

EDICIÓN  
20  
26

# Panorama



INFORMACIÓN,  
SENSIBILIZACIÓN  
Y ÉTICA PARA  
UNA CIUDADANÍA  
CONSCIENTE



## CERRAR LA BRECHA

COMPRENDER, PARTICIPAR Y DECIDIR SOBRE LA IA

UNA MIRADA DESDE LAS  
HUMANIDADES DIGITALES





## otras ediciones



nº1



2024



nº2



2025



# con tenidos

## secciones

# 1

### LA IA EMPIEZA CON UNA DECISIÓN

Qué se elige, qué  
queda fuera y quién  
responde



# 2

### ACCEDER NO BASTA

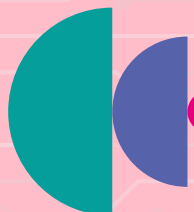
La diferencia entre  
usar una herramienta y  
decidir sobre sus usos



# 4

### BRECHA

Humanidades  
digitales, inteligencia  
artificial e inclusión  
tecnológica



# 3

### LA CULTURA CUENTA

Crear, conservar y  
compartir cultura en  
el entorno digital



# Staff

EDICIÓN CERRADA A 1 DE SEPTIEMBRE DE 2026  
© 2026 ASOCIACIÓN GRAN CANARIA PARA LA UNESCO

DIRECCIÓN EDITORIAL  
Y REDACCIÓN  
**OFELIA SALCEDO**

DISEÑO Y MAQUETACIÓN  
**PROMEDIA COMUNICACIÓN**

# editorial

¿Qué poder queremos conservar?



La inteligencia artificial suele presentarse por lo que puede hacer: generar, analizar, recomendar o automatizar. Pero su dimensión más decisiva aparece antes del resultado. Alguien determina el problema, selecciona la información, fija criterios, acepta determinados errores y establece quién podrá revisar sus efectos. Todo sistema de IA incorpora decisiones humanas; hacerlas visibles es una exigencia ética y democrática.

Esta tecnología puede ampliar el conocimiento, eliminar barreras y abrir posibilidades para la investigación, la creación y los servicios públicos. También redistribuye oportunidades, riesgos y poder. Su valor social depende de las condiciones de su desarrollo y uso: del respeto a la dignidad y los derechos humanos, de las realidades que representa, de las alternativas que preserva y del margen que ofrece para comprenderla, cuestionarla e influir en sus usos.



El poder en juego es el de conservar el criterio propio, contrastar una respuesta, recurrir una decisión, aportar conocimientos y participar en la definición de tecnologías que ya median en nuestra vida. El acceso y el uso resultan insuficientes cuando la ciudadanía y las organizaciones carecen de medios u oportunidades para crear, adaptar, supervisar o decidir.

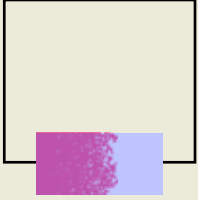
El tercer número de PANORAMA IA, **«Cerrar la brecha»**, aborda precisamente esa distancia. Desde la perspectiva de la cultura y las humanidades digitales, examina qué hace falta para que el acceso se traduzca en una capacidad real de comprender, orientar e intervenir en los usos de la IA.

Las humanidades digitales sitúan la tecnología en los procesos humanos mediante los que se produce conocimiento, se conserva el patrimonio y se da forma a la cultura. La apertura asociada a la digitalización, sin embargo, no está garantizada. Cuando la infraestructura, los datos y las capacidades se distribuyen de forma desigual, la IA puede reforzar las asimetrías existentes y dejar fuera conocimientos, lenguas y comunidades.

Cerrar la brecha exige, por tanto, algo más que extender el uso de la IA. Exige que más personas y organizaciones puedan formular preguntas, fijar límites y decidir colectivamente a qué fines debe servir. Ese es el poder que estas páginas invitan a conservar y ampliar.



# LA IA EMPIEZA CON UNA DECISION



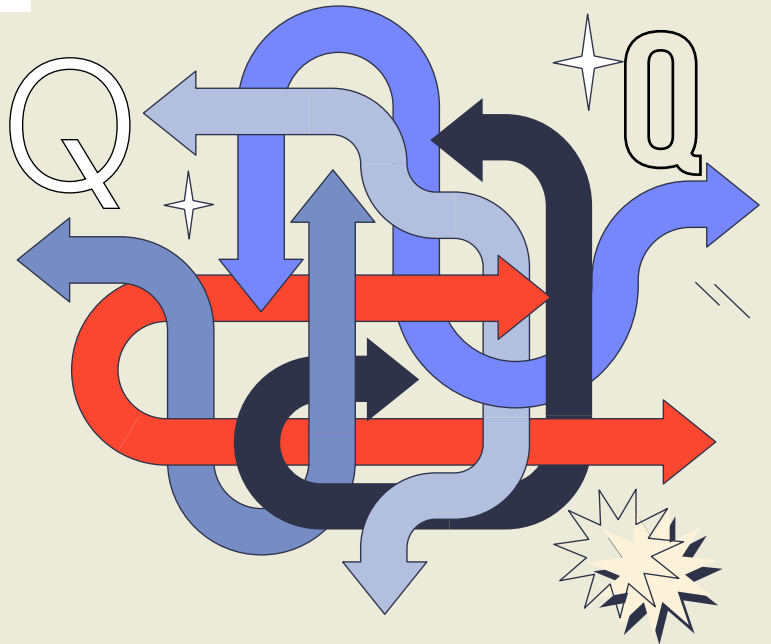
# QUÉ SE ELIGE, QUÉ QUEDA FUERA Y QUIÉN RESPONDE

Todo sistema de IA parte de decisiones humanas → esas decisiones configuran su finalidad, su información y sus criterios → sus resultados producen consecuencias → por eso requiere supervisión, responsabilidad y participación ciudadana.

Una herramienta puede ofrecer muchas funciones, pero no determina qué problema merece atención ni qué resultado debe considerarse satisfactorio. Esa **definición** corresponde a las personas y organizaciones que deciden incorporarla.

Una administración puede querer reducir el tiempo de espera, localizar antes a quienes necesitan una ayuda o hacer más comprensible un trámite. Un centro educativo puede buscar señales de dificultades de aprendizaje. Una institución cultural puede querer mejorar el acceso a sus colecciones. En todos esos casos, la primera pregunta se dirige a la definición del problema, no a la herramienta.

Reducir el tiempo de espera no es lo mismo que garantizar una respuesta comprensible. Detectar a quienes podrían abandonar sus estudios no equivale a conocer las razones ni a disponer de los apoyos adecuados. Aumentar las visitas a una colección no asegura que públicos distintos puedan entenderla, relacionarla con su experiencia o reutilizarla.



La forma de expresar el objetivo condiciona lo que se medirá, la información que se buscará y el resultado que se considerará satisfactorio. También determina qué aspectos pueden quedar fuera.

“

**Los datos no son neutrales ni objetivos. Son producto de relaciones sociales desiguales.**

**Catherine D'Ignazio y Lauren Klein, Data Feminism, 2020.**



Los datos conservan su valor, pero siempre proceden de situaciones concretas. Un registro administrativo refleja las categorías de un formulario. Una estadística laboral depende de qué empleos se reconocen y cuáles permanecen fuera. Un archivo cultural contiene lo que se conservó, describió y decidió incorporar. Una encuesta recoge las respuestas de quienes pudieron participar y aceptaron hacerlo.

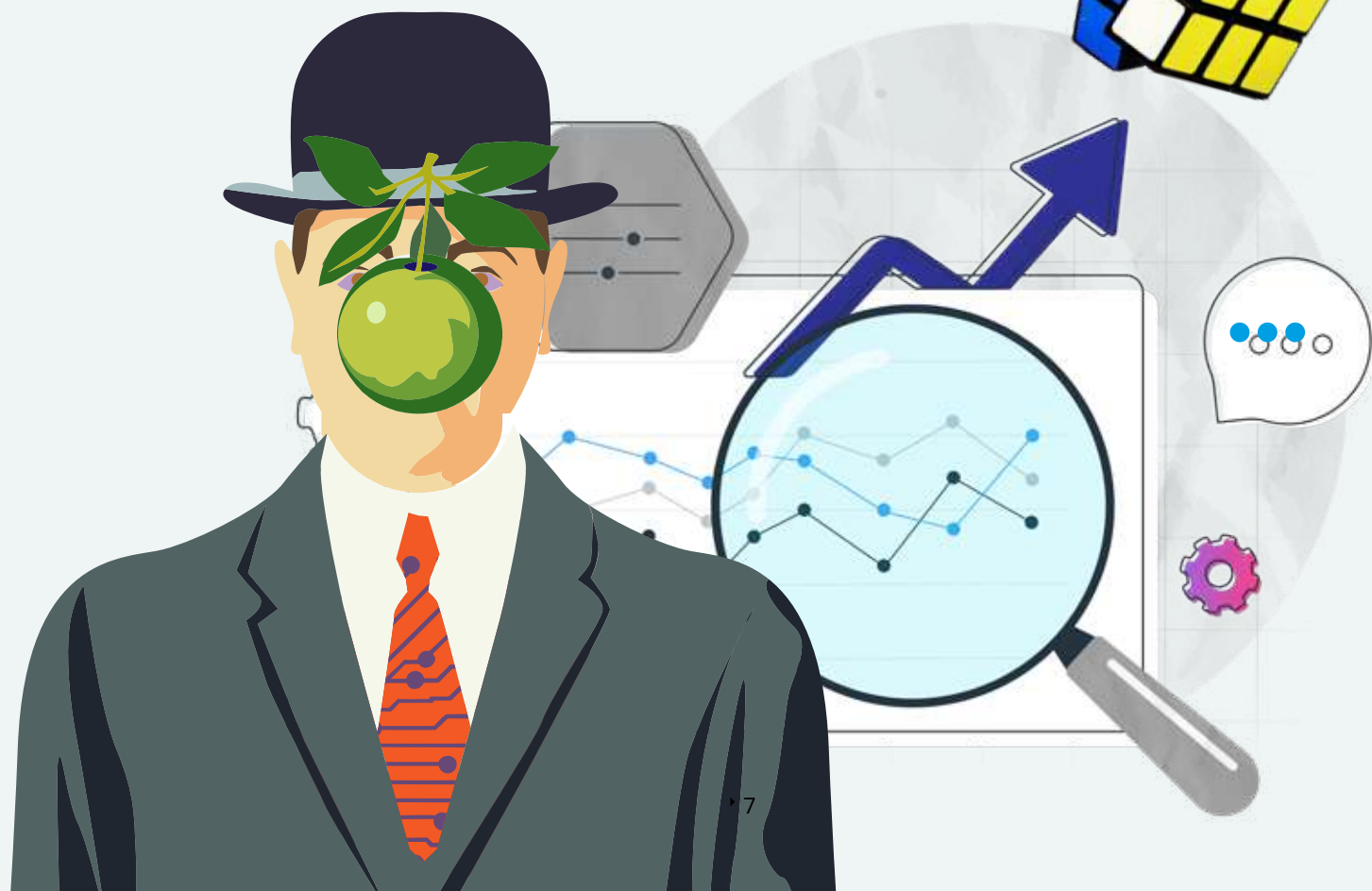
Los sistemas pueden procesar esa información con rapidez, pero no corrigen por sí mismos sus límites. Si un problema está mal definido o una realidad aparece representada de forma incompleta, la automatización puede reproducir el error a mayor escala.

Ante esta realidad, el primer reto para la ciudadanía y las organizaciones de la sociedad civil va mucho más allá del manejo de herramientas: consiste en reconocer cuándo interviene la IA, qué parte de un proceso condiciona y de qué capacidad disponemos para comprender, revisar, aceptar o cuestionar sus resultados.



**La competencia digital implica el uso seguro, crítico y responsable de las tecnologías digitales [...] para la participación en la sociedad.**

—Consejo de la Unión Europea, Recomendación sobre las competencias clave para el aprendizaje permanente, 2018.

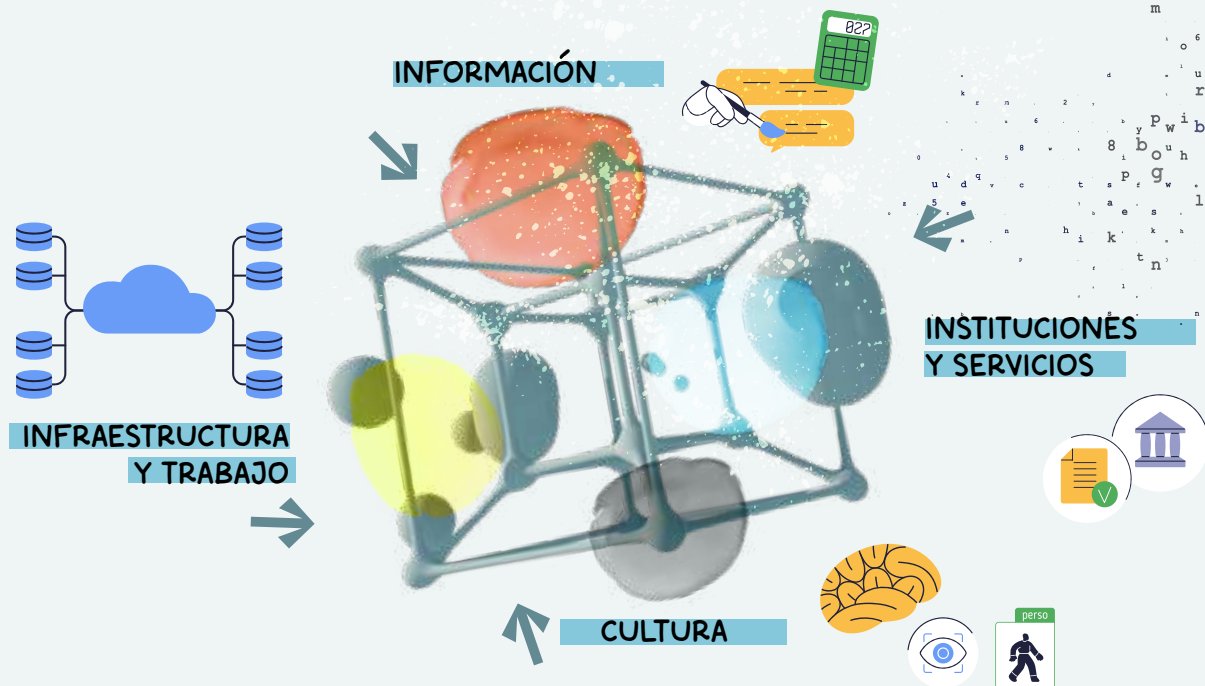


# EL SISTEMA DETRÁS DEL RESULTADO

Una respuesta, una recomendación o una clasificación son solo la parte visible de una IA. Comprender cómo se producen y qué efectos pueden tener exige observar el sistema más amplio del que forman parte.

