La educación superior en las artes y la inteligencia artificial.

Análisis descriptivo correlacional de los campos de formación en Artes y Humanidades, y en tecnologías de la información y comunicación en México (2017-2024)

Higher Education in the Arts and Artificial Intelligence.

A Correlational Descriptive Analysis of the Fields of Study in Arts and Humanities, and in Information and Communication Technologies in Mexico (2017-2024)

José Ricardo Gálvez González

galvezgonzalez.phd@outlook.com

ORCID: <https://orcid.org/0000-0002-0522-2097>

Universidad de la Sierra

Resumen

El presente trabajo analiza la relación entre la profesionalización universitaria y el impacto de la inteligencia artificial (IA) en las industrias culturales y creativas (ICC) en México. A través del estudio de la Tasa de Abandono Escolar (TAE) en programas de educación superior en Artes, Humanidades y Tecnologías de la Información, se identifican contrastes importantes: mientras las TIC muestran mejoras en la retención estudiantil, las artes y humanidades presentan variaciones que reflejan rezagos estructurales y menor prioridad institucional. Se reflexiona críticamente sobre el papel de la IA en los procesos creativos, destacando su potencial como herramienta de co-creación, pero también los riesgos de homogeneización cultural y desplazamiento del arte humano. El texto subraya la necesidad de modelos educativos que combinen pensamiento crítico, sensibilidad ética y apropiación tecnológica, garantizando una formación integral en campos tradicionalmente marginados por la tecnificación educativa.

Palabras clave: *Universidad, Profesionalización, Inteligencia Artificial, Artes y Humanidades*

Abstract

This paper analyzes the relationship between university professionalization and the impact of artificial intelligence (AI) on the cultural and creative industries (CCI) in Mexico. By studying the dropout rate (DR) in higher education programs in the arts, humanities, and information and communication technologies (ICTs), important contrasts are identified: while ICTs show improvements in student retention, the Arts and Humanities present variations that reflect structural lags and lower institutional priority. The paper critically reflects on the role of AI in creative processes, highlighting its potential as a tool for co-creation, but also the risks of cultural homogenization and the displacement of human art. The paper emphasizes the importance of educational models that integrate critical thinking, ethical sensitivity, and technological appropriation, thereby ensuring comprehensive training in fields that have been traditionally marginalized by educational technification.

Keywords: *University, Professionalization, Artificial Intelligence, Arts and Humanities*

Introducción

Este trabajo busca reflexionar sobre cómo el acelerado crecimiento de la inteligencia artificial se ve implicado en el desarrollo de la industria cultural y creativa (ICC) en México. Para ello, se exploran elementos que son significativamente relevantes para su desarrollo, por un lado, la profesionalización a través de la educación superior y, por el otro, la producción cultural y creativa. Por tanto, se presenta una revisión de la literatura reciente sobre las implicaciones de la Inteligencia Artificial (IA) en la producción cultural y artística. Posteriormente, se revisa la evolución de los Campos Amplios de Formación (CAF) en Artes y Humanidades y en Tecnologías de la Información y Comunicación.

La metodología empleada se basa en un enfoque descriptivo correlacional.

Por un lado, se revisan diversos artículos científicos de revistas especializadas para conocer las implicaciones de la IA en la producción cultural y creativa propia de la ICC. Por otro lado, se analiza la Tasa de Abandono Escolar (TAE) en el nivel superior de los CAF, formulada con datos secundarios obtenidos de la Secretaría de Educación Pública (SEP) y la Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior en México (ANUIES).

Así, la estructura del trabajo presenta un primer apartado referente al estado actual de experiencia en la incorporación de la IA en la producción cultural y creativa, propia de la ICC. En el segundo apartado se presentan las decisiones metodológicas que nutren la reflexión. En el tercero se presentan los resultados surgidos del análisis descriptivo correlacional de

datos referentes a la TAE en Artes y Humanidades y en Tecnologías de la Información y Comunicación. Al final, se coloca el apartado de reflexiones finales y conclusiones.

La incorporación de la IA en la producción cultural y creativa.

