

Alfabetización en IA en la educación superior: repensar los deepfakes en el marco de la cultura visual

AI Literacy in Higher Education: Rethinking Deepfakes within the Framework of Visual Culture

Felipe Aristimuño

Faculdade de Belas-Artes,
Universidade de Lisboa
Centro de Investigação e Estudos em Belas-Artes

Recibido 28/11/2025 Revisado 15/12/2025

Aceptado 15/12/2025 Publicado 16/02/2026

Ana Tudela de Sousa

Faculdade de Belas-Artes,
Universidade de Lisboa

Resumen:

Este artículo analiza los resultados del taller experiencial *Introdução aos Deepfakes na Cultura Visual*, desarrollado en 2025 en la asignatura *Arte, Educação e Novas Tecnologias* del Máster en Educación Artística de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Lisboa. Guiado por un modelo A/r/tográfico de investigación educativa basada en artes visuales, el taller exploró de forma crítica cómo la inteligencia artificial generativa (GenAI) puede apoyar el desarrollo de Recursos Educativos Abiertos en educación artística y mediática. El alumnado participó en debates éticos, analizó obras contemporáneas que emplean GenAI y produjo vídeos educativos breves con herramientas como ChatGPT, NotebookLM, D-ID y HeyGen. Las actividades se diseñaron para promover una discusión crítica sobre los deepfakes, la autoría, la apropiación de imágenes y la circulación de contenidos mediada por IA, y para reforzar la conciencia de los participantes sobre cuestiones como el plagio algorítmico, la manipulación simbólica y la reconfiguración de la percepción visual en contextos educativos formales e informales.

Sugerencias para citar este artículo,

Aristimuño, Felipe; Tudela de Sousa, Ana (2026). Alfabetización en IA en la educación superior: repensar los deepfakes en el marco de la cultura visual. *Afluir* (Extraordinario VI), págs. 211-228,

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra6.262>

ARISTIMUÑO, FELIPE; TUDELA DE SOUSA, ANA (2026). Alfabetización en IA en la educación superior: repensar los deepfakes en el marco de la cultura visual. *Afluir* (Extraordinario VI), febrero 2026, pp. 211-228,

<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra6.262>

Abstract:

This article analyzes the results of the experiential workshop “Introdução aos Deepfakes na Cultura Visual”, developed in 2025 within the course *Arte, Educação e Novas Tecnologias* of the Master’s Degree in Art Education at the Faculty of Fine Arts of the University of Lisbon. Guided by an A/r/tographic model of arts-based educational research, the workshop critically explored how generative artificial intelligence (GenAI) can support the development of Open Educational Resources in art and media education. Students participated in ethical debates, analyzed contemporary artworks that employ GenAI, and produced short educational videos using tools such as ChatGPT, NotebookLM, D-ID, and HeyGen. The activities were designed to foster critical discussion about deepfakes, authorship, image appropriation, and AI-mediated content circulation, while strengthening participants’ awareness of issues such as algorithmic plagiarism, symbolic manipulation, and the reconfiguration of visual perception in both formal and informal educational contexts.

Palabras Clave: *Cultura visual, Deepfakes, Educación artística, Inteligencia Artificial, A/r/tografía*

Key words: *Visual Culture, Deepfakes, Artistic Education, Artificial Intelligence, A/r/tography*

Sugerencias para citar este artículo,

Aristimuño, Felipe; Tudela de Sousa, Ana (2026). Alfabetización en IA en la educación superior: repensar los deepfakes en el marco de la cultura visual. *Afluir* (Extraordinario VI), págs. 211-228, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra6.262>

ARISTIMUÑO, FELIPE; TUDELA DE SOUSA, ANA (2026). Alfabetización en IA en la educación superior: repensar los deepfakes en el marco de la cultura visual. *Afluir* (Extraordinario VI), febrero 2026, pp. 211-228, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra6.262>

Introducción

El desarrollo reciente de generadores de imágenes basados en inteligencia artificial (GenAI), capaces de producir representaciones visuales altamente verosímiles, ha puesto en cuestión la comprensión tradicional de la fotografía y del vídeo como documentos de lo real. Estas tecnologías están transformando prácticas consolidadas de producción y circulación mediática y, como se analiza en este estudio, también inciden en los procesos creativos del arte contemporáneo (The Dalí Museum, 2024; The Dor Brothers, 2024; Elgammal, 2021; Klingemann, 2018; Paglen, 2019; Sherman, 2021). En este escenario, la proliferación de imágenes «fabricadas», conocidas como *deepfakes*, constituye uno de los fenómenos más controvertidos.