El **análisis ético** no se limita a comprobar la fiabilidad de los resultados o los posibles sesgos de los datos. También debe considerar los recursos y el trabajo que requiere el sistema, los derechos a los que afecta, quién puede desarrollarlo y controlarlo, y qué margen existe para decidir sobre su uso.

Para examinarlo, conviene distinguir **cuatro dimensiones:**



- **Infraestructura y trabajo:** centros de datos, redes, dispositivos, energía, agua, materiales y tareas humanas necesarias para desarrollar, mantener y supervisar los sistemas.

- **Información:** datos, textos, imágenes y sonidos que se recopilan, clasifican, buscan, traducen, recomiendan o verifican. Incluye las decisiones sobre qué fuentes se utilizan y qué información se ignora.

- **Instituciones y servicios:** formas en que la IA se incorpora a la educación, la salud, el empleo, la administración, la investigación o la gestión cultural para organizar tareas, priorizar casos, asignar recursos o apoyar decisiones.

- **Cultura:** lenguas, conocimientos, expresiones, imaginarios y formas de creación que los sistemas pueden reconocer, relacionar y hacer visibles. También comprende los criterios que influyen en qué contenidos circulan y llegan a distintos públicos.

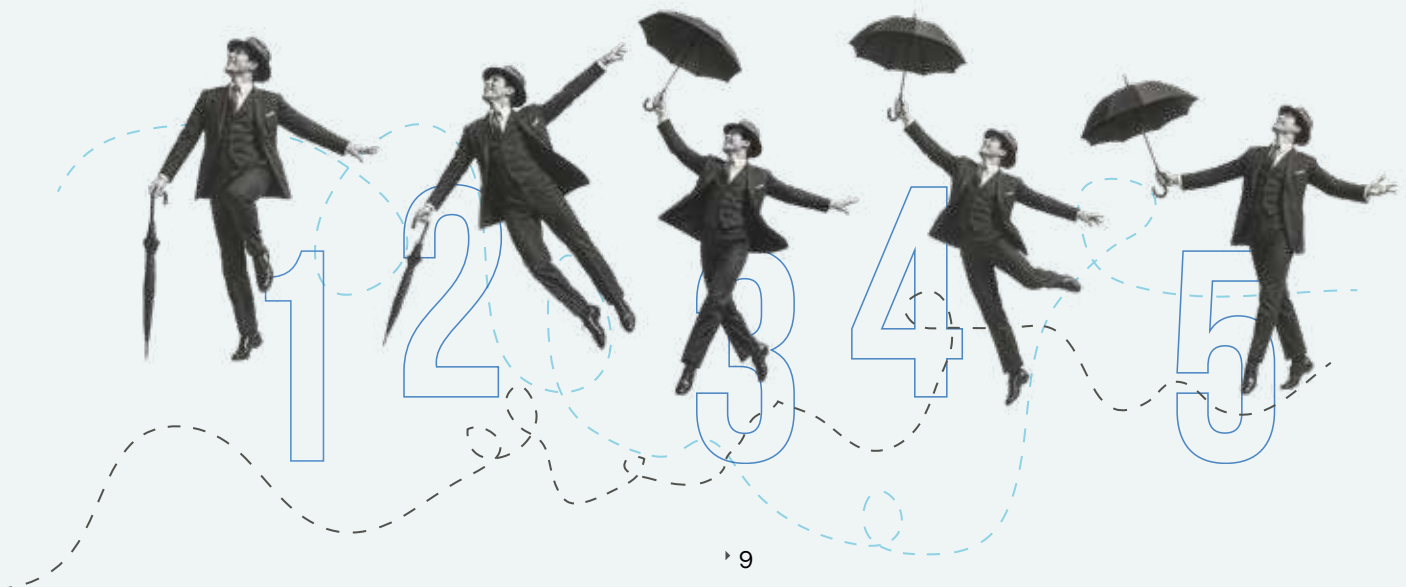




## ▶ Cinco decisiones que configuran el sistema

Antes de comparar herramientas o valorar resultados, conviene analizar cinco decisiones que condicionan el funcionamiento de un sistema. En ellas pueden participar la entidad impulsora o contratante, el proveedor, los equipos técnicos, los profesionales del ámbito y, cuando la naturaleza de los efectos lo requiera, las personas y organizaciones afectadas.

La implantación exige precisar quién propone, valida, autoriza y revisa cada una de ellas. Así podrá determinarse qué problema se pretende resolver, cómo se representa la realidad y quién responde de las consecuencias.



## 1. DEFINIR EL PROBLEMA

Esta primera tarea recae en la entidad impulsora, que debe incorporar el criterio profesional y la experiencia directa de quienes conocen la realidad abordada. La misma situación admite diagnósticos distintos. La falta de uso de un servicio público puede interpretarse como desinterés, desconocimiento, dificultad de acceso, lenguaje poco claro o ausencia de atención presencial. Cada interpretación conduce a una respuesta diferente.

Elegir una herramienta antes de aclarar el problema suele producir el efecto contrario: la necesidad termina adaptándose a las funciones disponibles en el producto.

## 2. ELEGIR QUÉ INFORMACIÓN CUENTA

La selección suele repartirse entre responsables del servicio, especialistas del ámbito, equipos de datos y proveedores. La organización debe documentar qué fuentes acepta y qué realidades pueden quedar fuera.

Los sistemas trabajan con aquello que puede registrarse, organizarse y procesarse. Los formularios, historiales y actividades digitales son más fáciles de analizar que la experiencia cotidiana, el conocimiento profesional o las circunstancias que nunca llegaron a documentarse.

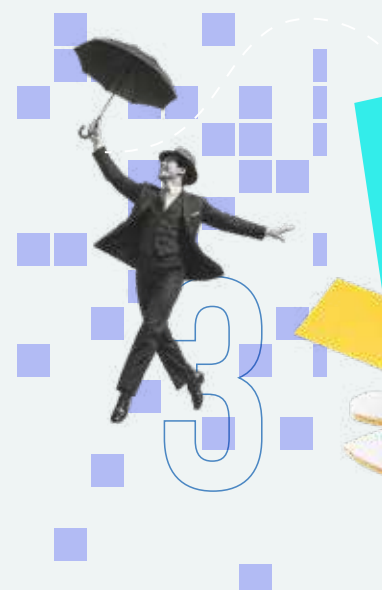
Lo disponible adquiere así una ventaja sobre lo importante. Para compensarlo hacen falta otras fuentes: entrevistas, observación, conocimiento local, evaluación cualitativa y participación de las personas implicadas.

## 3. FIJAR CATEGORÍAS Y UMBRALES

Los equipos técnicos pueden implementar estas decisiones, pero no deberían decidir por sí solos qué nivel de error resulta aceptable o qué consecuencias tendrá cada clasificación.

Clasificar significa trazar una frontera. ¿Qué puntuación activa una alerta? ¿Qué nivel de coincidencia se considera suficiente? ¿Qué situaciones se agrupan bajo una misma etiqueta? Estas decisiones pueden parecer técnicas, pero distribuyen atención, oportunidades y recursos.

Un umbral bajo puede incluir casos que no necesitan intervención; uno alto puede excluir a personas que sí la necesitan. La elección depende de qué error se considera más grave y de qué posibilidad existe para corregirlo.





#### 4. PREVER LAS EXCEPCIONES

Los sistemas funcionan mejor con situaciones recurrentes. Sin embargo, muchos derechos se ponen a prueba precisamente en aquel caso que no encaja: una documentación incompleta por una causa justificada, una trayectoria educativa poco común, una discapacidad no prevista por la interfaz o una expresión cultural que no coincide con las categorías empleadas.

La revisión humana ha de formar parte del diseño. Solo es efectiva si quien la realiza comprende los límites del sistema, dispone de tiempo y autoridad para apartarse del resultado y puede dejar constancia de su intervención. De otro modo, corre el riesgo de convertirse en una simple validación formal.

#### 5. ASIGNAR RESPONSABILIDADES

En un sistema de IA pueden intervenir varias partes, pero esa distribución no debe convertir la responsabilidad en un recorrido sin salida. Antes de utilizarlo, la organización debe identificar qué corresponde a cada actor y ofrecer a las personas afectadas un punto claro de información, revisión y reclamación.

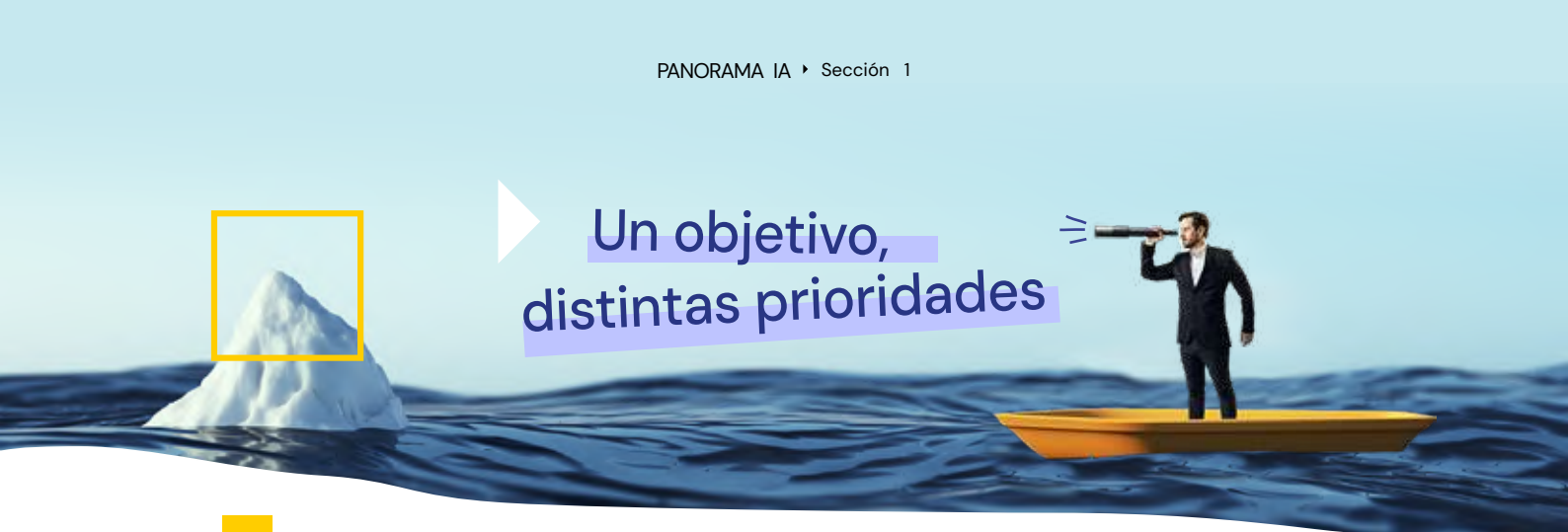
La distribución concreta de responsabilidades depende del sistema, del ámbito y de la normativa aplicable. Aun así, determinadas funciones deben quedar expresamente asignadas.





| ACTOR                                                                                                                          | RESPONSABILIDAD QUE DEBE QUEDAR DEFINIDA                                                                                                                                                              |
|--------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>PROVEEDOR O EQUIPO DESARROLLADOR</b>                                                                                        | Diseño técnico, documentación, pruebas, límites conocidos, actualizaciones e incidencias bajo su control.                                                                                             |
| <b>ORGANIZACIÓN QUE CONTRATA O UTILIZA EL SISTEMA</b>                                                                          | Finalidad, adecuación al contexto, condiciones de uso, supervisión, seguimiento, reclamaciones y decisión de mantenerlo, modificarlo o retirarlo.                                                     |
| <b>PERSONAS ENCARGADAS DE LA SUPERVISIÓN</b>  | Revisión de los resultados con competencia, tiempo y autoridad; documentación de incidencias y comunicación cuando sea necesario. Su intervención no sustituye la responsabilidad de la organización. |
| <b>ÓRGANOS DE CONTROL O REVISIÓN</b>                                                                                           | Examen del funcionamiento, exigencia de correcciones y resolución de reclamaciones cuando corresponda.                                                                                                |



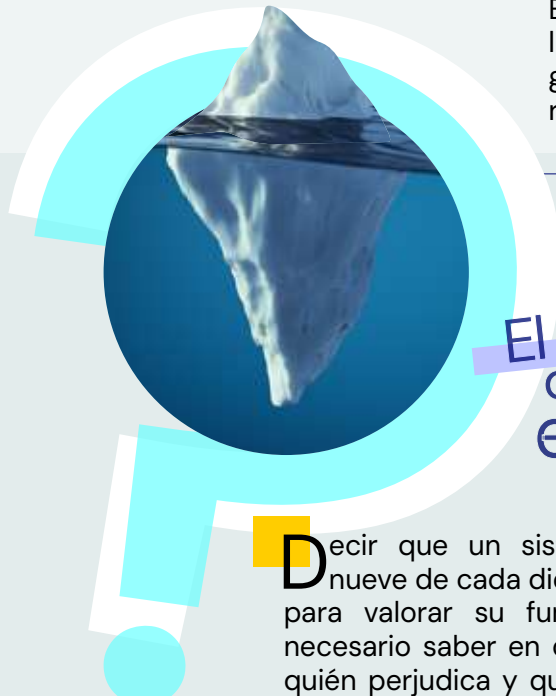


## Un objetivo, distintas prioridades

Un objetivo general puede traducirse en prioridades muy distintas. Los ejemplos siguientes muestran cómo cambia la **evaluación** cuando se distingue entre lo que el sistema puede medir y lo que realmente conviene garantizar.

| OBJETIVO INICIAL                         | LO QUE PUEDE PRIORIZAR EL SISTEMA                | LO QUE CONVIENE COMPROBAR                                                                  |
|------------------------------------------|--------------------------------------------------|--------------------------------------------------------------------------------------------|
| <b>Agilizar la atención de consultas</b> | Número de trámites resueltos automáticamente.    | Si las respuestas se comprenden y se mantiene una alternativa accesible cuando hace falta. |
| <b>Detectar dificultades educativas</b>  | Patrones de asistencia, actividad o resultados.  | Si existen causas sociales, familiares o de accesibilidad que los registros no muestran.   |
| <b>Mejorar el acceso a una colección</b> | Volumen de búsquedas, visitas o recomendaciones. | Si públicos diferentes encuentran contexto, diversidad y posibilidades de uso.             |

En todos los casos, los **indicadores** solo muestran una parte de la realidad. Elegir qué se mide, qué puede quedar fuera y qué garantías deben mantenerse determina desde el inicio el tipo de respuesta que ofrecerá el sistema de IA.



