

Ficha Pedagógica

Serie: ¿Qué te imaginas?

Edades
sugeridas

+9

Áreas de aprendizaje

Expresión artística

Educación digital





PRESENTACIÓN

¿Qué te imaginas? Es una serie que invita a descubrir a referentes del arte latinoamericano a través de una mirada curiosa y creativa. Propone interpretar, jugar, explorar y crear mediante el uso de Inteligencia Artificial Generativa. Los episodios permiten acercarse a diferentes producciones, artistas y contextos, para luego abrir un espacio de creación donde el arte y la tecnología se integran como modos de expresión y aprendizaje.

PREGUNTA DISPARADORA: Relevamiento de saberes previos

- ¿Conocen a Frida Kahlo, Grete Stern o Joaquín Torres García? ¿Alguna vez vieron alguna de sus obras? ¿Qué saben sobre estos artistas y sus creaciones?
- ¿Qué significa “crear” para ustedes? ¿Se sienten creativo/a en algunos momentos? ¿Cuándo?
- ¿En qué pensás cuando escuchás las palabras “inteligencia artificial”? ¿Imaginas que podría tener algún rol en las creaciones artísticas? ¿Por qué?

BREVE ENCUADRE DE LA TAREA

En esta ficha encontrarás propuestas para explorar la intersección entre arte y tecnología, poniendo el foco en cómo la Inteligencia Artificial Generativa puede aportar en los procesos creativos. Las actividades invitan a descubrir sus potencialidades, al mismo tiempo que promueven una mirada crítica y reflexiva sobre su uso. Aquí se presentan diferentes dinámicas para acercarse al tema y profundizarlo junto a tus estudiantes.



HACEMOS FOCO EN EL CONOCER

Producir una galería visual permite a los estudiantes explorar la vida y obra de artistas latinoamericanos, comprender el arte como expresión cultural y social, y aproximarse al uso de herramientas de inteligencia artificial generativa analizando sus potencialidades y sus límites. Esta propuesta también fomenta el análisis de contextos históricos y estéticos, la toma de decisiones curatoriales fundamentadas y el desarrollo de habilidades para investigar, escribir y participar en intercambios colaborativos.



CONOCER

Construcción de galería visual colectiva

Te proponemos invitar al grupo a construir una Galería Visual con las obras de las/os artistas presentados en los episodios: Frida Kahlo, Grete Stern y Joaquín Torres García. Pueden incorporar también a otros que consideren relevantes, por ejemplo, algún referente de la comunidad de la escuela.

Para comenzar, ofrece un espacio en el cual tus estudiantes puedan contemplar e interpretar un conjunto de obras de los artistas seleccionados.

Proponemos algunas preguntas que pueden guiar el intercambio:

- ¿Qué les llama la atención?
- ¿Hay personajes que estén presentes en la obra? ¿Te identificas con alguno de ellos? ¿por qué?
- ¿Qué crees que está sucediendo? ¿Qué elementos de la obra te hacen pensar en ello?
- ¿Qué emociones transmite?
- ¿Qué crees que la/el artista quería transmitir cuando realizó la obra?

Después de este primer momento, te sugerimos que las/os convoques a visitar galerías visuales: ya sea algún espacio cercano a la institución o muestras disponibles en internet.

Allí, pueden explorar las obras, registrar si hay alguno de los artistas trabajados en los episodios y, sobre todo, observar qué decisiones toman quienes hacen la curaduría de las galerías para diseñarlas. Por ejemplo, pueden encontrar: un texto introductorio, selección de obras, referencias de cada pieza, textos curatoriales que acompañan el recorrido.

Luego, puedes dividir a los estudiantes en grupos más pequeños y asignar a cada uno un artista. Cada grupo deberá investigar la biografía, el contexto en el que produjo, las fuentes en las que se inspiró para crear, y cuáles fueron sus obras más relevantes.

Posteriormente, cada grupo tendrá que realizar una selección de las obras que considere significativas y redactar los textos curatoriales, para lo cual será necesario tomar en cuenta todo lo investigado y aprendido.

El texto curatorial es un escrito que presenta y contextualiza una exposición. Su función es comunicar la idea central de la muestra, explicar cómo están organizadas las obras y orientar al público en la experiencia de recorrerlas.