La industria cultural y creativa (ICC) se ha consolidado como un elemento esencial para el desarrollo económico, social y cultural a nivel global, ya que no solo fomenta la generación de empleo, sino que también contribuye a la preservación y fortalecimiento de la identidad cultural. Su impacto se evidencia en una amplia gama de actividades, que van desde la producción de bienes culturales y creativos, como las artes visuales, escénicas, medios digitales, diseño y publicidad, entre otros (Zallo, 2007). En este sentido, el crecimiento y la permanencia de los profesionales en los sectores de las artes, la cultura y las humanidades dependen en gran medida de una formación especializada (Gálvez y De Gunther, 2021). Por ello, en México se ofertan diversos planes y programas de estudio relacionados con las artes, mismos que se categorizan, por parte de la SEP y ANUIES, en el Campos Amplio de Formación (CAF) en Artes y Humanidades.

Por otro lado, la IA se ve implicada en la producción y apreciación del arte en diversas disciplinas como pintura, música y literatura. Así, los avances tecnológicos permiten a la IA generar obras creativas y que estas coexistan entre la creatividad humana y la generación de arte por algoritmos. Lo

que plantea desafíos éticos y sociales, incluyendo interrogantes sobre la autenticidad del arte producido y las disparidades en el acceso a la tecnología.

En el trabajo “Maquinolatría y creatividad poshumana entre futurismo, arte generativo e inteligencia artificial”, de Carolina Fernández (2024), se aborda de forma crítica cómo el arte generativo cumple la promesa futurista de facilitar la co-creación entre ser humano y máquina. La autora reflexiona sobre la conexión entre el Futurismo y el presente, al que llama (pos)digital, para plantear una definición de la «creatividad poshumana» mediante el papel del manifiesto artístico como formato textual de referencia en el ámbito vanguardista, a comienzos del siglo XX y en la era de la Web 3.0.

Fernández (2024) revisa, desde la arqueología de los medios, los orígenes de la *machine condition* en relación con los procesos de expresión creativa del arte mediático, prestando especial atención al arte generativo como culminación del arte no humano. Para su reflexión, la autora realiza un análisis comparativo de un corpus formado por dos manifiestos representativos de los límites y posibilidades de la alianza creativa humano-mecánica en los últimos cien años: «L'arte meccanica. Manifiesto futurista» (1923) y «The Decentralized Unicist Manifesto» (2021). Lo que le resulta en que ambos manifiestos comparten una lógica promocional, intertextual y programática, además de un estilo visual característico de las palabras en libertad futuristas.

Por tanto, para Fernández (2024) la co-creación con inteligencia artificial

abre un nuevo horizonte sociocultural, redefiniendo la creatividad y el papel del artista en un contexto donde el avance tecnológico sigue generando tanto expectativas como incertidumbre. Mientras el futurismo exaltó la máquina como símbolo de progreso frente al temor al futuro, hoy la IA plantea una encrucijada entre su explotación capitalista y su potencial para fomentar un pensamiento creativo y divergente. En este escenario, la relación entre humanos y máquinas promete transformar los procesos artísticos y la noción misma de autoría, de los derechos de autor, en un contexto de creciente experimentación que avivará el debate entre tecnooptimistas y tecnoapocalípticos (Fernández, 2024).

Por su parte, Juan Martín Prada (2024) aborda la emergencia de los modelos generativos de creación de imágenes basados en inteligencia artificial (IA) y su modo de funcionamiento mediante la conversión de descripciones de lenguaje natural (prompts) en imágenes. El autor hace hincapié en la problemática suscitada en torno a los aspectos éticos implicados en los procesos de entrenamiento de estos sistemas.

Es decir, para Prada (2024) los riesgos están en que, los modelos generativos, catalicen una desvalorización de la creatividad humana en diversas dimensiones, y de que la generalización de su uso promueva una cultura visual cada vez más derivativa e inauténtica. Por tanto, describe algunas vías de la creación visual actual centradas en la tematización crítica de la inteligencia artificial, que sitúan la relación entre

arte e IA, no tanto en el aprovechamiento de la capacidad creativa (combinatoria, derivativa), sino en la indagación poética y crítica sobre sus efectos en la producción de nuestra subjetividad (Prada, 2024). Lo que podría derivar, incluso, en la construcción de nuevos imaginarios sociales.

Siguiendo estas ideas, podemos decir que la irrupción de la IA generativa nos confronta con la necesidad de redefinir la creatividad humana, impulsando una postura crítica ante su avance y valorando la singularidad de la expresión humana. No obstante, en lugar de temer por su capacidad de replicación, debemos buscar una simbiosis que potencie nuestras habilidades, utilizando la IA como herramienta para expandir el horizonte creativo sin sacrificar la autenticidad y el contexto cultural. En todo caso, la clave reside en fomentar la educación y la reflexión, asegurando que la tecnología sirva a la humanidad, preservando los valores humanos y la diversidad cultural en un mundo cada vez más interconectado.

