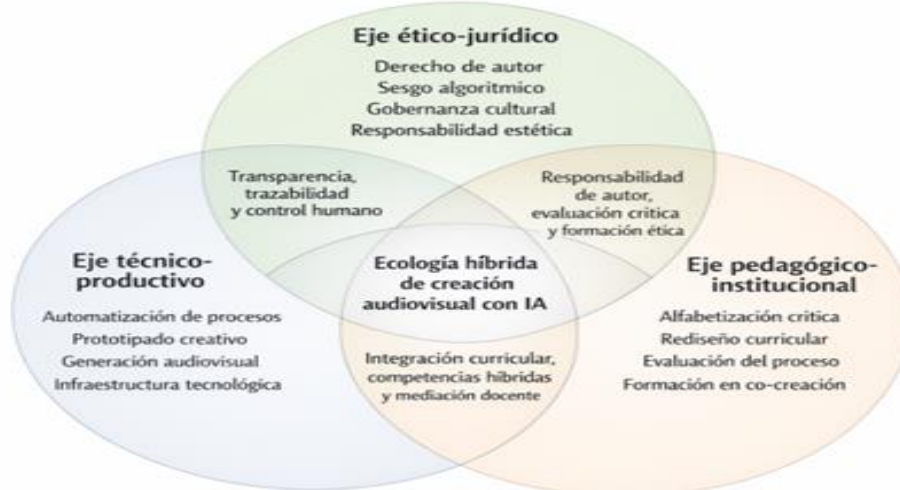
Finalmente, las conclusiones sobre redistribución de agencia requieren cautela analítica. Si bien la literatura sostiene que la IA no sustituye la autoría humana, esta afirmación debe contextualizarse en términos de poder estructural: la concentración tecnológica y la dependencia de infraestructuras propietarias pueden redefinir las condiciones materiales de producción cultural.

Síntesis integrativa de la ecología híbrida de creación audiovisual con IA

La revisión realizada permite observar que la transformación introducida por la inteligencia artificial generativa no se limita a una dimensión estrictamente instrumental. Por el contrario, los hallazgos convergen en tres ejes interdependientes: el técnico-productivo, el ético-jurídico y el pedagógico-institucional. Su interacción configura una ecología híbrida en la que la automatización no solo altera los flujos de trabajo de la creación audiovisual, sino también los marcos de responsabilidad, los criterios de legitimidad de autor y las formas de enseñanza en la educación superior. En este sentido, la IA debe comprenderse como una mediación integrada de carácter social y técnico, cuya incidencia solo puede explicarse a partir de la articulación entre infraestructura tecnológica, orientación cultural y formación crítica.

Figura 1.

Interacción entre los ejes técnico-productivo, ético-jurídico y pedagógico-institucional en la ecología híbrida de creación audiovisual con IA





Síntesis interpretativa

En conjunto, la revisión permite sostener que la IA opera como mediación sociotécnica que reconfigura —sin eliminar— la centralidad del juicio interpretativo humano. La creatividad audiovisual contemporánea emerge de ecologías híbridas donde la agencia se distribuye entre sujetos, sistemas algorítmicos e instituciones.

El desafío central no es meramente técnico, sino institucional y cultural: desarrollar marcos de gobernanza, pedagogías críticas y estructuras regulatorias capaces de integrar la IA preservando autonomía creativa, diversidad cultural y responsabilidad autoral. La sostenibilidad del campo dependerá, en última instancia, de su capacidad para articular innovación tecnológica con institucionalización reflexiva.

Conclusiones

La inteligencia artificial generativa se ha consolidado como una infraestructura sociotécnica que reconfigura la producción audiovisual, la autoría y la educación superior, evidenciando una brecha entre su rápido desarrollo tecnológico y la capacidad institucional y pedagógica para integrarla críticamente. Su impacto desplaza el desafío desde la adopción técnica hacia la gobernanza, la mediación educativa y la regulación cultural.

En el plano creativo, la IA actúa como una herramienta eficaz para la exploración, ideación y optimización de procesos, especialmente en la escritura de guion, pero presenta limitaciones en coherencia narrativa profunda y singularidad estética. Por ello, no sustituye la autoría humana, sino que redefine su rol hacia funciones de dirección, curaduría y supervisión crítica.

En el ámbito educativo, su integración exige rediseños pedagógicos, alfabetización crítica y marcos curriculares que refuercen la intencionalidad autoral y la reflexión ética. Asimismo, su adopción





está condicionada por desigualdades estructurales y desafíos relacionados con la autoría y la concentración tecnológica.

En consecuencia, el reto principal es sociocultural y pedagógico: construir ecologías creativas donde la IA amplíe la agencia humana sin reemplazarla, fortaleciendo la diversidad cultural y el pensamiento crítico. De este modo, el desafío para la educación superior en comunicación audiovisual no consiste únicamente en incorporar nuevas herramientas, sino en construir marcos pedagógicos, críticos y éticos capaces de orientar su uso, al tiempo que se abre una agenda de investigación sobre sus efectos en la creatividad, la autoría, el trabajo colaborativo y las desigualdades tecnológicas del campo.