Según Internet Matters (2023), los *deepfakes* son manipulaciones audiovisuales generadas mediante sistemas de GenAI que recrean de forma convincente rostros y voces, y que pueden emplearse tanto con fines lúdicos como para engañar o facilitar fraudes. Aunque a menudo circulan como memes aparentemente inofensivos, comportan riesgos relevantes, entre ellos la difusión de desinformación, el daño reputacional o diversas formas de ciberacoso, con un impacto particular en menores y jóvenes en situaciones de mayor vulnerabilidad (Internet Matters, 2023).

La accesibilidad de estas herramientas —hoy disponibles para cualquier persona con un dispositivo móvil— ha reconfigurado nuestra relación con las imágenes. Como advierte Charréu (2024), «los jóvenes de hoy están a merced de dispositivos de medios digitales que constituyen y generan posverdad; es decir, fuerzas políticas contrarias a la constitución plural de las sociedades modernas». Ante este contexto, la educación artística y la cultura visual se revelan como espacios fundamentales de análisis, resistencia y reflexión crítica, capaces de cuestionar las lógicas económicas y las infraestructuras tecnológicas que sustentan estas herramientas.

Con el propósito de explorar pedagógicamente estas cuestiones, se desarrolló el taller experiencial *Introdução aos Deepfakes na Cultura Visual* entre marzo y abril de 2025, en la asignatura *Arte Educação e Novas Tecnologias* del Máster en Educación Artística de la Facultad de Bellas Artes de la Universidad de Lisboa. Este programa, con más de dos décadas de trayectoria, reúne a un alumnado diverso compuesto por docentes, educadores de artes visuales y profesionales vinculados a museos, centros culturales y otros ámbitos educativos formales y no formales. La experiencia se inscribió en el proyecto posdoctoral *Empowerment Through ARTificiality* (E-ARTi, FCT, 2024–2030) y se articuló a partir de la siguiente pregunta: ¿de qué maneras puede la GenAI contribuir a la creación de Recursos Educativos Abiertos (REA) en educación artística?

A partir de esta cuestión, la propuesta buscó examinar los *deepfakes* no solo como objeto de análisis crítico, sino también como herramienta para la experimentación creativa y la mediación cultural. Más allá del aprendizaje técnico, se pretendió fomentar una aproximación consciente a sus dimensiones estéticas, simbólicas y éticas, generando espacios de debate sobre autoría, apropiación de imágenes, manipulación mediática y desinformación.

Este trabajo dialogó con marcos de referencia como las *Ethical Guidelines on the Use of Artificial Intelligence (AI) and Data in Teaching and Learning for Educators* (2022) y el módulo *Media Literacy in the Age of Deepfakes* (Harrell et al., 2021), al tiempo que promovió una cultura mediática participativa basada en principios de educación transmedia y empoderamiento mediático (Aristimuño, 2024).

En la práctica, el taller integró herramientas digitales accesibles —entre ellas ChatGPT, NotebookLM, D-ID y HeyGen— para el desarrollo de REA mediante la creación, en parejas, de vídeos breves inspirados en los formatos de circulación propios de plataformas como TikTok, vinculados a los contextos educativos de los participantes. Esta aproximación permitió situar la relación entre inteligencia artificial y creatividad como una tensión productiva: si bien los *deepfakes* se asocian a riesgos evidentes, también abren posibilidades de exploración expresiva que obligan a replantear cuestiones de autenticidad, representación y fiabilidad de las imágenes digitales.

Desde esta perspectiva, el arte —a través de su potencial contravisual (Mirzoeff, 2016)— puede propiciar formas de compromiso crítico con las tecnologías emergentes, reimaginando narrativas e interrogando los sistemas que las hacen posibles. La experiencia se concibió así como un espacio pedagógico en el que análisis cultural, experimentación artística y reflexión ética se entrelazaron, combinando el estudio de obras de arte contemporáneas con la producción creativa del propio alumnado.

Enfoque Metodológico

La actividad se estructuró en torno a un enfoque a/r/tográfico de investigación basada en las artes visuales (Irwin et al., 2018; Barone & Eisner, 2012). Este enfoque propone una enseñanza que trasciende la transmisión fragmentada de contenidos y el uso de evaluaciones estandarizadas, al valorar la incertidumbre, la intuición, la subjetividad y los procesos creativos como dimensiones constitutivas del conocimiento. Al situar la práctica artística como herramienta pedagógica, la a/r/tografía cuestiona los modelos instructivos tradicionales y favorece la indagación, la experimentación y la coautoría.