## El coste de un error

**D**ecir que un sistema acierta en nueve de cada diez casos no basta para valorar su funcionamiento. Es necesario saber en qué casos falla, a quién perjudica y qué consecuencias produce. Si no reconoce a una persona que sí cumple las condiciones —un falso negativo—, puede dejarla fuera de una ayuda o una oportunidad. Si señala como problemático un caso que no lo es —un falso positivo—, puede provocar una revisión innecesaria o una sospecha difícil de corregir.

Para determinar el alcance de cada tipo de equivocación, conviene preguntar:

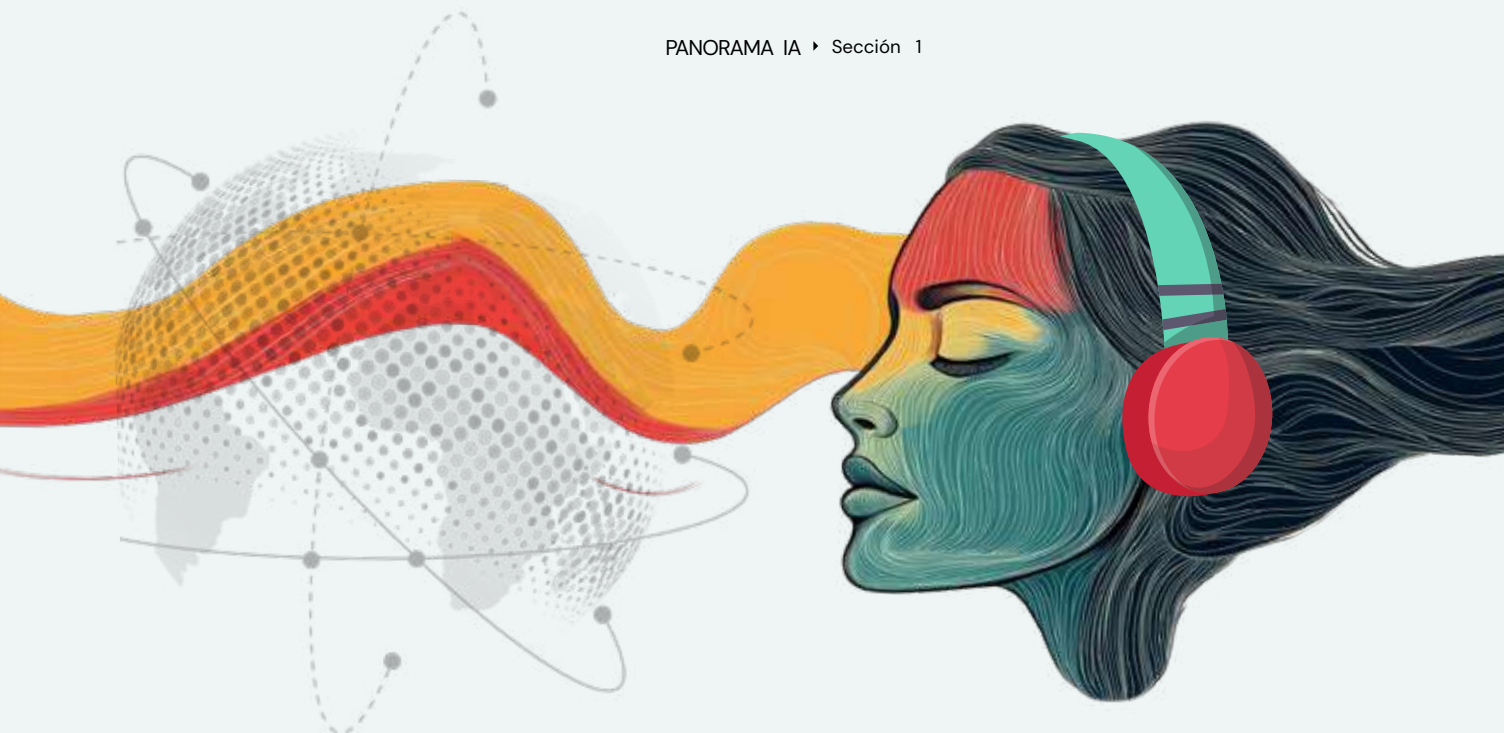
**¿A QUIÉN PERJUDICA EL ERROR?**

**¿PUEDE DETECTARSE Y CORREGIRSE A TIEMPO?**

**¿EXISTE UNA ALTERNATIVA ACCESIBLE MIENTRAS SE REvisa EL PROBLEMA?**

Dos sistemas con el mismo porcentaje de aciertos pueden producir consecuencias muy distintas. Recomendar una canción inadecuada no equivale a impedir el acceso a una ayuda. La evaluación debe considerar cuántas veces falla el sistema, a quién afecta, qué daño ocasiona y si puede corregirse. El grado de exigencia depende, por tanto, del uso y de la gravedad de sus posibles errores.






## LA **e**TICA FORMA PARTE DEL DISEÑO

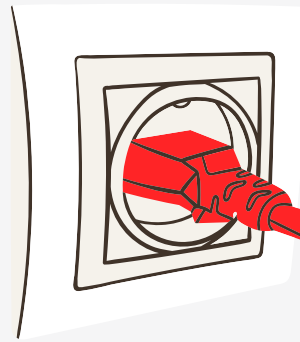
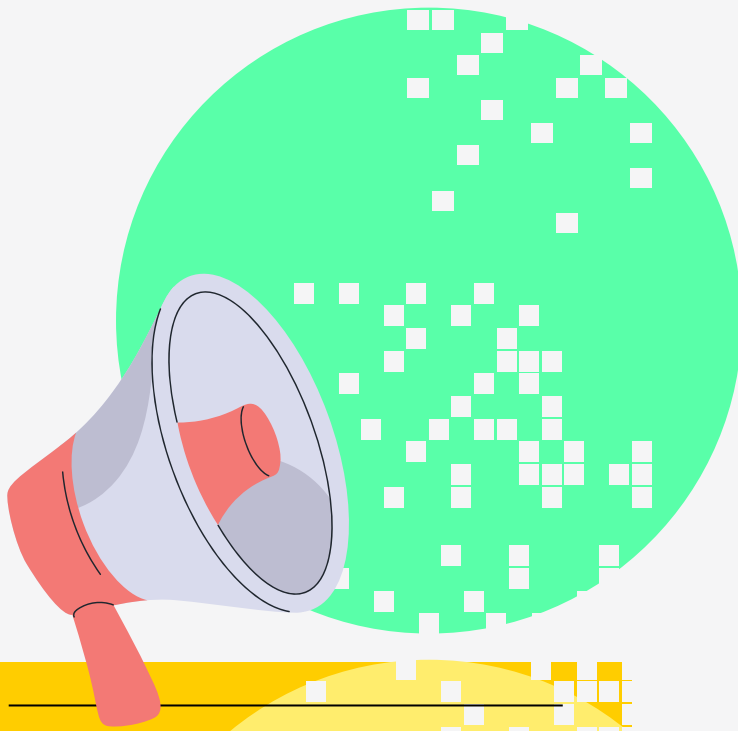


La ética debe orientar desde el principio el propósito del sistema, la selección de información, la accesibilidad, los criterios de evaluación, la supervisión y la posibilidad de reclamar. Evaluar un proyecto desde esta perspectiva significa examinar las decisiones que lo configuran y sus consecuencias durante todo su ciclo de vida: justificar su necesidad, anticipar cómo se distribuyen los beneficios y los riesgos, establecer garantías y determinar quién debe responder.

[La Recomendación sobre la Ética de la Inteligencia Artificial, adoptada por la UNESCO](#) en 2021, entiende la ética como una guía para evaluar y orientar los efectos de la IA sobre las personas, las sociedades y el medio ambiente. Para trasladar ese marco a proyectos concretos, la UNESCO publicó en 2023 una [herramienta de evaluación del impacto ético](#) que combina la evaluación previa con el seguimiento. Su finalidad es documentar decisiones, identificar riesgos y revisar el proyecto cuando cambian su propósito o su contexto.

El artículo 27 del [Reglamento \(UE\) 2024/1689](#) establece, además, una evaluación del impacto en los derechos fundamentales para determinados responsables del despliegue de ciertos sistemas de IA de alto riesgo. Su alcance es delimitado: afecta a los supuestos previstos por la norma y no sustituye otras evaluaciones exigibles. Su principal aportación consiste en situar el análisis en un contexto concreto. Una misma tecnología produce efectos distintos según la tarea, la institución que la utiliza, las personas afectadas, la supervisión disponible y las posibilidades de reclamación.

El considerando 96 del Reglamento añade que, cuando proceda, la evaluación puede contar con representantes de los colectivos afectados, especialistas independientes y organizaciones de la sociedad civil. La [participación](#) aparece así vinculada a la identificación de riesgos y al diseño de las medidas que deben adoptarse si estos se materializan.



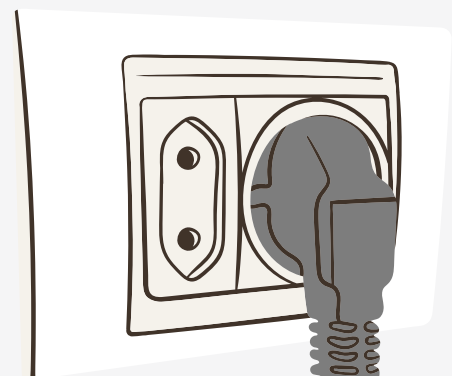
## Un caso real: transparencia y bono social

En 2018, la Fundación Ciudadana Civio solicitó el código fuente, las funcionalidades y los casos de prueba de BOSCO, la aplicación utilizada para comprobar si quienes solicitan el bono social eléctrico cumplen los requisitos legales. El conflicto no consistía en conocer esos requisitos, que eran públicos, sino en poder comprobar si el programa los trasladaba correctamente a sus operaciones.

Civio recibió parte de la documentación, pero no el código fuente. A lo largo del procedimiento se invocaron límites relacionados con la propiedad intelectual y la seguridad. La cuestión que llegó al Tribunal Supremo fue, por tanto, si esos límites justificaban impedir el acceso necesario para verificar cómo una aplicación pública intervenía en el reconocimiento de un derecho social.

En septiembre de 2025, el Tribunal Supremo reconoció el derecho de Civio a acceder al código. La sentencia no obliga a publicar siempre el código fuente de cualquier sistema; establece que los límites deben ponderarse en cada caso y que la transparencia puede requerir el acceso al código cuando resulte necesario para comprobar que un sistema automatizado aplica correctamente la normativa.

Este caso plantea una pregunta: cuando una aplicación interviene en el acceso a una prestación pública, ¿cómo conciliar la seguridad y la confidencialidad del sistema con el derecho de la ciudadanía a comprender y revisar la decisión?

