La IA como herramienta para la enseñanza de la Historia del Arte: una mirada crítica desde el feminismo.

Virginia Núñez Remacho. UVigo
vir7184@gmail.com
Mª Dolores Villaverde Solar. UDC
dolores.villaverde@udc.es

Introducción.

La Inteligencia Artificial (IA) no tiene todavía una definición clara y aceptada universalmente, pero se podría definir como un campo de la informática y la tecnología dedicada a desarrollar sistemas, algoritmos o máquinas capaces de simular procesos de inteligencia humana[1]. Pese a la complejidad del concepto, está integrada en nuestro día a día casi sin darnos cuenta, desde que nos levantamos por las mañanas la utilizamos en aplicaciones como Google maps, que todos/as consultamos en el teléfono móvil, en plataformas para escuchar música, como Spotify o a través de asistentes virtuales presentes cada día en más casas, como Alexa. Está claro que la Inteligencia Artificial (IA) está cambiando el mundo, la vida diaria y el arte o la historia del arte no son ajenos a estos cambios.

La contribución de la IA empieza a ser fundamental en la disciplina artística, y no solo para creadores/as, también porque está cambiando la investigación y la percepción de las obras para espectadores/as y/o estudiosos/as. Es indiscutible que se está asentando en el mundo artístico, pero su utilización trae toda una serie de debates sobre la ética en su uso o la autoría: Para el/la artista, la inteligencia artificial generativa, es capaz de crear retratos o paisajes tan reales como los tomados del natural, ¿es entonces una amenaza?, ¿están en peligro

[1] Según el diccionario de la RAE se define como:
"Disciplina científica que se ocupa de crear programas informáticos que ejecutan operaciones comparables a las que realiza la mente humana, como el aprendizaje o el razonamiento lógico"

profesiones como pintor/a o fotógrafo/a?, ¿se está terminando la era de los y las artistas, o es solamente el inicio de una nueva etapa?[2].Las imágenes generadas, no siempre cumplen con las normas éticas y de calidad que se exigen, pero por otro lado, a la IA habría que valorarla como una herramienta complementaria más que cualquier artista puede aprovechar.

En la investigación, la fusión arte-IA es un campo de estudio interesante y novedoso, que agrupa la creación artística con el análisis computacional[3], pero todavía mantiene muchas incertidumbres y/o retos, entre ellos la reproducción de sesgos históricos y culturales presentes en los datos y sistemas algorítmicos. En este contexto, algo que ya no se discute es el papel de la mujer en la historia del arte, tampoco la misoginia existente en la historia oficial, siendo las artistas invisibilizadas y excluidas en numerosas ocasiones de los relatos canónicos. La incorporación de la IA al ámbito artístico plantea, por tanto, una cuestión fundamental: determinar si estas tecnologías contribuyen a perpetuar las desigualdades de género ya existentes o si, por el contrario, pueden convertirse en herramientas capaces de visibilizar, revalorizar y reivindicar las aportaciones de las mujeres al arte.

Asimismo, como espectadores/as, es necesario adoptar una actitud crítica ante las obras generadas mediante la interacción entre arte e IA. Comprender los procesos que intervienen en su creación resulta esencial para poder analizarlas y valorarlas adecuadamente. Esta convergencia entre arte e IA abre un debate complejo en torno a la autoría: ¿debe atribuirse a la máquina, a quien desarrolla los algoritmos o a quien formula las instrucciones creativas? Incluso cabe preguntarse si el público, al interpretar y dotar de significado a estas obras, participa también como una forma de coautor o cocreador.

El debate puede ser largo e intenso y hay mucho desconocimiento sobre la temática, de ahí que surja este texto cuyos objetivos son en primer lugar, acercarse a la creación artística y la historia del arte, conectadas con la inteligencia artificial, pero pensando en su aplicación en las aulas, para que no

[2] https://courier.unesco.org/es/articles/inteligencia-artificial-la-muerte-del-arte.
[3] Vanrell Vellosillo, Arianne; Fernando Sancho Caparrini; Juan Luis Suárez; Alicia Sánchez Ortiz (2015). “Propuestas para el análisis de colecciones de arte a través de metodologías y herramientas computacionales”, *Tarea*, 2 (2), pp. 136-153.