Desde esta perspectiva, la propuesta se configuró con el propósito de convertir el aula en un *atelier* de creación y aprendizaje exploratorio, en el que se invitó al alumnado del máster a desarrollar contenidos mediáticos orientados a su uso como REA, asistidos por tecnologías de GenAI, comprendida aquí como un dispositivo cultural y epistemológico. El énfasis se situó en el proceso creativo y la reflexión crítica, promoviendo conexiones entre el trabajo desarrollado, las experiencias cotidianas y profesionales de los participantes y los horizontes de una educación emancipadora.

Al considerar la a/r/tografía como una «investigación viva» que entrelaza práctica artística, investigación y docencia (Martín-Viadel & Roldán, 2019), la experiencia incorporó una evaluación de carácter formativo y continuo orientada a acompañar —más que a cuantificar— el trabajo del alumnado. La valoración se articuló en torno a tres dimensiones: (1) la iniciativa en la experimentación técnica; (2) la profundidad de la reflexión crítica; y (3) la capacidad de comunicar el proceso creativo durante su desarrollo y presentación final. Este

planteamiento permitió atender tanto a los procesos individuales y colectivos como a la evolución del pensamiento a lo largo de la práctica, y no únicamente a los resultados finales.

En términos de investigación, el estudio se inscribe en el marco del proyecto posdoctoral E-ARTi (2024–2030), que combina la investigación basada en el aula (Irwin et al., 2018; Sullivan, 2005; Hopkins, 2008) con la etnografía visual participativa (Pink, 2021; Hine, 2015) en un contexto de educación superior. La experiencia se analizó como un estudio de caso centrado en el aprendizaje, la creación y la interrogación crítica de la GenAI. La recogida de datos incluyó observación participante y notas de campo de las cinco sesiones, los artefactos generados por los grupos —guiones, *prompts*, imágenes y vídeos producidos con las herramientas empleadas— y los registros de las presentaciones finales y discusiones colectivas. Dichos materiales se examinaron mediante un enfoque interpretativo y reflexivo, apoyado en el análisis de contenidos digitales propio de la etnografía visual propuesta por Pink (2021).

Siguiendo a esta autora, el análisis comenzó con la organización sistemática de los vídeos y los datos, proceso que permitió identificar progresivamente patrones y significados etnográficos. Esta fase estuvo guiada por una sensibilidad etnográfica entendida como intuición analítica situada, capaz de reconocer temas emergentes y conexiones sutiles entre los materiales, orientando su selección y articulación en la narrativa interpretativa. De este modo, la construcción del conocimiento se desarrolló de manera reflexiva y temporalmente situada, incorporando la implicación de los participantes y atendiendo al devenir de las experiencias tal como fueron vividas en el trabajo de campo.

Obras y artistas analizados en el taller

Se seleccionó un conjunto de obras de referencia con el fin de contextualizar el debate sobre las nuevas formas de producción de imágenes con GenAI e ilustrar las distintas maneras en que los *deepfakes* están siendo incorporados al arte contemporáneo. Estas piezas no se eligieron únicamente por sus cualidades estéticas o técnicas, sino por su potencial pedagógico y reflexivo. Funcionaron como detonantes de discusión, invitando a reconsiderar cómo la autoría, la representación, la identidad y la ética se reconfiguran en una cultura visual mediada por la IA.

La primera obra analizada fue *The Hustle* (Figura 1), creada por los Dor Brothers, conocidos por desarrollar narrativas generadas con IA que combinan comentario social y una estética visual propia de la cultura del remix. El vídeo (Dor Brothers, 2024) sitúa a figuras públicas como Donald Trump, Elon Musk y Vladimir Putin en escenas ficticias de robos construidas con gran verosimilitud mediante imágenes generadas en la plataforma Grok2. La pieza evidencia cómo la imaginaria sintética puede difuminar las fronteras entre realismo, ficción y desinformación.



Fig. 1: Fotograma del vídeo *The Hustle*. Fuente: The Dors Brothers, 2024

Las reacciones del grupo reflejaron una preocupación compartida por las implicaciones políticas y éticas de este tipo de hiperrealismo. Varias intervenciones señalaron que la representación de figuras públicas en situaciones delictivas escenificadas pone de manifiesto la capacidad de estos vídeos para influir en la opinión pública cuando su carácter fabricado no es evidente. Otras subrayaron la tensión entre sátira, libertad de expresión y derecho a la imagen, cuestionando hasta qué punto es legítimo apropiarse de identidades reales con fines humorísticos o críticos cuando existe riesgo de daño reputacional o de amplificación de la desinformación.