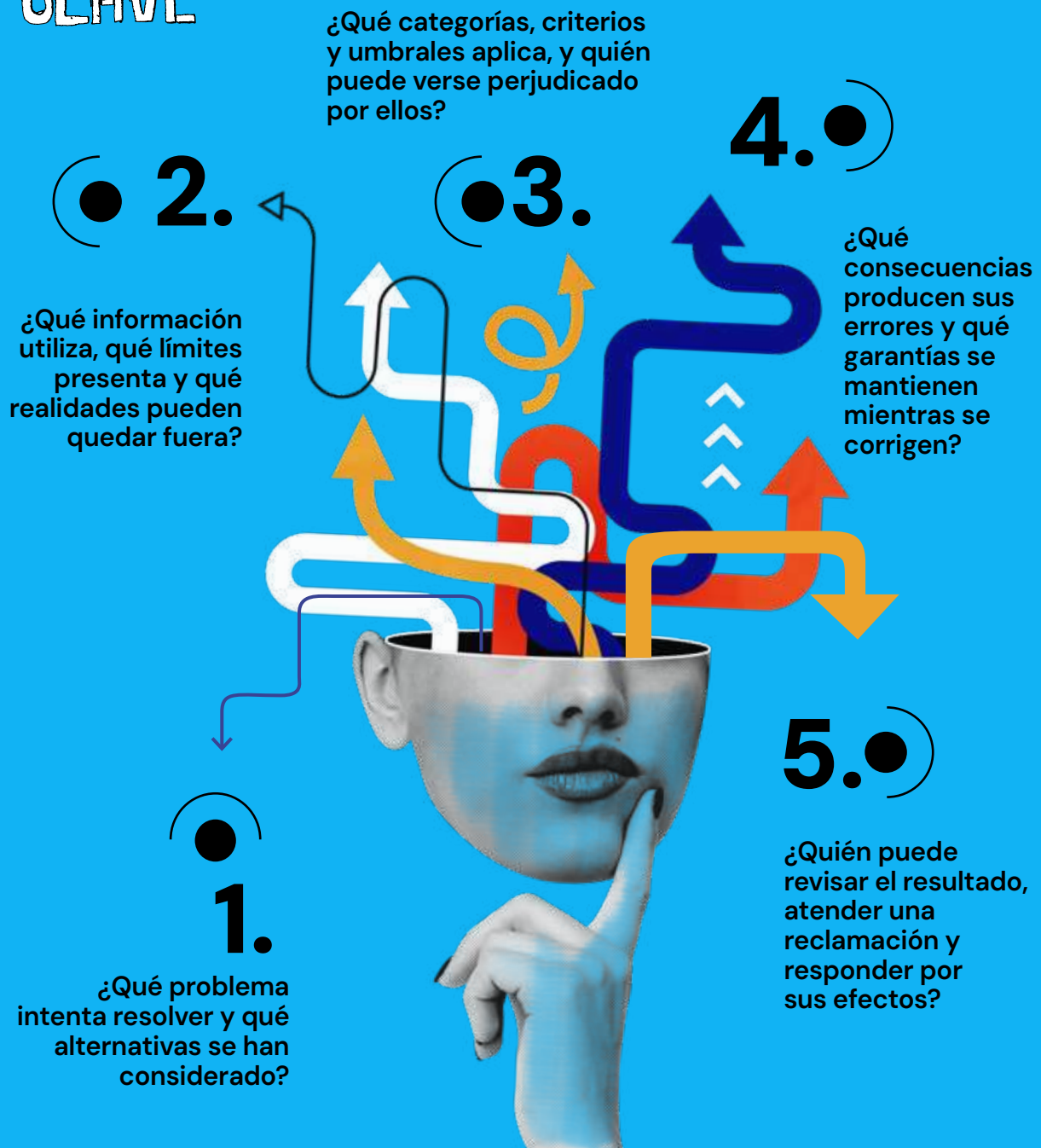


# ANTES DE DECIDIR: CINCO PREGUNTAS CLAVE

CINCO

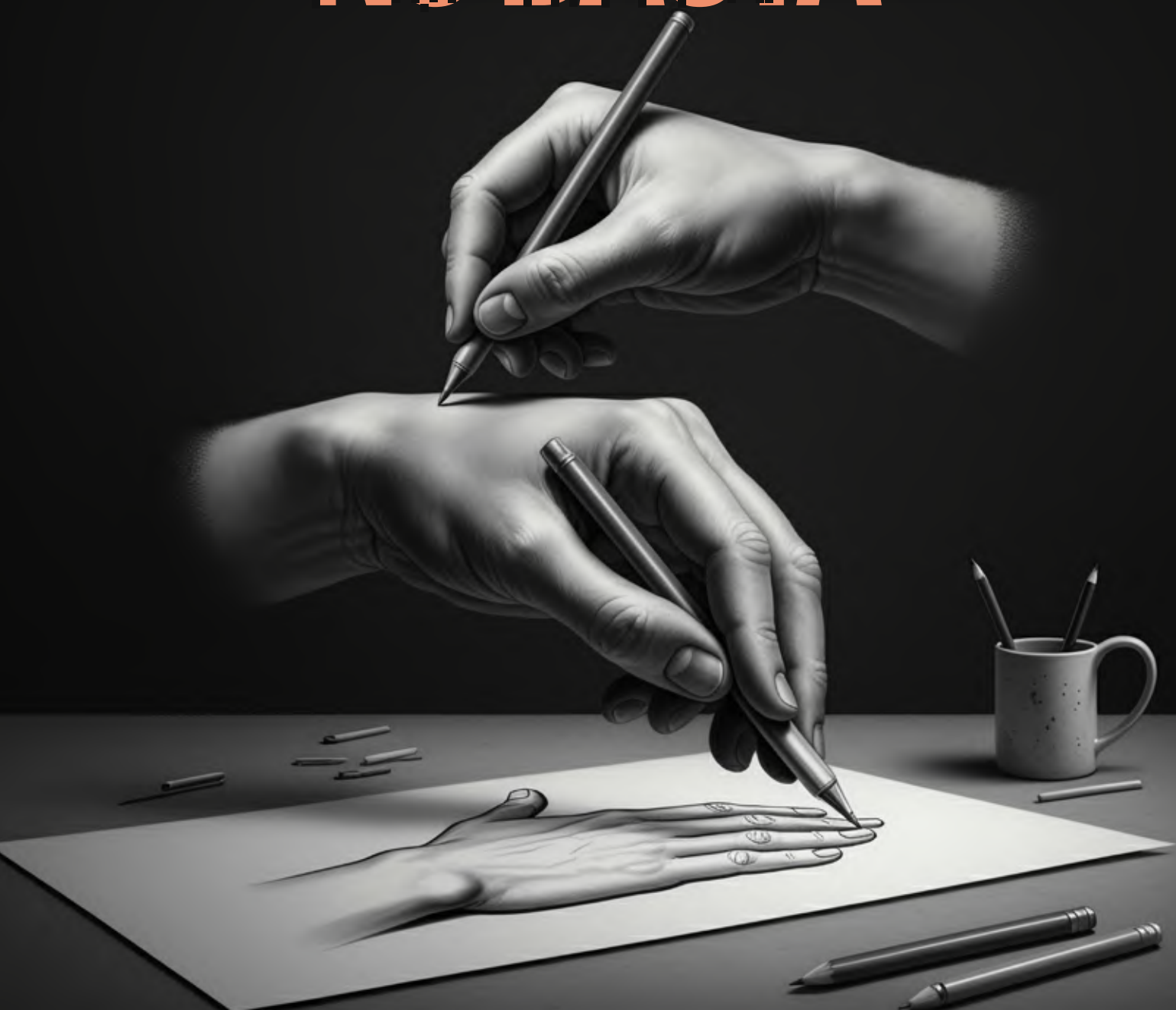


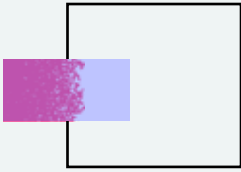
Valorar si un sistema de IA resulta adecuado exige conocer su finalidad, los criterios que orientan su funcionamiento, sus límites y las responsabilidades asociadas a su uso. Las cinco preguntas siguientes ayudan a examinarlo:





# ACCEDER NO BASTA





## LA DIFERENCIA ENTRE **USAR** UNA HERRAMIENTA Y **DECIDIR** SOBRE SUS USOS

El acceso abre posibilidades → la autonomía depende de capacidades distribuidas de forma desigual → la participación necesita un margen real de influencia.

**L**as personas que conocen un problema desde la experiencia pueden advertir aspectos ausentes de una especificación técnica. Las organizaciones de discapacidad detectan barreras de interacción; las asociaciones vecinales conocen las dificultades de acceso a los servicios; los profesionales identifican excepciones habituales, y quienes han sufrido una decisión injusta saben dónde fallaron la explicación y la reclamación.

Esta participación completa el conocimiento técnico y permite comprobar si el propósito, las categorías y las pruebas reflejan situaciones reales. Su mayor capacidad de influencia se produce antes de fijar los requisitos, seleccionar al proveedor y cerrar el diseño. Cuando esas decisiones ya están tomadas, una consulta puede mejorar el lenguaje o la interfaz, pero dispone de menos margen para revisar el propósito o las condiciones de uso.

“

Las interacciones sostenidas entre responsables de la toma de decisiones, especialistas y ciudadanía, iniciadas en las primeras fases de investigación y desarrollo, podrían aportar beneficios significativos al hacer visibles las consecuencias distributivas de la innovación.»

**Sheila Jasanoff, «Technologies of Humility: Citizen Participation in Governing Science», 2003.**







## LA CIUDADANÍA, PARTE DE LAS DECISIONES

La existencia de espacios de participación no asegura, por sí misma, que la ciudadanía influya en las decisiones. La advertencia ya fue formulada en 1969, mucho antes del actual debate tecnológico:

**“ La participación sin redistribución del poder es un proceso vacío y frustrante para quienes carecen de él.**

**Sherry R. Arnstein,**  
**«A Ladder of Citizen**  
**Participation» (1969).**

Esta precaución sigue siendo útil ante la IA: la cuestión no es solo si se consulta a la ciudadanía, sino qué aspectos permanecen abiertos y qué capacidad existe para modificarlos.

En junio de 2025, durante el tercer Foro Mundial sobre la Ética de la IA, la UNESCO puso en marcha la [Global Network of Civil Society Organizations and Academia for Ethics of AI](#) (Red Mundial de Organizaciones de la Sociedad Civil y del Ámbito Académico para la Ética de la IA). La red busca reforzar la participación ciudadana en las decisiones relacionadas con estos sistemas, facilitar el intercambio de conocimiento y promover actuaciones orientadas por valores públicos.

Situar a la **ciudadanía en el centro** exige diseñar desde sus derechos y necesidades, ofrecer formas accesibles de intervención y reconocer las aportaciones de quienes experimentan los efectos de un sistema, aunque no manejen el lenguaje técnico con el que fue construido.





# ¿QUÉ MARGEN DE PARTICIPACIÓN PERMITE UN PROYECTO?

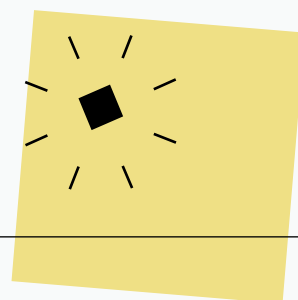
**D**ecidir exige algo más que disponer de conocimientos: requiere que el proyecto abra un margen real de intervención. La siguiente secuencia distingue cinco formas de participación, desde recibir la información necesaria hasta tomar parte en la revisión de las decisiones.

## Informar

La entidad explica qué sistema utiliza, para qué sirve, quién es responsable, qué información trata y dónde puede obtenerse ayuda. Es una condición básica de transparencia, pero no concede por sí misma capacidad para influir en el proyecto.

## Escuchar

Se recogen necesidades, preocupaciones y experiencias antes de cerrar las decisiones principales. Para que la escucha tenga efectos, debe aclararse qué aspectos siguen abiertos, cómo se valorarán las aportaciones y qué respuesta recibirán.



## Probar conjuntamente

Personas usuarias, profesionales y organizaciones participan en pruebas con situaciones próximas a la realidad. Pueden identificar errores, barreras de accesibilidad, efectos imprevistos y necesidades que no aparecieron durante el desarrollo. Los resultados deben poder modificar el sistema o sus condiciones de uso.

## Codiseñar

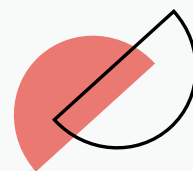
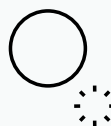
Las personas y entidades implicadas intervienen en la definición del problema, los objetivos, los criterios de calidad, los límites y las vías de reclamación. Su función no consiste únicamente en validar una solución elegida de antemano.

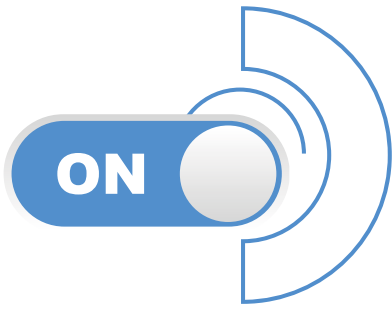
## Revisar y decidir

La intervención continúa después de la puesta en marcha. Se comparten resultados, se evalúan los efectos, se proponen cambios y existen mecanismos para modificar, suspender o sustituir los usos que produzcan consecuencias inaceptables.

La intensidad de la participación debe guardar relación con los riesgos y efectos del proyecto.

Una herramienta interna para ordenar documentos plantea exigencias distintas de las de un sistema utilizado para orientar ayudas, priorizar la atención o evaluar personas. Cuanto mayor sean sus efectos sobre los derechos, las oportunidades o los grupos en situación de vulnerabilidad, más exigentes deben ser la evaluación, la supervisión y las posibilidades de intervenir.





## PARTICIPAR NO TRASLADA LA RESPONSABILIDAD

La [Recomendación de la UNESCO sobre la Ética de la Inteligencia Artificial](#) extiende la rendición de cuentas a todo el ciclo de vida de los sistemas de IA e insiste en que estos no desplacen la responsabilidad humana última. La entidad que implanta un sistema conserva la obligación de definir su finalidad, comprobar si resulta adecuado, proteger la información, organizar la supervisión y responder por sus efectos.

Para que la participación sea efectiva, sus responsables deben proporcionar información comprensible, recursos, tiempo y una respuesta a las aportaciones recibidas. Una consulta que exige conocimientos inaccesibles, se celebra cuando las decisiones ya están tomadas o no aclara qué aspectos pueden modificarse se convierte en una formalidad.

Promover conocimientos críticos entre la ciudadanía amplía su capacidad de actuar, pero no sustituye las obligaciones de quien decide implantar el sistema ni le traslada la carga de descubrir por sí sola los fallos, demostrar todos sus efectos o averiguar ante quién reclamar.

## Un dilema: ¿Agilizar la implantación o ampliar la participación?

Una administración quiere poner en marcha un asistente para informar sobre ayudas, actividades culturales y formación. La herramienta puede reducir esperas y ofrecer atención fuera del horario habitual. El proveedor dispone de una solución ya probada que puede implantarse en pocos meses.