se caiga en un mal uso ni abuso de estas plataformas y herramientas digitales, e intentando analizar este proceso desde una perspectiva de género ya que las herramientas y programas de IA a menudo se limitan a repetir estereotipos de género, presentando a la mujer a través de los roles tradicionales o manteniendo a las artistas silenciadas, priorizando la presencia masculina. El segundo objetivo es valorar en qué medida la inteligencia artificial puede contribuir a una enseñanza y difusión de la Historia del Arte más inclusiva, crítica y representativa de la diversidad de experiencias y aportaciones de las mujeres en el ámbito artístico.

La inteligencia artificial no constituye una herramienta completamente neutral, ya que sus resultados dependen de los datos, discursos y representaciones culturales con los que ha sido entrenada. En el ámbito de la Historia del Arte, esto adquiere una especial relevancia, pues gran parte de los relatos historiográficos tradicionales han sido construidos desde perspectivas predominantemente masculinas, que durante siglos han relegado o invisibilizado las contribuciones de las mujeres artistas. Por ello, resulta imprescindible adoptar una mirada crítica hacia el uso de la IA en la docencia y divulgación de la Historia del Arte. Más que aceptar sus respuestas como objetivas o imparciales, es necesario cuestionar las narrativas que reproduce, identificar los posibles sesgos de género presentes en sus resultados y valorar hasta qué punto contribuye a perpetuar o, por el contrario, a corregir las desigualdades históricas existentes. Esta actitud crítica, nos permite entenderla no solo como una herramienta tecnológica, sino también como un agente que participa en la construcción y transmisión del conocimiento.

Desarrollo y método.

Teniendo esta introducción y objetivos como punto de partida, y pensando en la labor docente en enseñanza secundaria o universitaria en el campo de las Humanidades, impartiendo materias de Historia del arte, se plantearán en esta

comunicación una serie de propuestas que unen Arte e IA,[4] para valorar el uso de la Inteligencia artificial de manera útil, didáctica y complementaria con los métodos tradicionales de enseñanza, pero también para analizar estas herramientas desde una perspectiva de género ya que los sistemas de IA aprenden del pasado y utilizan datos basados en información histórica, lo que lleva a que se mantengan las desigualdades y estereotipos de género.

La metodología es sencilla, se plantean para el alumnado pequeñas tareas prácticas, con dinámicas que podrían ser de carácter individual o grupal, que resultan atractivas al alumnado que puede ir desde los dieciséis a los veinte años aproximadamente, abarcando el alumnado de los últimos años de enseñanza secundaria o de los primeros años de grados universitarios. Son jóvenes que dominan el uso de las redes sociales y de la tecnología, que conocen la IA, pero posiblemente no un uso correcto y didáctico para el aprendizaje en el aula y en la Historia de Arte. Las tareas que se plantean implicarán la revisión y valoración de varias herramientas y modelos que utilizan la IA sobre historia, artistas o historia del arte. Hemos seleccionado para empezar el estudio tres herramientas con las que se trabajará en el aula de las cuales hemos deducido lo siguiente:

Análisis de plataformas.

1.Chat Historia

Chat Historia interactúa con personajes históricos a través de la Inteligencia Artificial, entre los que incluye a varios/as artistas[5].

La idea planteada para el aula es que, a través de la aplicación, el alumnado vaya haciendo preguntas a dos o tres artistas, sobre obras concretas que hayan creado, (por ejemplo: a Van Gogh pueden hacerle preguntas sobre el proceso de creación de su obra La habitación en Arlés o a Frida Kahlo le preguntarán sobre la creación de Las dos Fridas). A partir de las respuestas que la IA les ofrezca a través

[4] Tareas, que como docentes, hemos empezado a plantear en las aulas durante el primer tramo del curso 2025-26, en los primeros y terceros cursos de distintos Grados universitarios. El próximo curso se plantea adaptar los ejercicios prácticos a 4º de la ESO y seguir aumentando el número de herramientas y plataformas a estudiar.
[5] https://www.chathistoria.com

de Chat Historia, el alumnado debe hacer un comentario de cada obra de arte, pero después deberá contrastar sus datos e información con monografías y artículos científicos de historiadores/as fundamentales para la Historia del arte, y así poder justificar la validez o no de los datos que les aportó la IA, qué datos faltan o qué fallos comete.