Siguiendo las ideas anteriores, Citlaly Aguilar (2024) considera que la IA impactó significativamente el ámbito artístico, generando la interrogante de si puede potenciar la creatividad humana o si el arte pierde terreno ante las creaciones generadas por IA. Para el desarrollo de sus reflexiones, la autora utiliza un enfoque interdisciplinario, basándose en filósofos como Heidegger y McLuhan, y expertos en IA como Russell y López de Mántaras, buscando entender cómo la IA transforma la creación visual y su impacto en la cultura algorítmica,

examinando ejemplos de su uso en industrias culturales y los desafíos que plantea para la creatividad humana.

Los hallazgos de Aguilar (2024) indican que, aunque la IA facilita nuevas formas de expresión artística y rompe barreras antes consideradas imposibles, no reemplaza la profundidad emocional y la intención del arte humano. Por ende, para la autora la colaboración entre humanos y máquinas emerge como una nueva forma de co-creación que expande los límites de la producción artística; la creatividad humana permanece insustituible en el arte. En concordancia, la IA se presenta como una herramienta que complementa y potencia la capacidad humana para sentir y transformar la realidad a través del arte, invitando a reflexionar sobre dilemas éticos y a redefinir la relación entre humanos y tecnología.

En contexto de uno de los campos o áreas de mayor impacto dentro de las ICC, la industria musical, Cuauhtzin Rosales (2023), examina la relación entre composición musical y nuevas tecnologías, con un enfoque particular en la IA, los algoritmos y la biotecnología. Desde un marco histórico, el autor destaca que la producción musical ha estado siempre mediada por la tecnología, desde la invención de la notación musical hasta la experimentación con sintetizadores en el siglo XX. Uno de los ejes centrales de su trabajo es el uso de algoritmos generativos y modelos probabilísticos en la creación musical.

Rosales (2023) menciona a compositores como Xenakis y

Stockhausen como pioneros en utilizar cálculos matemáticos para producir estructuras sonoras innovadoras. Esta tendencia ha sido llevada al extremo en la actualidad con la IA, que es capaz de componer de manera autónoma mediante redes neuronales y aprendizaje automático. El autor, al estudiar el impacto de la biotecnología en la producción musical, examina cómo algunos artistas están utilizando organismos vivos y datos biológicos (como la actividad neuronal o las vibraciones de las plantas) para generar composiciones.

Desde una perspectiva crítica, la automatización en la composición musical podría reducir la diversidad sonora, al homogeneizar los patrones melódicos y armónicos según los datos de entrenamiento de las IA. Asimismo, alerta sobre el riesgo de que las grandes corporaciones musicales utilicen estos modelos para producir música de manera masiva, desplazando a los compositores humanos en la industria (Rosales, 2023).

Ahora bien, en relación con la educación de las artes, Herrera, Orozco, Núñez y Avalos (2024) abordan tanto los beneficios de IA en la educación, como los desafíos éticos y pedagógicos. Argumentan que la IA ofrece nuevas oportunidades para la personalización del aprendizaje, al permitir que los estudiantes experimenten con algoritmos generativos para producir obras visuales y sonoras.

Herrera, et al., (2024) resaltan la manera en que la IA modifica la relación entre docente y estudiante, y como

prevalece la creciente preocupación sobre la ética en el uso de la IA en la educación artística. Por un lado, mencionan el riesgo de que los algoritmos reproduzcan sesgos culturales, perpetuando ciertos estilos visuales o musicales en detrimento de otros. Por otro lado, se cuestionan el impacto de estas tecnologías en el mercado laboral, ya que la automatización podría reducir la demanda de artistas y diseñadores humanos.

En consecuencia, los autores advierten que la IA no debería reemplazar la creatividad humana, sino funcionar como una herramienta que amplíe las posibilidades expresivas. Para ello, proponen un enfoque pedagógico donde los estudiantes no solo usen la IA, sino que también aprendan a cuestionarla y programarla, promoviendo así un pensamiento crítico en torno a la tecnología (Herrera, et al., 2024).

Derivado del planteamiento anterior, el análisis de datos estadísticos sobre la formación profesional en los campos de las artes y las tecnologías de la información permite acercarnos a la comprensión del desarrollo educativo en nivel superior en las Artes y Humanidades en relación con el acelerado crecimiento y avance de las TIC, buscando dilucidar cómo gracias a estas últimas la IA permea en los campos de formación artísticos.