A continuación se discutió *Memories of Passersby I* (Figura 2), del artista alemán Mario Klingemann (2018). Pionero en el uso artístico de redes generativas adversarias (GAN), Klingemann desarrolló una instalación autónoma que produce retratos ficticios en tiempo real a partir de conjuntos de datos de pintura histórica. La obra desplaza el gesto autoral tradicional, ya que el artista no modela cada imagen, sino que diseña el sistema que las genera, invitando a reflexionar sobre la creatividad algorítmica y sobre el papel del artista como programador de procesos.



Fig. 2: Fotograma de la instalación *Memories of Passersby I*. Fuente: Klingeman, 2018

También se analizó una serie de autorretratos de Cindy Sherman realizados con la aplicación de manipulación facial basada en IA Lensa (Sherman, 2022). Fiel a su trayectoria crítica sobre la identidad y el género, Sherman prolonga aquí su exploración del yo performativo mediante herramientas digitales. Las imágenes parten de fotografías escenificadas en las que altera su apariencia a través del maquillaje —o, en sus palabras, «making myself look weird» (Sherman, citada en Growcoat, 2023)—, para posteriormente someterlas a variaciones algorítmicas mediante distintos preajustes visuales. El proceso combina intervención performativa y transformación computacional, generando un diálogo entre cuerpo, imagen y software.

Concebidas para su circulación en Instagram (Figura 3), estas imágenes cuestionan formas contemporáneas de auto-representación y auto-vigilancia visual, presentando rostros distorsionados que incorporan errores del propio sistema —extremidades duplicadas, manos con seis dedos o deformaciones inesperadas— como parte del proceso creativo. Tales anomalías refuerzan su crítica a los filtros digitales como dispositivos que modelan las identidades visuales actuales.



Fig. 3. Selfies de Cindy Sherman modificados con IA. Fuente: Growcoot, 2023

Estas cuestiones se profundizaron con *Wearing Masks* (Figura 4), de Gillian Wearing, instalación en la que la artista vuelve sobre el uso de su propio rostro —estrategia desarrollada a lo largo de décadas— para desestabilizar categorías identitarias mediante técnicas próximas al *deepfake*. La obra plantea interrogantes sobre performatividad, privacidad y construcción del yo en un entorno saturado de imágenes idealizadas.



Fig. 4. Gillian Wearing, *Wearing Masks*. Fuente: Elgammal, 2021

Las reflexiones del alumnado sobre *Wearing Masks* convergieron en torno a la identidad, la autenticidad y la inquietante ambigüedad producida por el uso de técnicas *deepfake* por parte de Gillian Wearing. Varias intervenciones señalaron cómo la superposición de distintos rostros sobre el de la artista desestabiliza la capacidad del espectador para distinguir lo real de lo escenificado, ilustrando la capacidad más amplia de los deepfakes para confundir o manipular según las intenciones de uso. Otras destacaron que la práctica de Wearing pone en primer plano la fluidez y el carácter construido de la identidad, mostrando con qué facilidad nuestro sentido visual del yo puede reconfigurarse —tecnológica, narrativa o culturalmente—. Los comentarios también subrayaron la condición híbrida sugerida por la obra, apuntando a una experiencia contemporánea en la que lo humano y lo algorítmico se fusionan cada vez más. Junto a estas lecturas artísticas, el alumnado expresó preocupación por el posible uso indebido de los deepfakes para el engaño, el daño reputacional y la desinformación, insistiendo en que la responsabilidad ética sigue siendo central al trabajar con estas tecnologías.

Trevor Paglen fue el cuarto artista analizado, a través de su instalación *From Apple to Anomaly* (2019), que expone sesgos ideológicos en sistemas de clasificación de imágenes utilizados para entrenar modelos de IA (Figura 5). La obra se apoya en el conjunto de datos ImageNet —criticada por Paglen por sus categorías racistas, sexistas y estigmatizantes— y muestra cómo las taxonomías automatizadas modelan la mirada algorítmica. Sirvió como punto de partida para debatir los riesgos asociados a procesos técnicos opacos y la necesidad de una alfabetización crítica de datos respecto a los conjuntos que configuran los sistemas de IA. El debate buscó ayudar al alumnado a reconocer cómo la práctica artística puede hacer visibles los supuestos políticos y epistemológicos incrustados en tecnologías cotidianas.