Referencias Bibliográficas

- APRO. (2025). *Guía de boas práticas para o uso de IA em produções audiovisuais*.
https://aproai.com.br/wp-content/uploads/2025/10/Guia_Boas_Praticas_IA_Apro.pdf
- Bennett, G., Najafi, H., & Jackson, L. (2023). Pedagogical strategies for teaching virtual production pipelines. *In SIGGRAPH Asia 2023 Educator's Forum* (pp. 1–10).
<https://dl.acm.org/doi/10.1145/3610540.3627010>
- Bonilla, D., & Fajardo, H. G. (2020). *El cine sin encuadre: propuesta de escala de implicación narrativa en realidad virtual*. *Anuario Electrónico de Estudios en Comunicación Social «Disertaciones»*, 13(2).
<https://www.redalyc.org/journal/5115/511563779013/511563779013.pdf>
- Boutellier, A., & Raptis, P. (2023). *Teaching virtual production: The challenges of developing a formal curriculum*. *Film Education Journal*, 6(2), 69–81.
<https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1404179.pdf>
- Caballero, J., Sora-Domenjó, C., & Codina, L. (2024). *Implicaciones de la inteligencia artificial generativa en la narrativa y la estética cinematográfica: Un estudio sobre las convocatorias OpenDocs y +RAIN Film Festival*. *Anàlisi: Quaderns de Comunicació i Cultura*, (71), 55–76.
<https://doi.org/10.5565/rev/analisi.3773>
- Cruz Oña, A. O., & Andrade Sánchez, E. D. (2025). *Convergence between artificial intelligence and audiovisual production: A bibliometric analysis of its evolution, trends and contributions (2000–2024)*. *Visual Review*, 17(5), 153–171. <https://doi.org/10.62161/revvisual.v17.5811>





- Farinacci, E. (2024). *Film and audiovisual education in the artificial intelligence era: Approaches and challenges*. Cinergie – Il cinema e le altre arti, (26). <https://doi.org/10.6092/issn.2280-9481/19386>
- Franganillo, J. (2023). *La inteligencia artificial generativa y su impacto en la creación de contenidos mediáticos*. Methaodos. Revista de Ciencias Sociales, 11(2), m231102a10. <https://doi.org/10.17502/mrcs.v11i2.710>
- Gavran, I., Honcharuk, S., Mykhalov, V., Stepanenko, K., & Tsimokh, N. (2025). *The impact of artificial intelligence on the production and editing of audiovisual content*. *Preservation, Digital Technology & Culture*, 54(3), 223–235. <https://doi.org/10.1515/pdte-2025-0022>
- González, H. G. D., & Shoup, A. R. (2024). *Caso de estudio enseñanza de guionismo y producción de narrativas audiovisuales: mejores prácticas para la impartición de un curso universitario*. *Virtualis*, 14(27), 142–173. <https://www.revistavirtualis.mx/index.php/virtualis/article/download/441/617>
- Koskinen, A. (2024). *Teaching screenwriting from the inside out: The importance of writers' inner, emotional discoveries in understanding the tools of screenwriting*. *Journal of Screenwriting*, 15(1), 59–76. https://research.aalto.fi/files/123069971/Teaching_screenwriting_from_the_inside_out_Koskinen.pdf
- Li, Y. (2025). *AI 赋能影视创作：短剧的技术创新与伦理挑战 [Empoderamiento de la creación audiovisual mediante IA: innovación técnica y desafíos éticos en los cortometrajes]*. *人文社会发展 (Development of Humanities and Societies)*, 2(1), 45–48. <https://doi.org/10.54254/3049-7825/2025.21352>
- Loader, R. M., & Maasdorp, L. (2024). *Impact production in higher education: shaping future change makers through film education*. *Film Education Journal*, 7(1), 40–57. <https://eprints.bournemouth.ac.uk/39937/9/download.pdf>
- López-Golán, M., Formoso, M. J., & Costa-Sánchez, C. (2022). *Docencia virtual universitaria en comunicación audiovisual durante la pandemia COVID-19: retos y aprendizajes*. *Formación universitaria*, 15(6), 35–48. <https://www.scielo.cl/pdf/formuniv/v15n6/0718-5006-formuniv-15-06-35.pdf>
- Luri Rodríguez, J., & Quiroga Rodríguez, E. (2025). *Distinción entre textos de guion escritos por humanos y generados por IA: Un estudio preliminar con estudiantes de cine*. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 72, 70–86. <https://doi.org/10.12795/pixelbit.108802>
- Magro-Vela, S., Sánchez-López, P., & Navarro-Sierra, N. (2024). *The revolution will be artificial: An analysis of AI-generated audio-visual creation*. *Trípodos*, (55), 75–98. <https://doi.org/10.51698/tripodos.2024.55.05>