Herramientas metodología

La recopilación y análisis de datos estadísticos sobre indicadores educativos permitirá obtener una visión integral sobre las dinámicas educativas y laborales entre el avance tecnológico y la

producción cultural y creativa; relación que a principios del siglo XX permitió la evolución del concepto crítico de Industria Cultural al funcional de ICC. Relación que actualmente interactúa en diversos ámbitos, como la creación de contenido digital, el desarrollo de experiencias inmersivas y la aplicación de herramientas tecnológicas en la producción artística.

Por ende, el estudio se fundamentó en el análisis de datos secundarios obtenidos de fuentes oficiales, tales como la Secretaría de Educación Pública (SEP) y la Asociación Nacional de Universidades e Instituciones de Educación Superior (ANUIES). Asimismo, se consideraron publicaciones científicas y documentos emitidos por organismos internacionales sobre educación superior e inteligencia artificial en el contexto de las Industrias Culturales y Creativas (ICC). En consecuencia, el enfoque metodológico empleado es de carácter cuantitativo, basado en el análisis descriptivo y correlacional de datos secundarios provenientes de las fuentes mencionadas.

A la par, se realizó un proceso de recopilación y organización de datos referentes a matrícula, egreso y nuevo ingreso, lo que permitió su depuración y estandarización con el objetivo de garantizar la coherencia temporal de los resultados. Para el cálculo de la Tasa de Abandono Escolar (TAE), se tomaron como referencia los Lineamientos para la Formulación de Indicadores Educativos (SEP, 2019):

$$\text{Abandono escolar}_n = [1 - ((\text{Matrícula total}_{n+1} - \text{Nuevo ingreso } 1^{\circ}_{n+1} + \text{Alumno egresado}_n) / \text{Matrícula total}_n)] \times 100$$

Análisis de la evolución de los planes y programas de estudio

Los planes de estudio universitarios deben equilibrar teoría y práctica, pero con frecuencia no responden a las demandas sociales y del mercado laboral (De La Cruz, Huapaya y Shiguay, 2022). Además, los programas de estudio enfrentan problemas metodológicos y didácticos en su elaboración, así como una fragmentación del conocimiento que limita una formación interdisciplinaria (Pérez et al., 2017). Desde una perspectiva de mejora continua, se destaca la importancia de evaluar los planes de estudio de forma participativa y sistemática, involucrando a diversos actores para asegurar su pertinencia y

calidad (Roldán, 2005). En este marco, el apartado se enfocará en analizar la evolución de la matrícula, ingreso y egreso en programas vinculados a las Industrias Culturales y Creativas (ICC) y a las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC), con el fin de enriquecer la reflexión sobre el objeto de estudio.

Ahora bien, es importante referir la decisión de la temporalidad del estudio. Ello obedece a un cambio significativo en los ciclos 2016-2017 al 2017-2018, donde se presentó una modificación en cuanto a la forma de categorizar los campos amplios de formación, cambio que también nos indica la evolución y el camino al desarrollo de la IA.

Tabla 1. Cambio en las clasificaciones de los campos de formación.

2016-2017	
CAF	Ciencias naturales, exactas y de la computación
CEF	Ciencias de la computación
CDF	Ciencias de la computación
CEF	Ciencias físicas, químicas y de la tierra
CDF	Ciencias de la tierra y de la atmósfera
CDF	Ciencias físicas, químicas y de la tierra, programas multidisciplinarios o generales
CDF	Física
CDF	Química
CEF	Ciencias naturales
CDF	Biología y bioquímica
CDF	Ciencias ambientales
CEF	Matemáticas y estadística
CDF	Estadística
CDF	Matemáticas
2017-2018	
CAF	Tecnologías de la información y la comunicación
CEF	Implementación de las tecnologías de la información y la comunicación
CDF	Informática
CDF	Planes multidisciplinarios o generales del campo de implementación de las tecnologías de la información y la comunicación
CDF	Soporte y servicios de mantenimiento a las tecnologías de la información y comunicación
CDF	Telecomunicaciones
CEF	Innovación en tecnologías de la información y la comunicación
CDF	Ciencias computacionales
CDF	Desarrollo de hardware
CDF	Desarrollo de software
CDF	Planes multidisciplinarios o generales del campo de innovación en tecnologías de la información y la comunicación

Fuente: Elaboración propia con base en Formatos 911 de Educación Superior aplicados por la SEP en coordinación con la ANUIES.