Una segunda parte del ejercicio será computar cuántas mujeres y cuántos hombres artistas han localizado.

Con ese ejercicio se conocerá y pondrá en valor (o no) Chat Historia, que se define como una plataforma educativa de IA, pensada para su utilización en centros educativos. Los personajes históricos con los que se puede “hablar” se distribuyen en temáticas:

Ciencia: De un total de trece científicos solo dos son mujeres: Marie Curie y Ada Lovelace.

Arte: Es una miscelánea que mezcla arte, música, y literatura, incluyendo a veinte artistas y únicamente cuatro mujeres entre ellos: Frida Kahlo, Isabel Allende, Aretha Franklin y Shakira.

Religión: En esta temática solo se puede interactuar con siete personajes y de ellos solo con una mujer: Teresa de Calcuta

Política: A la política se dedica más espacio: veintinueve personajes ocupan este apartado y de ellas, nueve son mujeres (Isabel la Católica, Margaret Thatcher, Ursula Von der Leyen, Angela Merkel, Isabel II de Inglaterra, Catalina la Grande, Cleopatra, Judith Butler, Claudia Sheinbaum)

Industria: Doce hombre y mujeres dedicados a la industria y entre ellos, solo destacan a Coco Chanel.

Tras esta breve recopilación, y aunque la herramienta a simple vista resulta atractiva, especialmente para el público joven, y permite una aproximación amena a personajes históricos mediante un lenguaje claro y accesible, también pone de manifiesto importantes limitaciones:

En primer lugar, el porcentaje de mujeres representadas es significativamente inferior al de hombres. La historia que presenta la IA continúa estando protagonizada mayoritariamente por figuras masculinas, mientras que las mujeres apenas aparecen como personajes poco relevantes. Esta desproporción evidencia la persistencia de sesgos historiográficos que las tecnologías actuales no siempre consiguen corregir.

En segundo lugar, además de la escasa presencia femenina, también resulta cuestionable la forma en que se organizan y clasifican los personajes. Llama la atención la ausencia de mujeres en ámbitos como la música, donde apenas se mencionan compositoras, directoras de orquesta, intérpretes, pedagogas o cantantes, a pesar de las numerosas contribuciones realizadas por mujeres a lo largo de la historia.

Del mismo modo, sorprende la limitada representación femenina en las distintas disciplinas artísticas. A pesar de los esfuerzos desarrollados en las últimas décadas para recuperar y visibilizar el papel de creadoras, mecenas, coleccionistas y promotoras culturales, estas siguen ocupando un lugar marginal en las selecciones propuestas por la herramienta.

Por otra parte, sectores como la ciencia o la industria aparecen tratados de manera superficial, sin reflejar adecuadamente la diversidad de figuras femeninas que han contribuido al desarrollo de ambos campos y cuya relevancia histórica ha sido ampliamente reconocida por la investigación reciente.

Finalmente, la representación de las mujeres vinculadas al ámbito religioso resulta muy reducida. Las mujeres han desempeñado un papel fundamental en la historia de las religiones a través de labores educativas, asistenciales, misioneras y de organización comunitaria. Limitar su presencia prácticamente a la figura de Teresa de Calcuta supone simplificar una realidad mucho más diversa, contribuyendo nuevamente a la invisibilización de numerosas mujeres cuya labor tuvo una notable repercusión.

Estos resultados sugieren que, lejos de ser una herramienta neutral, la IA reproduce los desequilibrios y sesgos presentes en los relatos históricos

tradicionales. Por ello, su utilización en contextos educativos debe ir acompañada de una reflexión crítica que permita identificar sus limitaciones, aprovechar su potencial como instrumento para cuestionar, y no simplemente reproducir, las narrativas dominantes.

2.Second Canvas Museo del Padro – Obras Maestras.

Second Canvas permite a los museos crear y publicar contenidos que ayuden a explorar e interpretar obras de su colección, descubrir sus historias, explicar su simbología, hablar de la técnica empleada por el artista o aportar contexto[6].