Fig. 5. *From Apple to Anomaly*. Fuente: Paglen, 2019

Por último, se analizaron *Dalí Lives* (2019) y *Ask Dalí* (2024), proyectos del The Dalí Museum que emplean *deepfakes* y chatbots para recrear digitalmente la presencia de Salvador Dalí (Figura 6). Estas iniciativas ofrecen una experiencia interactiva en la que el artista parece dialogar con los visitantes, reproduciendo su apariencia y su voz. Aunque innovadoras desde el punto de vista museográfico, suscitan interrogantes sobre los límites entre homenaje, simulación y explotación de la imagen póstuma.



Fig. 6. *Ask Dalí*. Fuente: The Dalí Museum, 2024

Al debatir *Dalí Lives* y *Ask Dalí*, el alumnado se centró en las tensiones éticas de «resucitar» digitalmente a un artista fallecido. Muchas personas cuestionaron la legitimidad de usar la imagen de Dalí sin consentimiento, señalando preocupaciones sobre derechos póstumos, respeto a la identidad y la exactitud de las narrativas que se le atribuyen. Varias intervenciones destacaron lo frágil de la frontera entre homenaje y explotación, especialmente cuando afirmaciones ficticias se presentan como si procedieran del propio artista. Aunque algunas personas reconocieron la capacidad del proyecto para generar una experiencia atractiva para el visitante, otras lo describieron como inquietante y subrayaron la incomodidad de interactuar con una simulación que la persona real no puede rebatir. En conjunto, el alumnado coincidió en que estas tecnologías difuminan las distinciones entre autenticidad e ilusión, y que su uso en instituciones culturales exige directrices éticas claras, dadas las amplias posibilidades de apropiación indebida, desinformación y mercantilización de la identidad personal en contextos mediados por IA.

En conjunto, el análisis de estas obras permitió comprender las complejas intersecciones entre arte, GenAI y sociedad. Más que modelos a imitar, funcionaron como referencias contravisuales que impulsaron a los participantes a desarrollar narrativas propias con herramientas de IA, atendiendo no solo a sus posibilidades expresivas, sino también a sus implicaciones simbólicas, éticas y políticas. Este marco crítico preparó el terreno para la fase práctica posterior y orientó los temas y preguntas que emergieron durante la experiencia.

Herramientas utilizadas (GENAI)

Durante la experiencia, el alumnado exploró diversas herramientas de GenAI de fácil acceso, cada una orientada a distintas fases de creación y reflexión. Aunque estas aplicaciones facilitaron la producción de contenidos con potencial para funcionar como REA, también se prestó atención a las infraestructuras opacas que sustentan las plataformas propietarias de las que dependen. El debate se centró en la huella de datos y en las implicaciones éticas de proporcionar a estos sistemas imágenes y voces de los usuarios, planteando si una «educación emancipadora» puede desarrollarse dentro de ecosistemas comerciales de IA que se nutren del trabajo intelectual de quienes los utilizan. Como respuesta a estas tensiones, el grupo experimentó con prácticas artísticas contravisuales para explorar de qué modo la apropiación crítica de estas tecnologías puede operar como forma de resistencia.

En la fase inicial de elaboración de guiones se emplearon ChatGPT y NotebookLM. A partir de instrucciones textuales (*prompts*) (figura 7), los participantes utilizaron estos modelos de lenguaje para estructurar ideas, organizar argumentos y redactar textos con distintos niveles de coherencia narrativa. Más allá de su función instrumental, esta etapa favoreció la reflexión sobre cómo el significado se configura mediante la mediación algorítmica y sobre la influencia de estos sistemas en la producción discursiva en arte y educación.

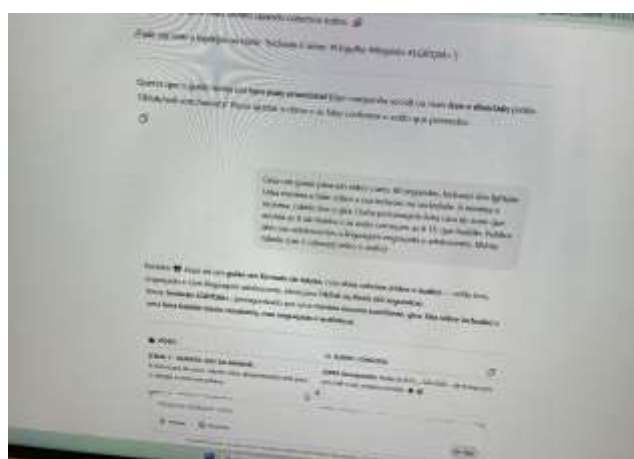


Fig. 7. Ejemplo de un Prompt experimental para la generación de un guion en ChatGPT.