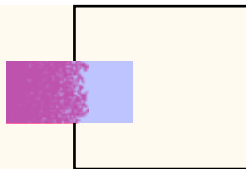
Las organizaciones sociales solicitan participar antes del lanzamiento. Quieren revisar el lenguaje, comprobar la accesibilidad, probar preguntas formuladas de distintas maneras y acordar cómo se atenderán las respuestas incorrectas. También preguntan si el objetivo debe ser reducir consultas presenciales o garantizar que cada persona encuentre una respuesta comprensible.

Este proceso ampliaría el plazo y el presupuesto, pero podría evitar que el servicio excluyera precisamente a quienes más apoyo necesitan. Lanzar primero permitiría obtener beneficios inmediatos.

### Pregunta

**¿Qué decisiones deben tomarse con participación antes de implantar el sistema y cuáles pueden revisarse durante su funcionamiento?**





# LA INCLUSIÓN COMO POSIBILIDAD REAL

Una forma útil de analizar la inclusión consiste en distinguir cuatro capacidades relacionadas: acceder, utilizar, crear y decidir. Funcionan como dimensiones que pueden avanzar a ritmos distintos, no como etapas obligatorias ni como una escala común. Su desarrollo desigual permite **reconocer barreras** que quedan ocultas cuando solo se cuentan conexiones, licencias o personas usuarias.



## Acceder

Significa disponer de conexión, dispositivos y servicios asequibles, pero también de interfaces accesibles, alternativas adaptadas, espacios adecuados y tiempo para aprender. Una herramienta técnicamente disponible puede seguir fuera del alcance de quien no comprende el lenguaje empleado, comparte un dispositivo, encuentra una barrera de accesibilidad o no puede asumir una suscripción continuada.

El acceso debe poder sostenerse en el tiempo. Un cambio de precio, la retirada de una función gratuita, una actualización incompatible o la desaparición del servicio pueden interrumpir un aprendizaje o un proyecto.



## Utilizar

Consiste en realizar una tarea y obtener un beneficio concreto: localizar información, preparar un material, mejorar la accesibilidad, organizar datos, analizar documentos o agilizar una gestión. Utilizar con criterio implica saber formular una petición, comprobar el resultado y reconocer cuándo la herramienta no es adecuada.

Una persona puede manejar con soltura un asistente de IA y desconocer qué ocurre con los documentos que incorpora. Otra puede detectar una respuesta dudosa, pero carecer de una fuente alternativa para contrastarla. La autonomía incluye proteger la información, comprender los límites y conservar la posibilidad de recurrir a otra persona, procedimiento o herramienta.

## Crear

Supone desarrollar contenidos, métodos, proyectos o soluciones vinculados a necesidades propias. No exige construir un gran modelo ni dominar la programación. También se crea cuando un equipo diseña una experiencia educativa, organiza un conjunto de información, adapta una interfaz, define una prueba de calidad o combina recursos para responder a un problema de su entorno.

La diferencia aparece cuando una persona u organización puede ir más allá de las funciones predeterminadas. Una asociación que emplea un generador para redactar una publicación utiliza una herramienta. Si además identifica una necesidad, reúne conocimiento propio, prueba distintas respuestas, documenta un método y lo comparte con otras entidades, está creando capacidad colectiva.



## Decidir

Es la posibilidad de intervenir en la finalidad, las fuentes, los límites, la contratación, la evaluación y los mecanismos de reclamación de un sistema. También implica discutir cómo se distribuyen sus beneficios, quién asume los costes de los errores y bajo qué condiciones debe modificarse o dejar de utilizarse.

Muchas de estas decisiones no requieren conocimientos técnicos especializados. Las personas afectadas pueden señalar que una categoría no describe su realidad, que una explicación no se entiende, que un canal excluye a parte del público o que un resultado produce un efecto imprevisto. Ese conocimiento es necesario para evaluar la herramienta, aunque no proceda de quienes la han desarrollado.



Las cuatro capacidades anteriores se combinan de formas distintas. Una persona puede utilizar una aplicación a diario y carecer de información para decidir qué datos entrega. Una entidad puede disponer de una colección digital y no tener recursos para crear nuevos proyectos. Una comunidad puede aportar conocimientos esenciales a un sistema y quedar fuera de las reglas que determinan su reutilización. Estas diferencias muestran por qué la inclusión no puede medirse únicamente por la frecuencia de uso.



# DECISIONES PARA PROYECTOS SOSTENIBLES

Centros educativos, asociaciones, pequeñas empresas, administraciones, instituciones culturales y colectivos sociales trabajan con presupuestos, conocimientos y capacidades muy diferentes. Las entidades con más recursos pueden contratar asesoramiento, evaluar proveedores y mantener equipos especializados. Otras dependen de convocatorias puntuales, servicios gratuitos o del esfuerzo de una sola persona.

Imaginemos dos de ellas que valoran incorporar un asistente gratuito para atender consultas y preparar materiales. Una dispone de apoyo para comprobar qué datos conserva el servicio, revisar sus condiciones, probar sus resultados y establecer una alternativa si deja de funcionar. Ese respaldo le permite documentar sus límites y adoptar un protocolo. La otra afronta la misma necesidad sin esos recursos y solo puede aceptar la herramienta tal como se ofrece o renunciar a ella. La diferencia reside en las condiciones que rodean la decisión.

El aprendizaje individual es necesario, pero la desigualdad también tiene una dimensión estructural. Las entidades necesitan tiempo para experimentar, criterios para contratar y evaluar, procedimientos para proteger la información y oportunidades para compartir soluciones.

Esta desigualdad abarca tanto la disponibilidad de herramientas como la capacidad de relacionar conocimientos técnicos, profesionales, culturales y sociales para convertirlos en proyectos sostenibles.





## CONVERTIR EL ACCESO EN AUTONOMIA

Personas y entidades deben poder comprender una herramienta, adaptarla al contexto, formular necesidades, elegir entre alternativas, experimentar con criterios, documentar lo aprendido e intervenir en la revisión de las decisiones, sin necesidad de convertirse en especialistas ni desarrollar sus propios sistemas.

Estas capacidades se fortalecen mediante formación, acompañamiento, espacios de colaboración y mecanismos de retorno que hagan partícipes de los resultados a quienes aportaron tiempo, datos o experiencia.

En este marco, la **cultura** ocupa un lugar central: no solo como ámbito de aplicación, sino como fuente de conocimientos, experiencias y criterios para orientar la tecnología. Ese arraigo en necesidades y contextos concretos puede generar preguntas y proyectos capaces de dialogar con redes más amplias.



sección

3

# LA CULTURA CUENTA





# CREAR, CONSERVAR Y COMPARTIR CULTURA EN EL ENTORNO DIGITAL

Cuando se aplican al ámbito cultural, los sistemas de inteligencia artificial trabajan con representaciones digitales: textos, imágenes, grabaciones, registros, descripciones, mapas, categorías y relaciones. Lo que pueden localizar, comparar, recomendar o generar depende, entre otros factores, de los datos empleados para desarrollarlos, de la información que reciben durante su uso y de los criterios con los que organizan sus resultados.

**La cultura se representa mediante materiales, datos y categorías → la IA ordena, relaciona y transforma esas representaciones → estas operaciones afectan a la visibilidad, la diversidad, la autoría y el acceso → crear, conservar y compartir exige contexto, derechos y participación.**

En el entorno digital, la cultura es mucho más que una acumulación de archivos. Incluye lenguas, saberes, prácticas, obras, memorias, contextos e interpretaciones cuyo significado se construye en relación con personas y comunidades. Su presencia digital se amplía mediante publicaciones, grabaciones, archivos, plataformas, proyectos educativos, investigaciones, creaciones contemporáneas e iniciativas ciudadanas.

Las **humanidades digitales** actúan en este punto de encuentro entre tecnología, cultura y sociedad. Emplean herramientas digitales para investigar, conservar, relacionar y crear, y al mismo tiempo estudian cómo esas herramientas modifican el conocimiento, la expresión, el acceso y la participación. Su campo abarca tanto el patrimonio histórico como la cultura contemporánea y las expresiones nacidas en internet.





## Patrimonio, creación, conocimiento y participación

Las humanidades digitales conectan cuatro ámbitos que, a menudo, se abordan por separado. No son categorías cerradas: en muchos proyectos se superponen y se enriquecen entre sí.

- **Patrimonio y memoria:** comprende, entre otras manifestaciones, archivos y documentos; prensa y publicaciones periódicas; libros; manuscritos; correspondencia; fotografías; carteles; mapas y planos; obras de arte; objetos y colecciones; patrimonio arqueológico; arquitectura y paisajes culturales; patrimonio industrial y científico; música; partituras y grabaciones sonoras; cine, radio y otros fondos audiovisuales; testimonios orales; archivos digitales y contenidos nacidos en formato digital; así como lenguas, tradiciones, celebraciones, conocimientos, prácticas y demás expresiones del patrimonio cultural inmaterial.
- **Creación y producción cultural:** reúne, entre otras materias, literatura y edición; artes visuales; fotografía; ilustración y cómic; artes escénicas; danza; performance; música y creación sonora; cine, animación, radio, pódcast y otras producciones audiovisuales; diseño; arquitectura; artesanía y moda; videojuegos; narrativas interactivas; arte digital; experiencias inmersivas y proyectos transmedia; además de otras formas de creación interdisciplinar y experimentación.
- **Educación e investigación:** abarca, entre otras áreas, la localización, organización y análisis crítico de fuentes, archivos, colecciones, corpus y datos; la documentación y producción científica; la investigación interdisciplinar y colaborativa; el desarrollo de recursos educativos abiertos y accesibles; las nuevas metodologías de enseñanza y aprendizaje; la alfabetización digital, informacional y en inteligencia artificial; la visualización y simulación de procesos; la ciencia abierta y ciudadana; la divulgación y nuevas formas de interpretar, compartir y comunicar el conocimiento.
- **Culturas digitales y participación:** se extiende, entre otros sectores, a redes sociales, plataformas colaborativas, foros y comunidades en línea, archivos ciudadanos y proyectos de memoria colectiva, cartografías participativas, wikis y otras iniciativas de conocimiento abierto, creación colaborativa y micromece-nazgo, activismo digital, consulta y deliberación ciudadana, culturas de la remezcla, contenidos virales y creaciones realizadas por los propios usuarios, narrativas interactivas y transmedia, espacios virtuales e inmersivos, y otras expresiones, identidades y formas, de relación, organización y cooperación surgidas en el entorno digital.

Estos ámbitos se definen por los materiales que utilizan y por las prácticas, los derechos, las infraestructuras y las relaciones que permiten conservar, interpretar, transformar y compartir la cultura.





La generación de imágenes, textos o música es solo una de las formas con que la IA actúa en la cultura. Los sistemas también ordenan contenidos, recomiendan obras, transcriben voces, traducen publicaciones, facilitan investigaciones y adaptan recursos educativos. Cada operación afecta a una dimensión distinta —la visibilidad, el acceso, la creación o la interpretación— y exige criterios propios de calidad, accesibilidad y responsabilidad.

### Ordenar y recomendar

Los buscadores y sistemas de recomendación intervienen en lo que finalmente encuentra el público. Ordenan los resultados según su relevancia, popularidad, afinidad con usos anteriores o adecuación a los objetivos de una plataforma. Estos criterios facilitan el descubrimiento, pero también pueden concentrar la atención en determinadas obras, formatos o lenguas.

*Ejemplo. Una plataforma musical ofrece millones de canciones, aunque cada persona solo ve y escucha una parte mínima del catálogo. La recomendación puede acercarle una pieza desconocida, pero también reforzar los contenidos que ya acumulan reproducciones. Estar disponible no garantiza ser visible.*

### Traducir y hacer accesible

La transcripción, el subtitulado, la traducción, la lectura en voz alta y la descripción automática de imágenes amplían el acceso y favorecen la circulación entre lenguas y públicos. Su calidad, sin embargo, no es uniforme. Depende de los ejemplos utilizados para desarrollar el sistema y de su capacidad para reconocer distintas formas de hablar, escribir o expresarse.

*Ejemplo. Una entrevista puede transcribirse automáticamente en pocos minutos. Si el sistema confunde nombres propios, topónimos o términos locales, esos errores dificultarán después la búsqueda y la interpretación del testimonio. La revisión lingüística, profesional o comunitaria forma parte de la accesibilidad.*







## Apoyar la creación

Los sistemas de IA intervienen en la exploración de ideas, la elaboración de bocetos, la edición, la limpieza de sonido, la adaptación de formatos o la creación de versiones accesibles. La relevancia de estas herramientas depende de la función que desempeñan dentro del proceso y de las decisiones que continúan correspondiendo a quienes crean.

*Ejemplo. Una compañía teatral utiliza un sistema para explorar variantes de una escenografía. El equipo artístico descarta unas, combina otras y adapta la propuesta al espacio escénico, al presupuesto y al sentido de la obra. La aportación de la IA solo puede valorarse dentro de ese proceso.*

## Investigar, enseñar y comunicar

En la investigación, la educación, la divulgación, la gestión cultural y las iniciativas ciudadanas, la IA se utiliza para explorar grandes volúmenes de información, localizar relaciones, adaptar recursos o preparar nuevas formas de presentación. Sus resultados deben tratarse como propuestas que requieren fuentes, contraste e interpretación.

*Ejemplo. Una investigación utiliza herramientas automáticas para localizar nombres, lugares y temas en miles de documentos. El sistema ayuda a formular nuevas preguntas, pero las relaciones detectadas deben comprobarse en las fuentes y situarse en su contexto.*

Estas intervenciones pueden ampliar el acceso, facilitar tareas y abrir posibilidades de investigación y creación, al tiempo que modifican las condiciones de visibilidad, interpretación y trabajo. Evaluarlas exige considerar su utilidad junto con los materiales, criterios, derechos y capacidades que hacen posible su uso.