Otra actividad consiste en rastrear y analizar páginas web y aplicaciones de museos que incorporan herramientas basadas en inteligencia artificial para la difusión de sus colecciones. El primer caso de estudio será el Museo Nacional del Prado, que busca acercar su patrimonio artístico al público mediante la aplicación *Second Canvas*, que permite explorar algunas de sus obras maestras con todo detalle. Hasta ahora son catorce obras maestras de su colección permanente, que se destacan en la herramienta, con la información que transmite la IA se elaborarán comentarios breves, que permiten valorar tanto la calidad como la representación de mujeres y hombres en los relatos histórico-artísticos y estos son:

- La Anunciación de Fra Angélico (Ca.1426)
- El Descendimiento de Van der Weyden (Ca.1436)
- El Cardenal de Rafael (1510)
- Tríptico del jardín de las delicias de Jerónimo Bosch- El Bosco (1515).
- La crucifixión de Juan de Flandes (1518)
- Carlos V en Mühlberg de Tiziano (1547)
- El caballero de la mano en el pecho del Greco (Ca.1580).
- Las tres Gracias de Peter Paul Rubens (1630-35)
- Judit en el banquete de Holofernes de Rembrandt (1634)
- El sueño de Jacob de José de Ribera (1639)
- Las Meninas de Diego Velázquez (1656).

[6] https://www.museodelprado.es/apps/second-canvas-museo-del-prado

- La Inmaculada Concepción de Tiépolo (1767.69).
- Los fusilamientos del 3 de mayo de Francisco de Goya (1814).

También está disponible dentro de la aplicación la copia de la Mona Lisa que se encuentra en el Museo del Prado, realizada en el taller de Leonardo da Vinci[7].

Tras analizar las obras disponibles en *Second Canvas*, puede concluirse que la aplicación constituye una herramienta de gran utilidad para la divulgación de la Historia del Arte. Su principal fortaleza reside en la posibilidad de acercarse a algunas de las obras más emblemáticas del museo mediante imágenes de altísima resolución, que nos permiten observar detalles imperceptibles. Asimismo, incorpora información complementaria, anécdotas y aspectos históricos que enriquecen y hacen la experiencia más atractiva.

No obstante, la herramienta presenta algunas limitaciones que convendría corregir para avanzar hacia una representación más amplia e inclusiva del patrimonio histórico-artístico en femenino. En primer lugar, resulta significativo que ninguna de las obras seleccionadas haya sido realizada por una mujer. Esta ausencia reproduce una visión misógina de la Historia del Arte centrada exclusivamente en los grandes maestros masculinos, sin reflejar los esfuerzos que desde hace décadas se vienen realizando para recuperar y visibilizar la producción artística femenina.

En segundo lugar, aunque la calidad de la aplicación es notable, sería deseable ampliar el número de obras disponibles. La incorporación de un mayor repertorio permitiría ofrecer una visión más diversa y completa de las colecciones del museo, así como enriquecer las posibilidades didácticas de la herramienta.

Por último, la presencia de figuras femeninas dentro de las obras seleccionadas también es limitada. De las catorce pinturas incluidas en la aplicación, únicamente cinco ─seis si se considera la copia de la *Gioconda*─, presentan una temática o la protagonista es femenina. Aunque esta circunstancia responde en parte a la propia composición histórica de la colección, pone de manifiesto la necesidad de reflexionar sobre los criterios de selección empleados y las

[7] https://www.secondcanvas.net/museo-del-prado/#description

posibilidades que ofrecen las herramientas digitales para visibilizar de manera más equilibrada la presencia femenina.

En conjunto, *Second Canvas* demuestra el enorme potencial de la inteligencia artificial y las tecnologías digitales para la enseñanza y divulgación artística. Sin embargo, pone en evidencia que la innovación tecnológica no garantiza por sí sola una representación más inclusiva, por lo que resulta necesario incorporar una perspectiva crítica de género en la selección y presentación de los contenidos culturales.

3.IArte (hablaconlahistoria.es**)**

Se define como una plataforma especializada en interpretar el arte y la historia, ideal para explorar el contexto cultural con ayuda de IA. Permite la interacción directa con figuras históricas y obras de arte en contextos educativos y culturales. Partiendo de la revolución que supone la IA para la enseñanza y el aprendizaje actuales, aborda sus beneficios[8].