Fuente: Trabajo producido por participantes en el taller

Para el desarrollo visual y el diseño de personajes se recurrió a plataformas de generación de imágenes como las funciones nativas de imagen de ChatGPT, Microsoft Designer y las herramientas de IA integradas en Canva. Estas aplicaciones permitieron crear protagonistas y escenarios posteriormente animados en los vídeos. La generación de imágenes a partir de descripciones textuales propició una experimentación estética automatizada y llevó al alumnado —en muchos casos con formación previa en artes visuales— a reconsiderar cómo la IA está transformando prácticas consolidadas de producción de imágenes, especialmente en relación con la apropiación, la iteración y la reutilización.

En la fase de animación y edición se trabajó con D-ID y HeyGen. D-ID permitió animar rostros estáticos mediante sincronización labial realista, generando la ilusión de habla en personajes ficticios o históricos. HeyGen ofreció funcionalidades similares, posibilitando la integración de voz, movimiento y fondos personalizados, lo que hizo accesible la producción audiovisual incluso para quienes contaban con escasa experiencia técnica.

Dado que los proyectos se concibieron como vídeos de formato breve, la posibilidad de publicarlos en plataformas como TikTok o YouTube Shorts abrió un espacio de reflexión sobre la relación con las audiencias. Esta dimensión se incorporó deliberadamente al proceso pedagógico, invitando a analizar los modos de recepción, las limitaciones expresivas de los formatos breves —que exigen claridad y síntesis— y las dinámicas de circulación propias de los entornos digitales frecuentados por los jóvenes. Al estar orientados a su uso como REA, estos formatos se eligieron por su accesibilidad, su potencial educativo y su relevancia cultural.

Discusión de resultados: una lectura etnográfica de las producciones

Las piezas audiovisuales elaboradas durante la experiencia no se presentaron únicamente como resultados finales, sino como momentos de un proceso de exploración compartida en el que la comprensión de la GenAI fue tomando forma a través de la práctica. En este sentido, los vídeos funcionaron como artefactos culturales situados que permitieron observar cómo los participantes negociaban cuestiones de autoría, representación e intencionalidad crítica mientras desarrollaban contenidos concebidos para su posible uso como REA. Más que evidencias cerradas, estas producciones se constituyeron como superficies de diálogo donde se entrelazaron referencias personales, preocupaciones sociales y decisiones estéticas mediadas por herramientas algorítmicas.

Entre las siete piezas realizadas, uno de los grupos retomó el mito de Medusa (Figura 8), desplazando el punto de vista narrativo hacia el propio personaje. Durante el proceso, la discusión giró en torno a la posibilidad de “darle voz” a una figura históricamente silenciada, cuestión que orientó tanto la escritura del guion como la elección de imágenes generadas por IA y la animación facial utilizada. La reinterpretación del mito emergió como una forma de interrogar los relatos heredados y su relación con la violencia de género en el presente.



Fig. 8: O mito de Medusa segundo Ovidio. Fuente: Trabajo producido por participantes en el taller

Otra propuesta, *O drama dos Tuk-Tuks em Lisboa* (Figura 9), se desarrolló a partir de experiencias cotidianas vinculadas a la transformación turística de la ciudad. La idea inicial del vídeo surgió de una noticia publicada en el diario portugués *Público* el mismo día en que las alumnas comenzaron su trabajo, en la que se informaba de que el Ayuntamiento de Lisboa iba a reforzar la fiscalización y las restricciones a la circulación de tuk-tuks en gran parte del centro histórico (Serafim, 2025). A partir de esta noticia, las conversaciones del grupo revelaron tensiones entre humor y crítica social, exploradas mediante un montaje que combinaba escenarios generados por IA con personajes animados. El uso de un formato breve, cercano a los lenguajes de circulación digital, fue entendido por las propias participantes como una estrategia para trasladar un problema urbano local al espacio educativo.