Antes de que un sistema ordene o recomiende contenidos existe una decisión previa: qué textos, imágenes, sonidos, datos y categorías forman parte de su **entrenamiento** o de las fuentes que consulta. Esa selección condiciona lo que la tecnología puede reconocer, relacionar y producir.

La escala no garantiza una representación equilibrada. Las lenguas con más recursos digitales, los materiales mejor descritos y los contenidos que circulan en grandes plataformas suelen adquirir mayor presencia. Otras lenguas, variedades, prácticas y formas de conocimiento pueden aparecer de manera limitada o agrupadas bajo categorías demasiado generales.

El informe [Artificial Intelligence and Culture](#), elaborado en 2025 por el Grupo Independiente de Expertos sobre Inteligencia Artificial y Cultura convocado por la UNESCO, advierte de las **desigualdades** en el acceso a infraestructuras y recursos tecnológicos, así como del menor rendimiento de distintos modelos en lenguas con poca presencia en los datos de entrenamiento. Entre sus propuestas figuran financiar conjuntos de datos cocreados, fomentar ecosistemas multilingües y comunitarios, y desarrollar infraestructuras públicas y compartidas.

Seleccionar imágenes, asignar etiquetas, agrupar personas, ordenar resultados o decidir qué ejemplos representan una categoría son operaciones con efectos culturales. Determinan qué diferencias se reconocen, cuáles se simplifican y qué contenidos adquieren visibilidad.





## ► Preguntas para examinar la representación

Antes de reutilizar materiales, incorporarlos a un sistema o confiar su circulación a una plataforma, la organización responsable debe examinarlos junto con los profesionales del ámbito y, cuando corresponda, con las personas creadoras, representadas o vinculadas a ellos. Los proveedores, por su parte, deben explicar los criterios y operaciones que dependen de sus herramientas.



¿QUIÉN LOS CREÓ, REUNIÓ O SELECCIONÓ Y CON QUÉ FINALIDAD?



¿QUÉ LENGUAS, PERIODOS, LUGARES Y GRUPOS APARECEN CON MAYOR FRECUENCIA?



¿CÓMO SE ASIGNARON LAS CATEGORÍAS Y DESCRIPCIONES?



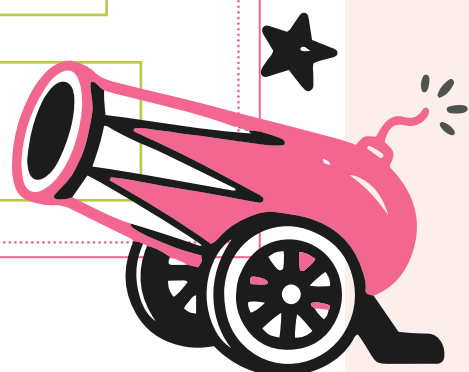
¿QUÉ CRITERIOS DETERMINAN EL ORDEN, LA RECOMENDACIÓN O LA VISIBILIDAD?



¿QUÉ AUSENCIAS, LÍMITES E INCERTIDUMBRES ESTÁN DOCUMENTADOS?



¿PUEDEN LAS PERSONAS CREADORAS O REPRESENTADAS REVISAR LA INFORMACIÓN Y DECIDIR SOBRE SUS USOS?





# DIGITALIZAR ES INTERPRETAR

**E**l patrimonio digital muestra con especial claridad que las decisiones técnicas son decisiones culturales. Digitalizar implica reproducir un material y decidir cómo se describe, qué información lo acompaña, con qué otros materiales se relaciona y bajo qué condiciones podrá utilizarse.

Una fotografía puede requerir la identificación del lugar, la fecha, la autoría y las personas representadas. Una grabación necesita a menudo una transcripción, información sobre el contexto y autorización para determinados usos. Un mapa exige conocer qué representa, con qué criterios se elaboró y qué transformaciones ha experimentado el territorio. Sin esa información, el archivo digital conserva la forma del material, pero pierde parte de su significado.

Cuando se mantienen el contexto y la procedencia, relacionar los materiales permite investigar cambios en el lenguaje, reconstruir transformaciones del paisaje, escuchar voces y prácticas culturales, preparar recursos educativos o desarrollar nuevas obras y narrativas. La digitalización adquiere así valor como punto de partida para investigar, aprender, crear y participar.

“

**Capta se “toma”  
activamente, mientras  
que data se presupone  
“dado”, algo que puede  
registrarse y observarse**

**Johanna Drucker,  
«Humanities Approaches to  
Graphical Display», 2011.**





# Seis tareas para construir patrimonio digital

Un proyecto cultural digital combina tareas que suelen solaparse, repetirse y exigir la revisión de decisiones anteriores. Cada una requiere criterios, capacidades y responsables definidos.



La inteligencia artificial interviene en varias de estas operaciones, pero los criterios documentales, históricos, artísticos, científicos y comunitarios siguen siendo imprescindibles. La automatización acelera tareas; la interpretación determina qué significan los resultados y cómo deben utilizarse.





## CREACIÓN, AUTORÍA Y TRABAJO CULTURAL

La creación asistida por IA aparece en prácticas tan distintas como la escritura, la ilustración, la música, el audiovisual, las artes escénicas, el diseño, los videojuegos o la producción de recursos educativos. Su uso abarca la exploración de ideas, la preparación de bocetos, la edición de materiales, la adaptación de formatos o la generación de parte del resultado. La función de estas herramientas debe valorarse dentro del proceso completo y de las decisiones que siguen correspondiendo a quienes crean.

El uso creativo de la IA está ligado a las condiciones en las que se desarrollan y ofrecen los sistemas. Importa conocer qué obras, datos y otros contenidos se utilizaron para entrenarlos, qué información existe sobre su procedencia y qué opciones tienen las personas creadoras para autorizar o excluir determinados usos. La **evaluación** debe considerar la atribución, la remuneración, la imitación de estilos y el trabajo humano necesario para seleccionar, comprobar y corregir los resultados.

Las oportunidades se distribuyen de forma desigual. Creadores, pequeñas entidades y proyectos comunitarios se enfrentan a barreras de coste, formación, acceso a recursos o dependencia de plataformas. Al mismo tiempo, sus obras, lenguas y conocimientos aportan valor a sistemas sobre los que disponen de poca información y escasa capacidad de decisión.



“

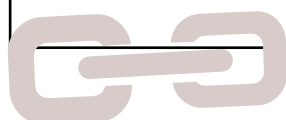
Situar la capacidad de acción humana en el centro: garantizar que la IA potencie —y no sustituya— el trabajo creativo mediante programas de recualificación y marcos éticos de propiedad intelectual

**Grupo Independiente de Expertos sobre Inteligencia Artificial y Cultura, convocado por la UNESCO, 2025.**

La experimentación creativa debe ir acompañada de **garantías** sobre los derechos, la diversidad, el trabajo digno y el acceso a los medios de producción y circulación. La innovación adquiere valor público cuando amplía las posibilidades de crear y participar, y permite que quienes contribuyen a la cultura mantengan reconocimiento, capacidad de decisión y condiciones justas.



## COMPARTIR CON CONDICIONES CLARAS



El acceso digital permite leer prensa histórica, escuchar una grabación, visitar una exposición y consultar una investigación o una obra desde lugares y circunstancias muy diferentes. Consultar un material, descargar una copia, incorporarlo a una creación, utilizarlo para entrenar un sistema de IA o explotarlo comercialmente son **usos** distintos. Cada uno puede requerir permisos y condiciones propios.

Una licencia que permite descargar una imagen puede establecer límites para su transformación o para su empleo en el entrenamiento de un sistema. Una entrevista concedida para un archivo local responde a una finalidad determinada y requiere una nueva valoración antes de utilizarse para crear una voz sintética. Incluso cuando una obra pertenece al dominio público, su reproducción, descripción o edición digital puede incorporar información y trabajo institucional que conviene reconocer.

Una **política de acceso** clara identifica los usos posibles, explica sus condiciones y señala quién puede autorizar excepciones o resolver dudas. La apertura debe ir acompañada de contexto y cuidado.

### Dos formas de comunicar permisos y responsabilidades

[Europeana](#) es un portal que facilita el acceso a patrimonio cultural digital aportado por instituciones de numerosos países europeos. Cada objeto incorpora una declaración normalizada que informa sobre su situación jurídica y sobre las condiciones en las que puede reutilizarse. Estas declaraciones emplean un lenguaje claro, legible tanto para las personas como para las máquinas, de modo que la información pueda acompañar al objeto cuando circula entre plataformas y proyectos.

[Local Contexts](#) es una iniciativa desarrollada mediante la colaboración continuada con comunidades indígenas. Sus etiquetas de Conocimiento Tradicional —TK Labels— comunican protocolos comunitarios sobre la procedencia, el acceso y la utilización de conocimientos y materiales culturales. Las etiquetas Bioculturales —BC Labels— extienden este sistema a las colecciones bioculturales y a los datos biológicos y genómicos.

Ambos ejemplos hacen visibles las condiciones y responsabilidades asociadas a la circulación de los materiales, aunque proceden de marcos distintos: en Europeana las comunican las instituciones proveedoras; en Local Contexts las definen las propias comunidades.



# LA IA TAMBIÉN ES POLÍTICA CULTURAL

“

Promoción de la participación significativa de la cultura en el desarrollo de políticas y sistemas de IA a escalas nacional e internacional

UNESCO, Documento Final de MONDIACULT 2025, apartado 8, «Inteligencia artificial y cultura»



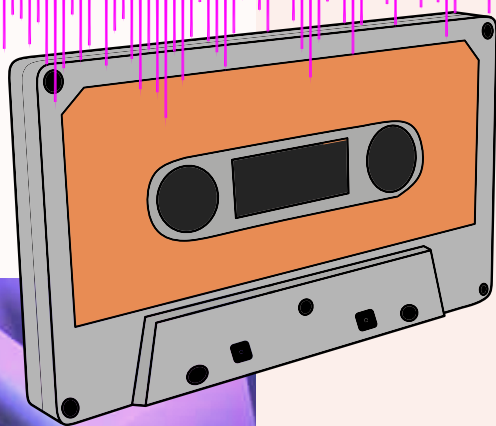
La Conferencia Mundial de la UNESCO sobre Políticas Culturales y Desarrollo Sostenible, MONDIACULT, en su edición de 2025, celebrada en Barcelona, incorporó en su Documento Final la inteligencia artificial y la cultura como un ámbito específico de la política cultural internacional. Entre sus compromisos figuran promover sistemas responsables, transparentes, sostenibles, inclusivos y basados en los derechos humanos; favorecer la creatividad y la circulación de contenidos diversos y multilingües; y garantizar el reconocimiento y la protección de los derechos y contribuciones de artistas, creadores, portadores, comunidades y profesionales de la cultura.

En el conjunto del [Documento Final](#), estos compromisos se relacionan con el trabajo digno, la remuneración justa, la propiedad intelectual, la educación, la accesibilidad y la reducción de las desigualdades digitales, así como con la consideración de la cultura como un objetivo independiente en el marco internacional de desarrollo posterior a 2030.

Esta perspectiva sitúa a la cultura dentro de la **gobernanza** de la IA. Las decisiones sobre los materiales de entrenamiento, la diversidad lingüística, la autoría, la remuneración, el acceso y la representación forman parte de la política cultural: afectan a los derechos culturales y requieren la participación de artistas, profesionales, instituciones, comunidades y organizaciones de la sociedad civil.



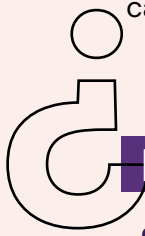
## Un dilema: Preservación urgente, usos no previstos



Una asociación conserva grabaciones realizadas durante décadas a vecinos y vecinas de un barrio. Las cintas se deterioran. Una empresa ofrece digitalizarlas, transcribirlas y crear una plataforma de consulta sin coste. A cambio, solicita una copia de los audios para mejorar un sistema de reconocimiento de voz.

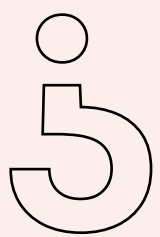
La propuesta permitiría preservar una memoria en peligro y facilitar su consulta. Sin embargo, las entrevistas fueron autorizadas para un archivo vecinal, no para desarrollar una herramienta comercial. Algunas personas han fallecido y otras narraron experiencias íntimas.

Aceptar resolvería una necesidad urgente sin coste para la asociación, pero incorporaría voces, acentos y relatos locales a un sistema sobre el que la comunidad tendría escasa capacidad de información, revisión o decisión.



### Pregunta

**¿Qué condiciones permitirían preservar, investigar y compartir las grabaciones sin extender su uso más allá de lo acordado con las personas entrevistadas y la comunidad?**



# LA CULTURA DIGITAL SE DECIDE ENTRE TODOS

INICIA VISION  
VECTOR DESIGN

Dado que la incorporación de tecnología a los procesos culturales condiciona qué se conserva, cómo se describe, qué adquiere visibilidad y bajo qué condiciones se utiliza, orientarlos requiere la participación de instituciones, profesionales credores y comunidades, pues afectan a la diversidad, la memoria colectiva, el acceso al conocimiento y los derechos de las personas.

Para que el acceso se traduzca en una capacidad real de incidir en estos procesos, es necesario articular espacios de aprendizaje, acompañamiento y colaboración. Ese es el propósito de BRECHA, una iniciativa impulsada desde Canarias.





# BRECHA







# HUMANIDADES DIGITALES, INTELIGENCIA ARTIFICIAL E INCLUSIÓN TECNOLÓGICA

**BRECHA** es una iniciativa de la Asociación Gran Canaria para la UNESCO que aborda la transformación digital y la inteligencia artificial desde las humanidades digitales. Este enfoque pone en relación tecnología, conocimiento, patrimonio, creatividad, derechos y experiencia ciudadana.

