

## 4.2. Criterios de evaluación en proyectos artísticos con IA

La evaluación en el arte con IA no puede limitarse al "resultado estético final" debemos evaluar la **capacidad de mediación**, la **toma de decisiones** y el **posicionamiento ético** del alumno.

Evaluar un proyecto que utiliza IA requiere un cambio de paradigma: debemos pasar de evaluar la "destreza técnica manual" a evaluar la "**destreza conceptual y crítica**".

Los criterios deben ser **transparentes y premiar el proceso de co-creación consciente**.



La IA corrigiendo (Minerva Rodríguez + Gemini + Hailou Ai)

### Esquema Dimensiones

La evaluación de este tipo de proyectos requiere un **enfoque global** dejando de lado el resultado estético final para **centrarnos más en el proceso** que ha llevado el alumnado durante su realización. A continuación se exponen las dimensiones a evaluar con sus ponderaciones:

<b>Conceptual y de Ideación (30%)</b>	<b>Metodológica y de Proceso (40%)</b>	<b>Ética y Crítica (20%)</b>	<b>Presentación y Defensa (10%)</b>
<i>En esta fase se evalúa la <b>capacidad del alumno para dirigir</b> la máquina hacia un propósito significativo.</i>	<i>Es el núcleo de la evaluación donde <b>analizamos cómo</b> el alumno <b>ha interactuado</b> con la herramienta.</i>	<i>Basado en las advertencias sobre los <b>sesgos y la responsabilidad</b> al usar la herramienta.</i>	<i>No solo se evalúa la presentación visual sino que también la capacidad del alumnado para <b>justificar su trabajo</b>.</i>

<b>Conceptual y de Ideación (30%)</b>	<b>Metodológica y de Proceso (40%)</b>	<b>Ética y Crítica (20%)</b>	<b>Presentación y Defensa (10%)</b>
<p><b>// Originalidad del concepto:</b> ¿La idea nace de una necesidad interna o deseo (como sugiere el texto) o es una repetición de los clichés de la IA?</p> <p><b>// Investigación de referentes:</b> Capacidad para conectar la propuesta con la historia del arte, la biología (biomímesis) o la crítica social.</p> <p><b>// Calidad del Prompting:</b> Evaluación de la complejidad y precisión del lenguaje utilizado para guiar al algoritmo, evitando comandos genéricos.</p>	<p><b>// Iteración y Refinamiento:</b> Se valora el número de pruebas y cómo el alumno ha ido corrigiendo el resultado (uso de <i>inpainting</i>, variaciones, cambios de parámetros).</p> <p><b>// Soberanía sobre el resultado:</b> ¿El alumno ha aceptado la primera imagen que le dio la IA o ha ejercido una curaduría estricta seleccionando y editando?</p> <p><b>// Hibridación de medios:</b> Valoración del esfuerzo por llevar lo digital al plano físico (collage, pintura, intervención manual), demostrando que la IA es solo una fase del proceso.</p>	<p><b>// Análisis de sesgos:</b> Capacidad del alumno para identificar y subvertir los prejuicios (de género, raza o cultura) que la IA haya proyectado en sus generaciones.</p> <p><b>// Transparencia:</b> Honestidad en la declaración de las herramientas utilizadas y el origen de los datos de inspiración.</p> <p><b>// Justificación de la autoría:</b> Capacidad para argumentar por qué la obra es suya y no de la máquina, basándose en las decisiones tomadas durante el proceso.</p>	<p><b>// Narrativa visual:</b> Coherencia de la obra con el mensaje que se pretende transmitir.</p> <p><b>// Documentación del proceso:</b> Entrega de un "Diario de IA" donde se muestren los <i>prompts</i> fallidos, las mutaciones de la imagen y la reflexión final.</p> <div style="border: 1px solid green; padding: 10px; margin-top: 10px;"> <p>Que el alumno entienda que un <b>"fallo" de la IA puede ser un "acierto" artístico es clave para su proceso creativo.</b> Si el alumno aprovecha un error del algoritmo (el <i>glitch</i>) para explicar un concepto, eso debe ser evaluado positivamente como una muestra de pensamiento crítico y aprovechamiento estético del medio.</p> </div>

“ Al implementar estos criterios, recuerda los tres pilares:

1. **La IA es el pigmento; el artista, el aglutinante** --> El alumno debe sentir que él tiene el mando.
2. **Promover el pensamiento crítico** --> Cada imagen generada debe ir acompañada de un "por qué".

3. **Fomentar el tacto** --> En un mundo digital, la resistencia del papel, la mancha y la textura física son el mayor acto de resistencia.

## Actividades prácticas para el aula

Las siguientes actividades están diseñadas para servir de ejemplo, materializando que **la IA no sea un fin en sí mismo, sino un medio** para trabajar la expresión plástica, el lenguaje visual y el pensamiento crítico:

**Actividad 1: "El Bestiario del Antropoceno" (Enfoque en Biomimesis e Ideación)**



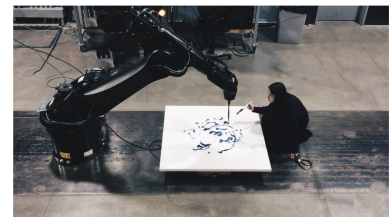
- **Nivel:** 4º ESO / 1º Bachillerato Artístico.
- **Objetivo:** Utilizar la IA para visualizar híbridos entre naturaleza y residuos tecnológicos, reflexionando sobre la ecología.
- **Desarrollo:**
  1. **Investigación:** Los alumnos estudian la estructura de insectos o plantas y la combinan con elementos de basura electrónica (cables, placas, plásticos).

**Actividad 2: "Post-fotografía y Memoria Histórica" (Enfoque en Arqueología de Datos)**



- **Nivel:** 2º Bachillerato (Cultura Audiovisual / Imagen y Sonido).
- **Objetivo:** Intervenir la memoria visual mediante la "alucinación" de la IA.
- **Desarrollo:**
  1. **Archivo:** El alumno elige una fotografía antigua familiar o un archivo histórico local dañado.]

**Actividad 3: "Danza con el Algoritmo" (Enfoque en Co-creación y Performance)**



- **Nivel:** Bachillerato Artístico / Cultura Audiovisual / Proyectos Artísticos.
- **Objetivo:** Experimentar la IA como una extensión del cuerpo, inspirada en el trabajo de Sougwen Chung.
- **Desarrollo:**
  1. **Registro:** El alumno realiza una serie de dibujos rápidos o trazos gestuales sobre papel.
  2. **Digitalización:** Se suben esos trazos a una IA (mediante Image-to-Image) para que la máquina proponga una continuación del trazo.

Revision #4

Created 2025-12-06 07:24:39 CET by Minerva Rodríguez

Updated 2026-03-09 23:32:25 CET by Minerva Rodríguez