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:

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

Copyright 2026

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

> 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".

Copyright 2026

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 Biomímesis e Ideación)



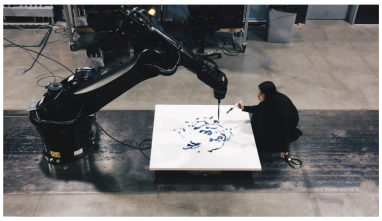
- **Nivel:** 4º ESO / 1º Bachillerato Artístico.
- **Objetivo:** Utilizar la IA para visualizar híbridos entre naturaleza y residuos tecnológicos, reflexionando sobre la ecología.
- **Desarrollo:**
  1. **Investigación:** Los alumnos estudian la estructura de insectos o plantas y la combinan con elementos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

Copyright 2026