Se concibe como un ecosistema estable de colaboración y experimentación en el que instituciones, organizaciones, profesionales y ciudadanía puedan identificar necesidades, reunir saberes y recursos y diseñar, poner a prueba y revisar respuestas conjuntamente.

Parte de una premisa: la inclusión tecnológica no se agota en el acceso ni en el uso. Requiere que la sociedad civil cuente con capacidades y cauces para intervenir en la definición de las finalidades y formas de aplicación de la IA, así como en la evaluación de sus efectos. Desde esta perspectiva, la tecnología no es un fin en sí misma, sino un medio para producir y compartir conocimiento, interpretar y preservar el patrimonio cultural y ampliar las posibilidades de creación y participación.

“

**Ningún ser humano ni comunidad humana debería sufrir daños o sometimiento, ya sean de carácter físico, económico, social, político, cultural o mental, durante ninguna etapa del ciclo de vida de los sistemas de IA.**

**UNESCO, Recomendación sobre la Ética de la Inteligencia Artificial (2021).**



# 4 OBJETIVOS PARA LA ACCIÓN

Las actuaciones de BRECHA partirán de necesidades concretas y combinarán capacitación, experimentación y colaboración. Con ello, se busca conectar esfuerzos dispersos y desarrollar formas de trabajo que puedan sostenerse en el tiempo y adaptarse a contextos diversos.

Los objetivos siguientes definen el cambio que el proyecto pretende impulsar; los seis ejes presentados con posterioridad, organizan los criterios, capacidades y formas de trabajo necesarios para hacerlo posible.

## OBJETIVO 1.

### SENSIBILIZAR SOBRE EL IMPACTO SOCIAL DE LA IA

Favorecer una comprensión pública de los cambios que introduce la inteligencia artificial en la vida cotidiana, la cultura, el conocimiento, los derechos y la participación.

Este objetivo implica explicar sus posibilidades y riesgos, identificar las responsabilidades de los distintos actores y fomentar una mirada crítica ante decisiones tecnológicas que afectan al conjunto de la sociedad.

## OBJETIVO 2.

### FORTALECER LA AUTONOMÍA EN EL USO DE LA IA

Proporcionar a personas, colectivos y entidades los conocimientos y recursos necesarios para utilizar las tecnologías digitales y la inteligencia artificial con mayor autonomía y criterio.

La capacitación no se limitará al manejo de herramientas: ayudará a comprender sus posibilidades y límites, valorar sus resultados, gestionar y proteger la información y detectar posibles perjuicios.





### OBJETIVO 3.

#### INCORPORAR EL CONOCIMIENTO DE LA SOCIEDAD CIVIL

**Integrar las experiencias, saberes, archivos, creaciones y necesidades de la sociedad en proyectos de innovación, investigación, digitalización y aplicación de la inteligencia artificial.**

Personas, asociaciones, comunidades, profesionales, entidades culturales y colectivos ciudadanos poseen conocimientos sobre el territorio y sus realidades que no pueden sustituirse desde una perspectiva exclusivamente técnica. BRECHA busca crear las condiciones necesarias para documentar, organizar y conectar esas aportaciones, de manera que puedan dar lugar a iniciativas con valor cultural, científico y social.



### OBJETIVO 4.

#### AMPLIAR LA PARTICIPACIÓN SOCIAL EN LAS DECISIONES TECNOLÓGICAS

**Crear espacios en los que la sociedad civil pueda plantear necesidades, experimentar con herramientas, formular propuestas y contribuir a orientar los usos de la inteligencia artificial.**

La participación no se limitará a consultar opiniones: abarcará la identificación de los problemas, el diseño y desarrollo de las respuestas, y la valoración de sus resultados. BRECHA busca incorporarla a procesos estables de colaboración.

“

**La inteligencia artificial no es una fuerza autónoma; es el resultado de decisiones, valores y prioridades humanas.**

**Virginia Dignum, Beyond Hype and Fear: Responsible AI for Societal Transformation (conferencia, 2025).**





## 6 EJES PARA UNA ESTRATEGIA INTEGRADA

**B**RECHA organiza su trabajo en seis ejes interdependientes. Cada uno responde a una necesidad específica, pero adquiere todo su alcance cuando se relaciona con los demás.

La **ética** establece el marco; la **inclusión** evita que se reproduzcan las desigualdades; el **patrimonio** aporta materiales, memoria y conocimiento; la **formación** desarrolla capacidades; la **experimentación** permite construir y probar respuestas compartidas, y la **comunicación** conecta los procesos y sus resultados con la sociedad.



## 1. ÉTICA, CREATIVIDAD Y DERECHOS DIGITALES



Este eje establece los principios desde los que se desarrollarán las actuaciones de BRECHA. La aplicación de tecnologías digitales e inteligencia artificial a la cultura, el patrimonio o la creación plantea cuestiones relacionadas con la privacidad, el consentimiento, la propiedad intelectual, la autoría, la diversidad cultural, la igualdad y el control sobre los materiales.

Digitalizar una entrevista, transcribir una grabación o reutilizar una imagen puede afectar a personas, comunidades y creadores cuyos derechos y expectativas de-

ben considerarse. La reflexión ética estará presente desde la definición de cada actuación: qué finalidad persigue, qué materiales utiliza, quiénes están implicados, qué usos se permitirán y cómo se compartirán los resultados.

La creatividad forma parte de este eje porque la IA amplía las posibilidades de producir y transformar contenidos y, al mismo tiempo, modifica la relación entre creación, fuente y autoría. BRECHA propone explorar esas posibilidades integrando experimentación y responsabilidad.



## INCLUSIÓN DIGITAL Y REDUCCIÓN DE DESIGUALDADES

## 2.

La inclusión digital orientará de forma transversal el proyecto y sus decisiones. Cada actuación tendrá en cuenta qué conocimientos previos exige, qué barreras pueden surgir y qué personas, colectivos u organizaciones podrían quedar fuera. También atenderá a las diferencias relacionadas con la edad, la discapacidad, la formación, los recursos disponibles, el idioma o el territorio.

Las oportunidades de aprendizaje, creación y experimentación deben alcanzar a quienes encuentran mayores barreras. Su participación requiere lenguajes, formatos, espacios, tiempos y apoyos accesibles, así como distintas vías de intervención. La inclusión abarca también a pequeñas entidades que conservan fondos, experiencias o conocimientos de gran valor, pero carecen de equipos especializados, recursos económicos o infraestructuras propias.



3.

## DIGITALIZACIÓN Y VALORIZACIÓN DEL PATRIMONIO CULTURAL



Digitalizar puede contribuir a preservar materiales frágiles, facilitar su consulta y ampliar su difusión, pero la conversión a un formato digital no basta. Un fondo adquiere verdadero valor público cuando está organizado, descrito y contextualizado, puede relacionarse con otros materiales y queda disponible para la investigación, la educación, la divulgación o la creación.

Este eje comprende los procesos necesarios para incorporar el patrimonio documental, musical y científico al entorno digital sin perder su procedencia, autenticidad y significado. Las herramientas de IA pueden facilitar tareas como la transcripción, la búsqueda o una primera clasificación, pero sus resultados requieren la revisión de especialistas y de las personas o comunidades que conocen la historia y el sentido de los materiales.



## FORMACIÓN PARA LA AUTONOMÍA

4.

La formación proporcionará a personas y organizaciones los conocimientos y recursos necesarios para intervenir con mayor autonomía en los procesos impulsados por BRECHA. Integrará la práctica con la comprensión de las posibilidades y límites de las aplicaciones, la protección de los derechos, el tratamiento responsable de la información y la valoración de sus consecuencias sociales y culturales.

Las acciones formativas ayudarán a comprender conceptos y aplicaciones fundamentales; reconocer posibilidades, riesgos y limitaciones; trabajar con materiales di-

gitales; formular necesidades y convertirlas en propuestas; colaborar con perfiles de otras disciplinas, y participar en experiencias de creación e innovación.

Los aprendizajes se aplicarán a fondos patrimoniales, experiencias reales y necesidades del entorno. Las propuestas se adaptarán a diferentes niveles de experiencia y prestarán especial atención a quienes encuentran mayores obstáculos.



## 5. LABORATORIO CIUDADANO: EXPERIMENTACIÓN Y PARTICIPACIÓN



BRECHA contempla la creación de un espacio estable de encuentro y trabajo en el que las ideas puedan trasladarse al terreno de la práctica. Ciudadanía, asociaciones, profesionales, investigadores, creadores e instituciones podrán identificar necesidades, formular preguntas, aportar conocimientos y explorar respuestas mediante la colaboración entre perfiles técnicos, científicos, culturales y sociales.

El punto de partida será una necesidad o un reto definido con las personas y comunidades implicadas: qué problema se quiere abordar, a quién afecta, qué patrimonio o conocimiento se desea preservar o activar, qué posibilidades tecnológicas merece la pena explorar y qué criterios permitirán valorar su utilidad y sus efectos.

El laboratorio permitirá ensayar métodos, desarrollar experiencias piloto, revisar resultados y detectar dificultades antes de convertir una idea en una actuación de mayor alcance. El valor de la experimentación no dependerá únicamente de la obtención de un producto final. Formular mejor un problema, descartar una vía que no funciona, documentar las limitaciones de una herramienta o generar nuevas formas de colaboración también constituirán resultados relevantes.

6.

## COMUNICACIÓN PÚBLICA Y CIENCIA CIUDADANA



La comunicación hará visible el proyecto y explicará de manera comprensible qué se está haciendo, qué preguntas orientan cada actuación, qué dificultades aparecen, qué decisiones se adoptan y qué resultados se obtienen. Compartir los procesos facilitará que sus aprendizajes puedan ser utilizados por otras personas y organizaciones. Para llegar a públicos con distintas necesidades, competencias digitales y posibilidades de acceso, se emplearán lenguajes, canales y formatos diversos.

Mediante la ciencia ciudadana, la población podrá participar en la construcción del conocimiento aportando documentos, testimonios, observaciones, información local o claves para interpretar los materiales. Una fotografía puede necesitar que alguien reconozca un lugar; una grabación, que una comunidad identifique a sus intérpretes, o un archivo científico, que sus datos se relacionen con observaciones acumuladas durante años en el territorio.











## ÁMBITOS PRIORITARIOS DE ACTUACIÓN

Esta estrategia se aplicará a ámbitos en los que la digitalización y la inteligencia artificial pueden ampliar el acceso, la creación y la participación, pero también reproducir desigualdades de recursos, capacidad de acción y representación. La actuación se centrará inicialmente en el patrimonio documental, musical y científico, así como en la cultura y la creatividad.

### Patrimonio documental

Documentos, fotografías, publicaciones, correspondencia, mapas, actas y archivos institucionales o asociativos permiten reconstruir procesos históricos, trayectorias colectivas y transformaciones sociales. Una parte de estos fondos permanece sin digitalizar o se encuentra bajo la responsabilidad de entidades con recursos limitados.

La [Recomendación relativa a la preservación del patrimonio documental, comprendido el patrimonio digital, y el acceso al mismo](#), adoptada por la UNESCO en 2015, subraya la necesidad de coordinar con la sociedad civil las políticas de selección, desarrollar programas de formación, garantizar un acceso inclusivo y apoyar a las instituciones locales y privadas que conservan colecciones valiosas. BRECHA busca contribuir a que esos fondos puedan organizarse, preservarse y hacerse accesibles sin perder su contexto, su autenticidad ni los derechos vinculados a ellos.





## Patrimonio musical

Partituras, grabaciones, repertorios, testimonios y archivos de agrupaciones forman parte de la memoria artística y social de un territorio. Muchos de estos materiales están dispersos, insuficientemente documentados o almacenados en formatos que dificultan su conservación y consulta.

Las herramientas digitales pueden ayudar a preservar grabaciones, transcribir partituras, localizar información o relacionar repertorios, intérpretes y épocas. Su interpretación requiere la participación de músicos, investigadores, asociaciones y comunidades capaces de explicar el origen y el significado de los materiales. BRECHA toma como referencia el [Marco de la UNESCO para la Educación Cultural y Artística](#), aprobado en 2024, que subraya el valor de las culturas y los patrimonios locales.



## Patrimonio científico

Colecciones, publicaciones, observaciones, instrumentos, registros y archivos de investigación documentan la construcción del conocimiento científico y su relación con el territorio. Su digitalización puede reunir información dispersa, favorecer nuevas investigaciones y acercar a la sociedad los procesos de observación, contraste e interpretación mediante los que se construye ese conocimiento.

En consonancia con la [Recomendación de la UNESCO sobre la Ciencia Abierta](#), que promueve el acceso al conocimiento científico y una participación social más amplia en su producción y difusión, BRECHA concibe este patrimonio como un espacio de relación entre investigación, territorio y sociedad. La formación, la divulgación accesible, la mediación y la ciencia ciudadana pueden convertir datos, archivos y resultados en conocimiento comprensible y socialmente útil. También pueden permitir que la población contribuya a recuperar, generar y contextualizar información vinculada a su entorno.