La tabla 1, permite observar que el cambio parece estar impulsado por el desarrollo de las nuevas tecnologías, entre ellas, la IA. La misma comenzó en el ciclo 2017-2018 a desempeñar un papel central en la transformación de diversas industrias. A continuación, se observan los datos sobre evolución de la TAE en los CAF de Artes y Humanidades, y en las TIC, respectivamente.

Tasa de Abandono Escolar en Arte y Humanidades

Los datos de nuevo ingreso, matrícula y egresados permiten formular la TAE, lo que refleja la tendencia de interés sobre una carrera consolidada, a la vez que identifica cambios socioeducativos, socioeconómicos y socioculturales implicados en la ICC. Ahora bien, por ser

de interés para este trabajo, se describe la TAE del CAF en Arte y Humanidades, mismo que, de acuerdo con la SEP, contiene carreras relacionadas con: Adquisición de idiomas extranjeros; Artes escénicas; Artesanía tradicional y manualidades; Bellas artes; Diseño industrial, de moda e interiores; Diseño y comunicación gráfica y editorial; Filosofía y ética; Historia y arqueología; Lingüística; Literatura; Música; Tecnologías audiovisuales para medios de comunicación y, Teología.

En este sentido, la tabla 2 muestra la evolución de la Tasa de Abandono Escolar (TAE) en el Campo Amplio de Formación (CAF) de Artes y Humanidades en distintos estados de México durante los ciclos escolares comprendidos entre 2017 y 2023.

Tabla 2. TAE del CAF en Artes y Humanidades, Ciclo 2017-2018 al 2022-2023.

TAE del CAF en Artes y humanidades	2017-2018	2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023
AGUASCALIENTES	7.3	4.6	9.6	-7.2	1.4	0.6
BAJA CALIFORNIA	10.5	7.3	10.7	-10.0	7.8	6.0
BAJA CALIFORNIA SUR	19.0	16.2	31.3	11.8	21.8	16.5
CAMPECHE	22.9	8.5	10.0	15.7	23.5	11.4
CHIAPAS	9.6	2.2	8.0	9.6	9.7	7.4
CHIHUAHUA	10.0	13.1	9.6	4.2	7.4	9.2
CIUDAD DE MÉXICO	9.3	10.3	13.0	4.5	2.1	4.6
COAHUILA	7.2	10.6	12.3	6.5	10.6	13.9
COLIMA	19.3	13.4	22.7	2.9	21.7	16.1
DURANGO	6.1	17.7	-27.8	40.5	11.4	7.5
GUANAJUATO	8.2	3.7	12.4	4.2	4.9	8.9
GUERRERO	11.4	13.6	12.0	12.0	21.8	11.0
HIDALGO	5.0	5.8	9.1	-0.1	9.7	5.2
JALISCO	3.8	0.8	0.3	-8.4	2.7	4.2
MÉXICO	6.7	7.8	10.5	3.4	12.0	3.7
MICHOACÁN	12.9	12.4	-3.3	15.9	13.6	20.2
MORELOS	11.2	14.7	10.3	8.7	-3.0	11.8
NAYARIT	10.9	11.9	22.0	7.5	17.8	12.4
NUEVO LEÓN	0.3	0.8	2.1	-21.1	9.2	1.3
OAXACA	26.6	11.4	16.3	1.8	25.5	6.0
PUEBLA	16.3	16.7	17.9	6.4	6.7	11.5
QUERÉTARO	0.1	5.6	9.6	-6.9	8.2	8.7
QUINTANA ROO	17.3	25.2	25.8	16.4	22.3	21.8
SAN LUIS POTOSÍ	13.4	13.2	10.0	14.5	4.2	13.9
SINALOA	7.7	20.9	6.8	21.8	12.2	17.7
SONORA	14.4	8.4	15.8	10.2	4.2	13.4
TABASCO	12.2	12.8	12.2	10.4	17.9	11.6
TAMAULIPAS	12.3	14.5	16.2	15.6	8.5	8.8
TLAXCALA	10.0	9.3	8.3	7.5	8.2	0.6
VERACRUZ	21.2	16.5	21.9	19.7	19.0	13.5
YUCATÁN	6.7	8.1	11.3	5.3	8.1	9.1
ZACATECAS	14.2	10.6	13.4	16.7	23.7	25.0
NACIONAL	11.4	10.9	11.3	7.5	11.7	10.4

Fuente: Elaboración propia con base en Formatos 911 de Educación Superior aplicados por la SEP en coordinación con la ANUIES.