- Mirowski, P., Mathewson, K., Pittman, J., Evans, R., & Quan, J. (2022). Co-writing screenplays and theatre scripts alongside language models using Dramatron (arXiv:2209.14958). arXiv. <https://arxiv.org/abs/2209.14958>
- Munro, R. (2023). Co-creating film education: Moments of divergence and convergence on Queen Margaret University's Introduction to Film Education course. *Film Education Journal*, 6(1), 32–46. <https://doi.org/10.14324/FEJ.06.1.04>
- Oh, G., Jeong, J., Kim, S., Byeon, W., Kim, J., Kim, S., & Kim, S. (2025). *MEVG: Multi-event video generation with text-to-video models (arXiv:2312.04086)*. arXiv. <https://arxiv.org/abs/2312.04086>
- Rodríguez, I. M., & Pérez, A. L. (2026). *Tendencias sobre el impacto de la IA en producciones audiovisuales: un análisis bibliométrico*. Index.comunicación: Revista científica en el ámbito de la Comunicación Aplicada, 16(1), 99–121. <https://doi.org/10.62008/ixc/16/01Tenden>
- Sun, Y., Chao, Q., Ji, Y., & Li, B. (2022). *Synopses of movie narratives: A video-language dataset for story understanding (arXiv:2203.05711)*. arXiv. <https://arxiv.org/abs/2203.05711>
- Vicente-Yagiüe-Jara, M. I., López Martínez, O., Cuéllar Santiago, F., & Navarro Navarro, V. (2023). *Escritura, creatividad e inteligencia artificial. ChatGPT en el contexto universitario*. Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación, 31(77), 47–57. <https://gredos.usal.es/bitstream/10366/168318/1/comunicar77%20Escritura%2C%20creatividad%20e%20inteligencia%20artificial.%20Chatgpt%20en%20el%20contexto%20universitario.pdf>
- Voinea, D. V. (2025). *The algorithmic auteur: AI, cultural production, and the reconfiguration of audiovisual media*. Social Sciences and Education Research Review, 12(1), 256–268. <https://doi.org/10.5281/zenodo.15804554>
- Wright-Brough, F., Hart, P., Maher, S., & Cake, S. (2023). *Co-creative practice reconciling theory and practice in tertiary student documentary production*. Media Practice and Education, 24(1), 52–69. <https://eprints.qut.edu.au/237534/1/122717505.pdf>
- Wu, W., Liu, M., Zhu, Z., Xia, X., Feng, H., Wang, W., Lin, K. Q., Shen, C., & Shou, M. Z. (2025). *MovieBench: A hierarchical movie level dataset for long video generation*. In *Proceedings of the IEEE/CVF Conference on Computer Vision and Pattern Recognition* (pp. 28984–28994). https://openaccess.thecvf.com/content/CVPR2025/papers/Wu_MovieBench_A_Hierarchical_Movie_Level_Dataset_for_Long_Video_Generation_CVPR_2025_paper.pdf
- Xu, X., Tong, W., Wei, Z., Xia, M., Lee, L. H., & Qu, H. (2025). *Transforming cinematography lighting education in the metaverse*. Visual Informatics, 9(1), 1–17. <https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S2468502X24000688>





Young, G. W., O'Dwyer, N., Johnson, N., & Smolic, A. (2025). *Extended reality in higher education: A case study in film, theatre, and performance practice*. *Arts and Humanities in Higher Education*, 24(4), 393–426.
<https://journals.sagepub.com/doi/pdf/10.1177/14740222251341403>

Zaldívar-Colado, A., Tripp-Barba, C., & Aguilar-Calderón, J. A. (2025). *Inteligencia artificial y creatividad cinematográfica: Revisión sobre el impacto de ChatGPT en la evolución de la escritura de guiones*. *RISTI – Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Informação*, (58), 20–35.
<https://doi.org/10.17013/risti.58.20-35>

Zhang, R., Yu, B., Min, J., Xin, Y., Wei, Z., Shi, J. N., Huang, M., Kong, X., Xin, N. L., Jiang, S., Bahuguna, P., Chan, M., Hora, K., Yang, L., Liang, Y., Bian, R., Liu, Y., Campillo Valencia, I., Morales Tredinick, P., ... Rao, A. (2025). *Generative AI for film creation: A survey of recent advances*. arXiv. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2504.08296>

Zhong, W. (2026). *人工智能技术赋能影视制作实践教学的路径探索与实践创新*
[Exploración de las vías y la innovación práctica de la enseñanza de la producción audiovisual potenciadas por tecnologías de inteligencia artificial]. *人文与社会科学学刊*, 2(1), 208–210.
<https://doi.org/10.70693/rwsk.v2i1.189>