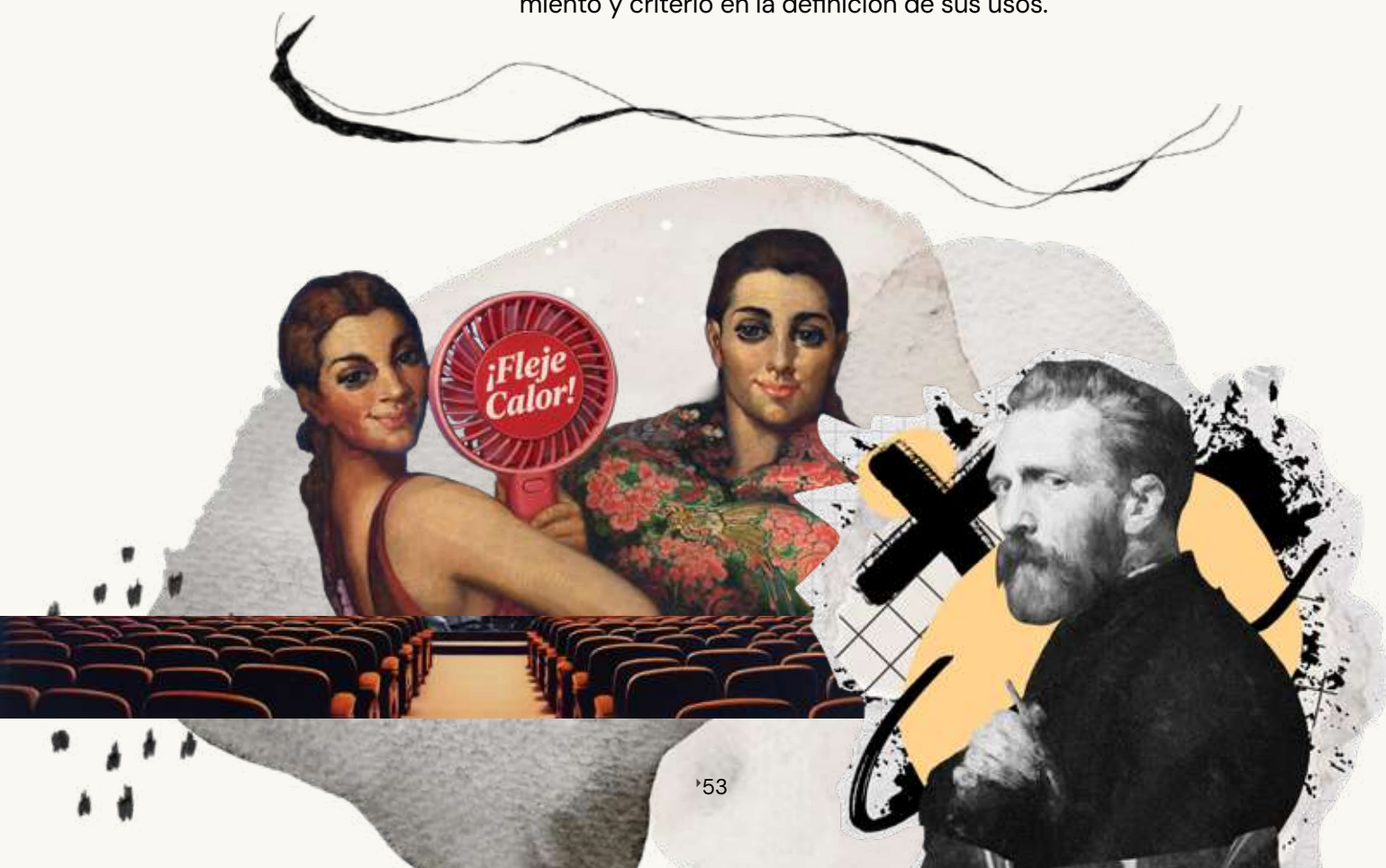


## Cultura y creatividad

La inteligencia artificial y las tecnologías digitales están transformando las formas de crear, producir, distribuir y acceder a los contenidos culturales. Las diferencias de formación, recursos, infraestructuras y apoyos pueden concentrar la capacidad de creación y difusión en quienes ya ocupan una posición más favorable, y relegar a otras personas y colectivos al papel de consumidores.

La brecha afecta también a la presencia de las culturas, lenguas, referencias y experiencias locales en los entornos digitales. Actuar frente a ella significa ampliar las oportunidades de producción y participación, proteger la diversidad cultural y los derechos de los creadores, reforzar la soberanía cultural y favorecer que el patrimonio, las expresiones culturales y los conocimientos generados en Canarias tengan una presencia propia y adecuadamente contextualizada.

Alineada con el informe [Artificial Intelligence and Culture](#), BRECHA impulsará una alfabetización en IA que combine capacidades técnicas, pensamiento crítico y creatividad. De este modo, creadores, colectivos y entidades culturales podrán explorar estas herramientas e intervenir con conocimiento y criterio en la definición de sus usos.





7



## FASES PARA DESARROLLAR UNA INICIATIVA

Cada actuación de BRECHA seguirá una secuencia de siete fases, adaptable a su finalidad y contexto:

1

Partir de una necesidad, un archivo, una colección, una pregunta social o una propuesta cultural.

2

Definir la finalidad, los derechos, las responsabilidades y los criterios éticos.

3

Detectar barreras y crear condiciones para la participación de perfiles y públicos diversos.

4

Organizar, digitalizar y describir los materiales necesarios.

5

Desarrollar las capacidades de las personas y entidades implicadas.

6

Experimentar, revisar los resultados y documentar tanto los logros como las limitaciones.

7

Compartir el conocimiento generado, devolver los resultados a quienes hayan contribuido y facilitar nuevas aportaciones.

Los 6 ejes estarán presentes de forma transversal a lo largo del recorrido. Las 7 fases podrán solaparse, revisarse o adaptarse a las características de cada actuación, sin perder de vista el contexto, los derechos, las capacidades, la accesibilidad, la participación y el retorno público.

**Las comunidades y las personas cuyas contribuciones culturales, implícitas o explícitas, configuran la cognición artificial deben ser reconocidas y beneficiarse de estos sistemas.**

Grupo Independiente de Expertos sobre Inteligencia Artificial y Cultura, convocado por la UNESCO, Artificial Intelligence and Culture (2025).



## Un ejemplo de aplicación: El archivo musical que vuelve a sonar

Una agrupación conserva partituras, fotografías y grabaciones reunidas durante varias décadas. Los materiales están dispersos, algunos comienzan a deteriorarse y apenas existe información sobre su origen, sus intérpretes o las circunstancias en las que fueron creados.

BRECHA podría impulsar un proceso para organizar y digitalizar el fondo, proteger los originales y facilitar su consulta. Antes de difundirlo, sería necesario identificar autorías, derechos y posibles restricciones, así como contar con las personas que conocen la historia del repertorio.

Integrantes de la agrupación, estudiantes, especialistas y personas de la comunidad podrían colaborar en la descripción de los materiales. La inteligencia artificial ayudaría a transcribir documentos, localizar contenidos o establecer relaciones entre obras, fechas e intérpretes, siempre con revisión humana.

Los resultados se ofrecerían en formatos accesibles y comprensibles, combinando la consulta digital con actividades de mediación y participación. La comunidad podría, además, reconocer lugares y protagonistas o aportar recuerdos vinculados a las piezas.



El resultado sería un fondo recuperado, documentado y abierto a nuevas formas de conocimiento, creación y cooperación. Este proceso reuniría en una actuación concreta la preservación del patrimonio, el uso responsable de la IA, la formación, la inclusión, la experimentación con utilidad social y la intervención ciudadana.







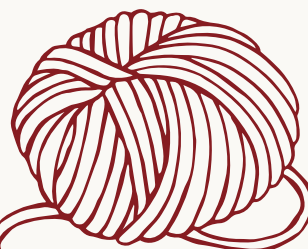
## UNA RED DE CONOCIMIENTO Y EXPERIENCIA

BRECHA, impulsada por la Asociación Gran Canaria para la UNESCO, estará dirigida por Rafael Robaina Romero, miembro de esta organización, exrector de la Universidad de Las Palmas de Gran Canaria (ULPGC) y director del Área de Cultura Científica del Gabinete Literario de Las Palmas de Gran Canaria, que será su sede física y principal lugar de trabajo.

Fundada en 1844, esta institución ha desempeñado un papel activo en la vida intelectual, artística y pública de la isla. Su trayectoria está vinculada a importantes hitos, como la creación de la ULPGC, el nacimiento de la Sociedad Filarmónica de Las Palmas de Gran Canaria o la creación del Museo Canario. A este recorrido se suma la colaboración previa entre ambas entidades para la promoción de acciones pioneras de alfabetización digital destinadas a la población mayor y a personas con discapacidad. BRECHA da continuidad a esta labor para abordar las desigualdades que la IA puede generar o agravar, atendiendo a los derechos humanos, la dignidad y la diversidad cultural.

La iniciativa contará, también, con la colaboración de la Sección de Bioética y Ética de la Ciencia y la Tecnología de la UNESCO (BEST); la Agencia Canaria de Investigación, Innovación y Sociedad de la Información (ACIISI); el Instituto Universitario de Análisis y Aplicaciones Textuales (IATEXT); el Observatorio del Impacto Social y Ético de la Inteligencia Artificial (OdiselA); Avatara, y la Fundación Canaria del Conocimiento. En función de cada actuación, se sumarán profesionales, creadores, asociaciones, comunidades y responsables de los fondos abordados.

El Gabinete Literario acogerá encuentros, sesiones formativas y pruebas piloto abiertas a la sociedad civil. Los resultados y aprendizajes obtenidos podrán compararse con organizaciones de Europa, África y América Latina.



“



**BRECHA quiere crear en Canarias un marco estable para que la sociedad civil pueda comprender la transformación digital, desarrollar capacidades y participar en la definición de los usos de la inteligencia artificial. El conocimiento, el patrimonio y la experiencia del territorio serán la base de este trabajo.**

**Juan José Benítez de Lugo y Massieu,**  
**presidente de la Asociación Gran Canaria**  
**para la UNESCO y del Gabinete Literario de**  
**Las Palmas de Gran Canaria.**



# REFERENCIAS

## ORGANISMOS INTERNACIONALES Y SUPRANACIONALES

Independent Expert Group on Artificial Intelligence and Culture. (2025). [Report of the Independent Expert Group on Artificial Intelligence and Culture](#). UNESCO.

UNESCO. (2015). [Recomendación relativa a la preservación del patrimonio documental, comprendido el patrimonio digital, y el acceso al mismo](#).

UNESCO. (2021a). [Recomendación de la UNESCO sobre la Ciencia Abierta](#).

UNESCO. (2021b). [Recomendación sobre la ética de la inteligencia artificial](#).

UNESCO. (2023). [Ethical impact assessment: A tool of the Recommendation on the Ethics of Artificial Intelligence](#)

UNESCO. (2024). [Marco de la UNESCO para la Educación Cultural y Artística](#).

UNESCO. (2025a, 30 de junio). [Advancing ethical AI: UNESCO's 3rd Global Forum in Bangkok marks a new chapter in global cooperation](#).

UNESCO. (2025b). [MONDIACULT 2025 outcome document: Culture minister's commitment](#).

UNESCO. (s. f.). [Global Civil Society Organizations and Academic Network on AI Ethics and Policy](#). Global AI Ethics and Governance Observatory. Recuperado el 20 de julio de 2026.

Unión Internacional de Telecomunicaciones & Oficina del Enviado del Secretario General de las Naciones Unidas para la Tecnología. (2022). [Achieving universal and meaningful digital connectivity: Setting a baseline and targets for 2030](#) [Documento de antecedentes]. Unión Internacional de Telecomunicaciones.

## ARTÍCULOS Y PUBLICACIONES ACADÉMICAS

Arnstein, S. R. (1969). A ladder of citizen participation. *Journal of the American Institute of Planners*, 35(4), 216–224. <https://doi.org/10.1080/01944366908977225>

D'Ignazio, C., & Klein, L. F. (2020). *Data feminism*. The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/11805.001.0001>

Drucker, J. (2011). [Humanities approaches to graphical display](#). *Digital Humanities Quarterly*, 5(1).

Jasanoff, S. (2003). Technologies of humility: Citizen participation in governing science. *Minerva*, 41(3), 223–244. <https://doi.org/10.1023/A:1025557512320>

Rivas Vallejo, P. (2025). Inclusión del conocimiento del código fuente de sistemas digitales como parte del derecho de acceso a la información en decisiones administrativas automatizadas. *Revista de Jurisprudencia Laboral*, (9), 1–11. [https://doi.org/10.55104/RJL\\_00684](https://doi.org/10.55104/RJL_00684)



#### CONFERENCIAS, PUBLICACIONES INSTITUCIONALES Y SITIOS WEB

Dignum, V. (2025, 8 de septiembre). [Beyond hype and fear: Responsible AI for societal transformation](#) [Conferencia]. Digital Humanism Program, Institute for Human Sciences (IWM) y TU Wien, Viena, Austria.

Europeana Foundation. (2024, 11 de octubre). [Understanding the rights statements used by Europeana](#). Europeana Pro.

Fundación Ciudadana Civio. (2025, 30 de enero). [La transparencia de los algoritmos públicos, en juego: Civio presenta el recurso sobre BOSCO ante el Tribunal Supremo](#).

Gabinete Literario de Las Palmas de Gran Canaria. (2019). [El Gabinete del siglo XXI](#).

Local Contexts. (s. f.). [Labels](#). Consultado el 20 de julio de 2026.

#### DOCUMENTOS OFICIALES, LEGISLACIÓN Y JURISPRUDENCIA

[Recomendación del Consejo, de 22 de mayo de 2018, relativa a las competencias clave para el aprendizaje permanente \(2018/C 189/01\)](#). *Diario Oficial de la Unión Europea*, C 189, 1–13 (4 de junio de 2018).

[Reglamento \(UE\) 2024/1689 del Parlamento Europeo y del Consejo, de 13 de junio de 2024, por el que se establecen normas armonizadas en materia de inteligencia artificial y por el que se modifican los Reglamentos \(CE\) n.º 300/2008, \(UE\) n.º 167/2013, \(UE\) n.º 168/2013, \(UE\) 2018/858, \(UE\) 2018/1139 y \(UE\) 2019/2144 y las Directivas 2014/90/UE, \(UE\) 2016/797 y \(UE\) 2020/1828 \(Reglamento de Inteligencia Artificial\)](#). *Diario Oficial de la Unión Europea*, L 2024/1689 (12 de julio de 2024).

**Nota editorial.** Las citas tomadas de fuentes publicadas en inglés se ofrecen en traducción propia.





Asociación  
**Gran Canaria**  
para la UNESCO