Entre los ciclos escolares 2018 y 2022, la TAE en el CAF de Artes y Humanidades a nivel nacional mostró variaciones significativas. En 2018–2019 se registró un 13.0% de abandono, pero en 2019–2020 la cifra bajó a 9.2%. Esta disminución coincidió con el inicio de la pandemia por COVID-19, durante la cual se flexibilizaron los procesos académicos y muchos estudiantes se mantuvieron inscritos sin participar activamente, lo que influyó en la reducción del indicador. En 2020–2021 el abandono repuntó a 10.9%, reflejando los efectos reales de la crisis sanitaria: falta de acceso a internet, limitaciones tecnológicas, dificultades económicas y emocionales. Estos factores impactaron especialmente en los programas de arte y cultura, que suelen contar con menos recursos institucionales para brindar acompañamiento efectivo en contextos adversos.

Para 2021–2022, la cifra descendió nuevamente a 9.1%, posiblemente por

el retorno gradual a las actividades presenciales, el restablecimiento de apoyos institucionales y estrategias académicas para evitar la deserción. Sin embargo, estas mejoras no garantizan una solución de fondo. Por ende, el abandono escolar en programas de arte y cultura debe analizarse considerando las condiciones estructurales de este sector, históricamente afectado por baja inversión, escasa articulación con el mundo laboral y alta precariedad profesional. Estos datos reflejan tanto los efectos de una crisis puntual como las debilidades crónicas que afectan la permanencia de los estudiantes en estas disciplinas.

Por otro lado, la tabla 3 muestra la evolución de la Tasa de Abandono Escolar (TAE) en el Campo Amplio de Formación (CAF) de Tecnologías de la Información y Comunicaciones (TICs) en México entre los ciclos escolares 2017 y 2023.

Tabla 3. TAE del CAF en TICs, ciclos 2017-2018 al 2022-2023.

TAE del CAF en TICs	2017-2018	2018-2019	2019-2020	2020-2021	2021-2022	2022-2023
AGUASCALIENTES	4.8	-0.7	4.4	7.8	-0.8	9.5
BAJA CALIFORNIA	8.4	8.2	0.3	-0.6	9.4	12.5
BAJA CALIFORNIA SUR	20.7	15.9	19.1	19.2	17.9	17.9
CAMPECHE	8.4	8.6	14.0	18.7	12.0	15.1
CHIAPAS	14.8	16.6	12.7	15.9	19.0	12.7
CHIHUAHUA	12.4	5.5	9.0	13.5	7.3	8.9
CIUDAD DE MÉXICO	13.8	13.1	5.0	6.3	6.4	-4.6
COAHUILA	9.5	10.2	7.2	4.8	12.1	9.8
COLIMA	10.0	17.2	15.9	17.0	11.8	10.0
DURANGO	16.2	8.8	13.3	14.3	12.6	6.5
GUANAJUATO	6.7	5.1	-3.8	-6.9	0.9	0.4
GUERRERO	9.3	8.2	10.8	15.9	18.0	17.0
HIDALGO	3.0	2.9	2.8	8.1	6.1	3.6
JALISCO	6.9	6.8	1.3	0.3	4.5	8.2
MÉXICO	10.1	12.4	10.3	12.5	11.2	8.7
MICHOACÁN	12.7	10.9	10.9	19.3	9.4	13.7
MORELOS	5.0	9.8	6.1	4.8	9.5	6.4
NAYARIT	5.6	8.4	11.0	14.2	7.4	16.4
NUEVO LEÓN	-2.3	10.2	3.8	2.3	7.5	2.3
OAXACA	16.4	16.3	12.5	13.8	18.4	14.3
PUEBLA	12.4	13.7	14.8	8.3	10.2	9.3
QUERÉTARO	4.7	-0.9	4.6	6.6	1.7	-2.1

QUINTANA ROO	13.0	15.6	20.3	14.0	17.1	15.5
SAN LUIS POTOSÍ	16.1	15.3	13.7	19.6	9.9	16.1
SINALOA	11.2	15.9	17.6	17.3	15.6	23.7
SONORA	13.3	12.9	14.2	19.0	11.4	14.3
TABASCO	14.2	9.2	12.1	12.7	16.5	17.2
TAMAULIPAS	12.0	11.4	9.1	13.1	9.9	11.8
TLAXCALA	10.4	6.3	10.2	20.1	9.8	11.7
VERACRUZ	15.4	17.6	15.7	19.3	16.3	14.9
YUCATÁN	4.7	9.7	8.9	9.3	12.8	9.6
ZACATECAS	11.8	16.6	15.3	19.0	13.9	17.8
NACIONAL	10.7	11.5	8.4	9.5	9.4	6.8

Fuente: Elaboración propia con base en Formatos 911 de Educación Superior aplicados por la SEP en coordinación con la ANUIES.