De los recursos consultados hasta ahora, se puede indicar que es de las mejores herramientas en lo referente a la presencia de mujeres. Entre las fortalezas de esta herramienta destaca la incorporación de una sección denominada *debates*, que permite organizar conversaciones y encuentros virtuales en función de diferentes especialidades o ámbitos temáticos. Resulta especialmente interesante el apartado dedicado al género, ya que ofrece la posibilidad de establecer diálogos entre mujeres de distintas épocas, países y contextos históricos. Por ejemplo:

- Simone de Beauvoir, Cleopatra y Margaret Tatcher;
- Enrique VIII, Catalina de Aragón y Ana Bolena;
- Juana la Beltraneja, Isabel la Católica y Ana de Mendoza;
- Clara Campoamor, Victoria Kent y Federica Montseny;
- Isabel la Católica, Mariana Pineda y Clara Campoamor.

[8] https://hablaconlahistoria.es/

Como principal debilidad, con necesidad de mejora, destaca la escasa representación femenina en los debates artísticos solo se incluyen dos posibles opciones, exclusivamente masculinas; un debate entre Miguel Ángel, Leonardo y Rafael; y el segundo entre Francisco de Goya, Pablo Picasso, y Diego Velázquez.

En la sección IArte nos permite interactuar con protagonistas de obras de arte emblemáticas. Pero de las veinticuatro obras seleccionadas, ninguna fue creada por una mujer manteniendo la idea preconcebida de que el arte occidental es cosa de hombres. Esta selección reproduce de nuevo una visión tradicional y canónica de la Historia del Arte, centrada en los grandes maestros masculinos, que desaprovecha las posibilidades que ofrece la IA para ampliar los referentes artísticos al público.

Pero en cambio sí que nos encontramos con una serie de obras que tienen protagonistas femeninas: La joven de la Perla de Johannes Vermeer, la Piedad de Miguel Ángel, Apolo y Dafne de Gian Lorenzo Bernini, El rapto de las sabinas de Juan de Bolonia, La Gioconda de Leonardo da Vinci, la Dama de Elche, Las Meninas de Diego Velázquez y El nacimiento de Venus de Sandro Botticelli. Esto representa solo un 30% del total de piezas. Buscando personajes históricos por materias y continentes, vemos que siempre el número de mujeres es mucho menor que el masculino en cualquiera de las disciplinas. Pero de las herramientas utilizadas y analizadas hasta ahora, IArte es la que dedica más espacio a personajes femeninos, e incluso nos permite consultar el *top de las 5 mujeres más consultadas*: Cleopatra, Marilyn Monroe, Hypatia de Alejandría, Ana Frank y Lucy (australopitecos).

Desde una perspectiva didáctica, esta funcionalidad favorece la reflexión crítica sobre cuestiones relacionadas con la igualdad, los derechos de las mujeres, su papel en la sociedad y las dificultades que han enfrentado para desarrollar sus trayectorias profesionales, artísticas o intelectuales. Además, permite al alumnado comparar experiencias históricas diversas, identificar elementos comunes y comprender la evolución de las reivindicaciones femeninas a lo largo del tiempo.

Si bien es cierto que estos diálogos son construcciones generadas por inteligencia artificial y no pueden considerarse fuentes históricas en sentido estricto, constituyen un recurso pedagógico atractivo para estimular el debate, fomentar el pensamiento crítico y acercar al alumnado a figuras femeninas que con frecuencia han quedado relegadas en los relatos históricos tradicionales.

Conclusiones.

La investigación que se presenta en esta comunicación, trata de analizar el impacto de la IA en los procesos de enseñanza y divulgación de la Historia del Arte[9], prestando especial atención a sus implicaciones desde una perspectiva femenina. Se examinan las oportunidades que estas tecnologías ofrecen para ampliar el acceso al conocimiento, diversificar los relatos históricos y visibilizar la producción artística de las mujeres. Asimismo, se estudian las limitaciones y riesgos asociados al uso de sistemas de IA, especialmente la posible reproducción de sesgos de género presentes en los datos y modelos algorítmicos.