Fig. 9: O drama dos TukTuks em Lisboa. Fuente: Trabajo producido por participantes en el taller

En el vídeo #SemWiFiComDiversão (Figura 10), el punto de partida fue una preocupación compartida por la omnipresencia de los dispositivos digitales en la vida juvenil, lo que llevó a situar el bienestar digital como una problemática a trabajar desde la educación mediática. A partir de una evocación de sus propias infancias offline en la década de 1980, las alumnas construyeron la narrativa de un “apagón” digital, que surgió como metáfora colectiva durante la fase de planificación. Las decisiones visuales buscaron contrastar la mediación tecnológica —representada por una protagonista generada como deepfake realista del personaje mediático Dora la Exploradora— con formas de interacción corporal, lúdica y no mediada por pantallas. De manera paradójica, la misma tecnología utilizada para crear las imágenes sirvió para cuestionar su centralidad, dando lugar a una reflexión de las autoras sobre el potencial contravisual del arte: emplear las herramientas del propio sistema para interrogarlo y desestabilizarlo.



Fig. 10: #SemWiFiComDiversão. Fuente: Trabajo producido por participantes en el taller

A lo largo del proceso se hizo evidente que el trabajo con *deepfakes* y sistemas generativos no se percibía simplemente como una cuestión técnica. Las discusiones visuales, hechas a través de la creación artística, sobre veracidad, manipulación o responsabilidad mostraron una comprensión progresiva de la GenAI como práctica cultural que afecta a la confianza en las imágenes y a las formas contemporáneas de representación. La totalidad de las propuestas se orientó hacia una apropiación crítica, conectando temas sociales con lenguajes visuales cuestionadoras y provocadoras.

Desde la perspectiva de la etnografía visual, estas producciones pueden entenderse como instancias de indagación situada, en las que la tecnología actuó simultáneamente como instrumento y como agente que reorganizaba —y, en muchos momentos, desorganizaba— preguntas, decisiones y relaciones entre los participantes. El proceso creativo se convirtió así en un espacio contravizual donde las visualidades propias de las plataformas de IA, como los filtros que habitualmente “embellecen”, se invertían deliberadamente para “afear” y poner en cuestión qué se entiende por belleza en este nuevo escenario. En este desplazamiento, práctica artística, reflexión pedagógica y mediación algorítmica dejaron de operar como dimensiones separadas para entrelazarse de forma inestable y productiva.

Conclusiones

El desarrollo de esta experiencia permitió observar cómo la incorporación de tecnologías de GenAI en contextos formativos puede vivirse como un proceso de negociación crítica con nuevos regímenes de (re)producción de imágenes. A lo largo de las sesiones, la IA fue apareciendo menos como un recurso técnico y más como un campo de interrogación estética, social y pedagógica, capaz de activar prácticas de análisis, apropiación y creación. En este sentido, el arte basado en GenAI se configuró como un dispositivo contravizual desde el que repensar la relación entre imagen, verdad y agencia.

Dado que se trata de un estudio de caso centrado en un grupo específico de 16 estudiantes de máster, los hallazgos no buscan generalización, sino ofrecer una lectura situada que pueda dialogar con otros contextos educativos. La experiencia apunta, más bien, a una práctica pedagógica que se construye en relación con cada entorno y que encuentra en la educación artística un espacio desde el que explorar, a través de la creación, las tensiones de una cultura visual atravesada por sistemas algorítmicos.

El seguimiento continuado del proceso permitió apreciar desplazamientos en las posiciones iniciales del grupo. Las primeras sesiones estuvieron marcadas por reacciones contrastadas —entre la cautela ante los riesgos de los *deepfakes* y la curiosidad por sus posibilidades—, mientras que, con el avance del trabajo, estas polaridades dieron lugar a posturas más matizadas. En las presentaciones finales, la IA fue utilizada como medio para cuestionar narrativas dominantes y examinar críticamente los modos en que las imágenes producen realidad. Como expresó una de las participantes en el debate de cierre: «La facilidad con la que la IA genera una “verdad” visual exige una responsabilidad ética y ecológica que va más allá de dominar la herramienta; debemos pasar de ser consumidores de imágenes a curadores de realidades alternativas».

La experimentación con herramientas accesibles favoreció así la reflexión sobre los regímenes de realismo, las dinámicas de apropiación y los límites éticos de la generación visual, al tiempo que los participantes se situaban como mediadores culturales capaces de producir relatos alternativos. La IA apareció como un agente que reorganiza prácticas, preguntas y relaciones con las imágenes, mostrando que su impacto en la educación no depende solo de su uso instrumental, sino de las formas en que se incorpora a procesos de creación y reflexión compartida.