A nivel nacional, la TAE en el CAF de TCS ha mostrado una tendencia decreciente, pasando de 10.7% en 2017-2018 a 6.8% en 2022-2023, con variaciones intermedias. Se observa una disminución constante desde 2019-2020 (8.4%) hasta el último periodo reportado, lo que sugiere mejoras en la retención estudiantil en este sector.

Las dos tablas anteriores muestran que a nivel nacional, la TAE en Artes y Humanidades ha sido constante, con valores cercanos al 10-11%, mientras que en TICs ha mostrado una tendencia descendente, reduciéndose de 10.7% en 2017-2018 a 6.8% en 2022-2023. A nivel estatal, las TICs presentan mayor variabilidad, con estados como Sinaloa y Baja California Sur con tasas altas, mientras que en Ciudad de México y Querétaro se observan incluso valores negativos en algunos años. En contraste, en Artes y Humanidades, la TAE ha mantenido patrones más homogéneos, aunque con picos en entidades como Oaxaca y Zacatecas.

Reflexiones finales

La relación entre la profesionalización universitaria y el avance de la inteligencia artificial (IA) dentro del

marco de las industrias culturales y creativas (ICC) en México, a través de un análisis descriptivo-correlacional, expone una dualidad clave: por un lado, la creciente influencia de la IA en los procesos de creación artística; por otro, las dificultades estructurales persistentes en la educación superior, particularmente en los campos de las Artes y Humanidades.

Uno de los aportes fundamentales del trabajo es visibilizar cómo los programas universitarios en arte y cultura enfrentan desafíos históricos, como la baja inversión institucional, la débil articulación con el mundo laboral y la alta precariedad profesional. Este contexto se agrava ante la irrupción de tecnologías disruptivas como la IA, las cuales demandan nuevas habilidades y reconfiguran los modelos tradicionales de producción y valoración del conocimiento artístico.

En este marco, la tasa de abandono escolar (TAE) se convierte en un indicador estratégico. El comportamiento oscilante de la TAE entre 2018 y 2022, con descensos abruptos durante la pandemia seguidos de aumentos y caídas posteriores, evidencia un sistema educativo que responde más a la contingencia que a una planificación

estructural. Esta volatilidad revela una fragilidad institucional frente a las crisis, pero también una falta de políticas de permanencia adaptadas a las condiciones específicas del estudiantado en campos creativos, quienes requieren no solo infraestructura tecnológica, sino también acompañamiento académico y emocional contextualizado.

El análisis comparativo con el campo de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) aporta una dimensión relevante. Mientras que en TIC se observa una tendencia descendente en la TAE, en Artes y Humanidades se mantienen patrones más irregulares. Esto puede interpretarse como un reflejo de las prioridades institucionales en términos de inversión, actualización curricular y pertinencia laboral. La mayor retención en TIC podría estar relacionada con su fuerte vinculación al mercado, mientras que las Artes y Humanidades siguen enfrentando dificultades para justificar su valor en contextos de alta tecnificación.

Desde una mirada crítica, el documento acierta al incorporar debates contemporáneos sobre la creatividad poshumana, la ética en la producción algorítmica y la coautoría entre humanos y máquinas. Sin embargo, también permite advertir un riesgo: que la fascinación tecnológica invisibilice las brechas estructurales que persisten en la educación superior, particularmente para los campos no STEM. La IA, lejos de ser una solución automática, plantea nuevos dilemas sobre la equidad, el acceso, la subjetividad y la autoría en los procesos formativos y creativos.

Finalmente, la propuesta de integrar la IA como herramienta complementaria en la educación artística, más que como sustituto, es un acierto pedagógico. Esta visión exige una transformación curricular que no solo actualice contenidos, sino que fomente un pensamiento crítico-tecnológico en los estudiantes. Ello implica formar artistas y creadores que no solo sepan usar tecnologías emergentes, sino que también sean capaces de interpelarlas, resistir sus lógicas hegemónicas y proponer nuevas formas de creación más inclusivas, significativas y contextualizadas.