Nos gustaría aclarar antes de concluir, que este texto es la síntesis de una investigación que está empezando, sobre la inteligencia artificial y su uso correcto en la enseñanza de Historia del arte. Se han analizado hasta ahora las herramientas aquí descritas, pero el estudio es más largo e incluirá el análisis de más recursos y cómo se podrían aplicar a las aulas de secundaria y universidad.

Tras la primera recopilación de datos, podemos concluir que la inteligencia artificial se ofrece, sin duda, como una herramienta innovadora tanto para el profesorado de Historia del Arte como para su alumnado. Su potencial permite la generación de materiales didácticos que contribuyen a hacer más atractiva la materia y a acercar la creación artística a un alumnado que, tristemente, se muestra cada vez menos motivado. Asimismo, posibilita nuevas formas de interacción, como la simulación de un diálogo con personajes históricos o con protagonistas de obras pictóricas y escultóricas, o experiencias inmersivas en

[9] Sobre la unión de IA y arte remitimos a Zambrano Meza, Miguel (2025). “El arte en la era de la inteligencia artificial: explorando la intersección entre creatividad y tecnología”. *El ornitorrinco - tachado*. N. 19. México-uaeméx, pp 1-19.

torno a obras de arte emblemáticas, aspectos que resultan especialmente atractivos para la juventud actual.

No obstante, este análisis sirve para poner de manifiesto sus limitaciones. En primer lugar, se tratan de herramientas en desarrollo en las que persisten carencias significativas, como la falta de una representación equilibrada de obras y artistas, con cierta misoginia. En este sentido, la figura de la mujer creadora continúa estando invisibilizada.

En segundo lugar, se observa una escasa atención a la consulta de fuentes académicas contrastadas, ya que muchas de estas herramientas priorizan la accesibilidad y la experiencia interactiva frente al rigor historiográfico.

En tercer lugar, los relatos y respuestas generados tienden en ocasiones a la repetición de información convencional, sin aportar matices o datos novedosos, y pueden incluso presentar inexactitudes históricas.

Por último, el estudio evidencia la persistencia de ciertos sesgos de carácter androcéntrico, al reproducir implícitamente la idea de que la creación artística ha sido fundamentalmente masculina, lo que refuerza narrativas tradicionales de exclusión de las mujeres en la historia del arte, siendo ejemplo de ello las tres herramientas aquí analizadas. Lejos de ofrecer una visión neutral del pasado, estas herramientas tienden a reproducir el canon artístico tradicional, consolidando la centralidad de los grandes maestros masculinos y relegando a un segundo plano —cuando no a la invisibilidad— las aportaciones de las mujeres en el ámbito artístico.

En este sentido, la inteligencia artificial no debe entenderse como una fuente de conocimiento cerrada ni definitiva, sino como un objeto de análisis en sí misma, capaz de revelar las tensiones entre tecnología, cultura y poder. Su integración en la enseñanza de la Historia del Arte exige, por tanto, no solo aprovechar sus posibilidades didácticas, sino también desarrollar una mirada crítica que permita interrogar sus límites, desmontar sus sesgos y transformarla en una herramienta verdaderamente inclusiva y transformadora.

Bibliografía.

Elgammal, Ahmed. “Inteligencia artificial, ¿la muerte del arte?”. *El correo de la UNESCO* https://courier.unesco.org/es/articles/inteligencia-artificial-la-muerte-del-arte [consulta: 10-06-2026].

Miao, Fengchun. Guía para el uso de IA generativa en educación e investigación. *UNESCO* https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000389227 [consulta: 15-06-2026].

Nochlin, Linda (1971). Why Have There Been No Great Women Artists? *ARTnews, 69*(9), 22–39.

Vanrell Vellosillo, Arianne; Sancho Caparrini, Fernando; Suárez, Juan Luis; Sánchez Ortiz,Alicia (2015). “Propuestas para el análisis de colecciones de arte a través de metodologías y herramientas computacionales”, *Tarea*, 2 (2), pp. 136-153.

Zambrano Meza, Miguel (2025). “El arte en la era de la inteligencia artificial: explorando la intersección entre creatividad y tecnología”. *El ornitorrinco - tachado*. N. 19. México-uaeméx, pp 1-19.