La investigación en torno al uso educativo de la IA sigue siendo un campo abierto y en transformación, actualmente ampliado por el trabajo de campo del proyecto E-ARTi en distintos niveles educativos y contextos comunitarios. Más que ofrecer respuestas, la experiencia aquí descrita contribuye a una conversación en curso sobre cómo habitar pedagógicamente estos entornos tecnológicos. En palabras de Charréu (2024), la educación artística puede desempeñar un papel decisivo al preparar a los jóvenes para reconocer y cuestionar las lógicas de la posverdad, afirmando —a través de la práctica artística— modos más conscientes, críticos e inclusivos de relacionarse con los mundos visuales emergentes.

Agradecimientos

Este trabajo se desarrolló en el marco del proyecto E-ARTi (*Empowerment through ARTificiality*), financiado por la *Fundação para a Ciência e a Tecnologia* (FCT) en el ámbito del Programa Estímulo al Empleo Científico, referencia 2023.09132.CEECIND/CP2893/CT0002.

Referencias

- Aristimuño, F. (2024). *Visual empowerment through synthetic media: The E-ARTi Project in Art and Media Education*. <https://doi.org/10.57843/ulisboa.fba.cieba.00003.2025>
- Cardillo, S. (2021). Teaching and creating micro-documentary. *Journal of Media Education*, 12(2), 33–41. <https://www.researchgate.net/publication/351334073>
- Castro, J. (2024). In F. Hernández & K. Freedman (Eds.), *Media, arte y cultura visual*. Graó.
- Charréu, L. (2024). Educação artística e democracia: Repensar conceitos e práticas na era da pós-verdade. In A. Tudela de Sousa et al. (Eds.), *Se não agora, quando?* (pp. 98–115). CIEBA.
- European Commission. (2022). Orientações éticas para educadores sobre a utilização de IA e de dados no ensino e na aprendizagem. <https://doi.org/10.2766/795588>
- The Dor Brothers. (2024, August 24). *The Hustle* [Video]. YouTube. <https://youtu.be/aIqxms8KSka>
- Elgammal, A. (2021, November 19). Art, artificial intelligence, and the question of authentic identity. The Guggenheim Museums and Foundation. <https://www.guggenheim.org/articles/checklist/art-artificial-intelligence-and-the-question-of-authentic-identity>
- Fundação para a Ciência e a Tecnologia. (2024–2030). *Empowerment Through Artificiality: How synthetic media promotes social justice and inclusiveness in visual culture and media education* (Ref. 2023.09132.CEECIND/CP2893/CT0002). <https://doi.org/10.54499/2023.09132.CEECIND/CP2893/CT0002>
- Harrell, D. F., et al. (2021). Media literacy in the age of deepfakes. MIT Center for Advanced Virtuality. <https://deepfakes.virtuality.mit.edu>
- Internet Matters. (2023). *Deepfakes: A guide for parents and carers*. <https://www.internetmatters.org/resources/what-is-a-deepfake/>
- Irwin, R. L., LeBlanc, N., Ryu, J. Y., & Belliveau, G. (2018). *A/r/tography as living inquiry*. En P. Leavy (Ed.), *Handbook of arts-based research* (pp. 37–53). The Guilford Press.

- Klingemann, M. (2018). Memories of Passersby I [Interactive AI installation].
- Makeaigreatagain47 [@makeaigreatagain47]. (2026, January 5). Trump's Maduro capture op goes unexpected [Reel]. Instagram. <https://www.instagram.com/reel/DTH74GwjQnY/>
- Mirzoeff, N. (2016). O direito a olhar. ETD – Educação Temática Digital, 18(4), 745–768. <https://doi.org/10.20396/etd.v18i4.8646472>
- Paglen, T. (2019). From Apple to anomaly. Barbican Art Gallery.
- Paris, B., & Donovan, J. (2019). Deepfakes and cheap fakes. Data & Society. <https://datasociety.net/library/deepfakes-and-cheap-fakes>
- Serafim, T. (2025, 21 de marzo). Câmara de Lisboa cria brigada da EMEL para fiscalizar tuk-tuk. Público. <https://www.publico.pt/2025/03/21/local/noticia/camara-lisboa-cria-brigada-emel-fiscalizar-tuktuk-2126924>
- Sherman, C. (2021). Autorretratos com o app Lensa [Series of AI-manipulated images].
- The Dalí Museum. (2024). Ask Dalí (via Artificial Intelligence). <https://thedali.org/exhibit/ask-dali/>
- UNESCO. (2011). Guidelines for open educational resources (OER) in higher education. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000213605>