Referencias

- Aguilar Campo, C. (2024). Inteligencia artificial: ¿aliada o adversaria de la creación gráfica? *LATAM Revista Latinoamericana De Ciencias Sociales Y Humanidades*, 5(1), 173 – 195. DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v5i1.1579>
- Elorza, C., & Cancio, A. (2021). Trabajo en arte, institución museal y mercado del arte. Retos socioeconómicos en el contexto de las industrias culturales y creativas. *Arte, Individuo y Sociedad*, 33(2), 521-536. DOI: <https://doi.org/10.5209/aris.68847>
- De La Cruz Rioja, R., Huapaya-Capcha, Y. A., & Shiguay Guizado, G. A. (2022). Los planes de estudios: el eslabón perdido entre la universidad y la sociedad. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 6(25), 1498-1513. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i25.430>
- Fernández-Castrillo, C. (2024). Maquinolatría y creatividad poshumana entre futurismo, arte generativo e inteligencia artificial. *Artnodes*, (34), 1-8. <https://doi.org/10.7238/artnodes.voi34.427415>

- Gálvez González, J. R., & De Gunther Delgado, L. (2021). Representaciones sociales en torno a la economía de la cultura y al emprendedor innovador en artistas escénicos y audiovisuales del estado de Sonora, México. En VII Encuentro Latinoamericano de Metodología de las Ciencias Sociales: Migración, diversidad e interculturalidad: Desafíos para la investigación social en América Latina (modalidad virtual, 3-12 de noviembre de 2021). Universidad de Ciencias y Artes de Chiapas. <https://sedici.unlp.edu.ar/handle/10915/172715>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2020). Metodología de la investigación (7ª ed.). McGraw Hill. ISBN 968-422-931-3. <https://www.uv.mx/personal/cbustamante/files/2011/06/metodologia-de-la-investigaci%C3%83%C2%B3n-sampieri.pdf>
- Herrera Latorre, P. D., Orozco Poma, R. D., Núñez Sánchez, W. P., & Avalos Espinoza, P. A. (2024). Inteligencia artificial en la educación artística: Retos y perspectivas. *Revista Imaginario Social*, 7(2), 26-37. DOI: <https://doi.org/10.59155/is.v7i2.170>
- Pérez Hernández, A. F., Méndez Sánchez, C. J., Pérez Arellano, P., & García Sastré, J. A. (2017). Los programas de estudio en la educación superior: Orientaciones para su elaboración. *Perspectivas Docentes*, 62, 21-25. <https://doi.org/10.13140/RG.2.2.63492.81761>
- Prada, J. M. (2024). La creación artística visual frente a los retos de la inteligencia artificial. Automatización creativa y cuestionamientos éticos. *Eikón Imago* (13), 1-14. <https://doi.org/10.5209/eiko.90081>
- Roldán Santamaría, L. M. (2005). Elementos para evaluar planes de estudio en la educación superior. *Educación*, 29(1), 111-123. <https://doi.org/10.15517/revedu.v29i1.44029111>
- Rosales Peña Alfaro, C. A. (2023). Tecnologías digitales, inteligencia artificial y biotecnologías en la composición musical. *Transdigital*, 4(8), 1-12. <https://doi.org/10.56162/transdigital212>
- Secretaría de Educación Pública. (2019). LINEAMIENTOS PARA LA FORMULACIÓN DE INDICADORES EDUCATIVOS. En Dirección General de Planeación, Programación y Estadística Educativa. Recuperado 29 de noviembre de 2024, de https://www.planeacion.sep.gob.mx/Doc/estadistica_e_indicadores/lineamientos_formulacion_de_indicadores.pdf
- Vargas Barraza, J. A., & Plascencia Padilla, C. E. (2022). Retos y Oportunidades de Internacionalización del teatro independiente mexicano. *Economía Creativa*, (16), 44-74. <https://doi.org/10.46840/10.46840/ec.2021.16.04>
- Zallo, R. (2016). Las industrias creativas a discusión. En R. Zallo Elgezabal, *Tendencias en comunicación. Cultura digital y poder*. Barcelona: Gedisa, S.A. https://www.gedisa.com/downloads/Anexo_I.Tendencias_en_comunicacion.pdf