En relación con la selección de las obras, es interesante que los estudiantes puedan compartir por qué eligieron esas piezas, qué criterios de selección utilizaron y qué decisiones tomaron al considerar su relevancia para la galería.

Te sugerimos combinar a lo largo de todo el proceso de investigación y diseño de la galería visual momentos de trabajo en pequeños grupos, donde los estudiantes profundicen sobre cada artista, con instancias colectivas para compartir avances.

Estos espacios de intercambio permitirán enriquecer la mirada, contrastar criterios y construir nuevos modos de observar y analizar las obras.



Una vez que hayan investigado a los artistas y analizado cómo se organizan otras galerías, los estudiantes pueden utilizar herramientas de inteligencia artificial para dar forma a su propia galería visual, explorando distintos propósitos.

Un recorrido posible es emplear la IA para adaptar y editar los textos curatoriales según diferentes destinatarios, como estudiantes de otros años, familias o público en general.

También es posible utilizar estas herramientas para crear piezas visuales que le otorguen identidad a la muestra, diseñando elementos como logos, afiches de difusión u otros recursos gráficos que potencien la propuesta.



HACEMOS FOCO EN EL HACER

Las actividades que encontrarás en este apartado invitan a experimentar con herramientas de inteligencia artificial generativa para intervenir obras artísticas. La propuesta busca crear espacios de exploración creativa acompañados de reflexión e intercambio sobre las posibilidades que ofrece la IAG y su integración con los procesos artísticos.



HACER

Te proponemos invitar a los estudiantes a diseñar en conjunto, una galería digital con obras intervenidas mediante herramientas de inteligencia artificial, como generadores de imágenes, sonido o video. Esta propuesta puede complementar la galería visual previamente construida, organizando una sala o “sección” adicional, o bien partir de las obras presentadas en los episodios de la serie.

Alquimia creativa: transformar obras con IA

Para comenzar, te sugerimos dividir al grupo en duplas. Cada dupla seleccionará una obra y trabajará en su intervención utilizando herramientas de IA.

Podrán agregar, modificar o eliminar elementos para resignificar la pieza original. Pueden experimentar con sonido y movimiento, integrando diferentes lenguajes y tecnologías en sus intervenciones. Para ello, se pueden utilizar generadores de imágenes a partir de texto como DALL•E o Midjourney, editores de sonido o herramientas de animación (Runway ML y Synthesia).

Algunas preguntas que pueden orientar el proceso son:

- **¿Qué se imaginan acerca de esta obra? ¿Qué es lo que más les llama la atención?**
- **¿Qué creen que está sucediendo en la escena? ¿Qué les gustaría modificar, destacar o resignificar?**
- **¿Qué colores, formas o texturas podrían incorporarse o quitarse?**
- **¿Qué pasaría si la escena ocurriera en otro tiempo o lugar (el futuro, el pasado, un mundo fantástico)?**
- **¿Cómo se vería la obra si hubiera sido realizada por un artista de otro estilo?**

Seguramente los estudiantes crearán múltiples obras y producciones que les resulten interesantes; se puede sugerir que cada dupla seleccione un número acotado de trabajos para incluir en la galería conjunta.

Explicación y curaduría

Cada obra intervenida será acompañada por un texto curatorial en el que los estudiantes expliquen el proceso de creación de la pieza. La presentación puede adoptar diversas formas, como un texto escrito, un audio grabado o un video comentario.

Para orientar la narrativa, se solicitará que indiquen quiénes son los autores de la intervención y que presenten brevemente la obra original que tomaron como base,

que expliquen qué buscaron expresar a través de la intervención, que relaten las decisiones tomadas durante el proceso creativo y que describan los elementos modificados, agregados o resignificados. También se pueden explicitar los 'prompts' utilizados para crear esas nuevas imágenes y una reflexión sobre el papel que tuvo la inteligencia artificial en el proceso creativo: cómo influyó en sus decisiones, qué posibilidades abrió o qué límites encontraron al trabajar con estas herramientas. Se los puede invitar a pensar cómo vivieron el diálogo con la IA, qué sensaciones les provocaron las transformaciones realizadas sobre las obras y si consideran que estas intervenciones alteran o amplían el sentido original de las piezas.

HACEMOS FOCO EN EL SER

La inteligencia artificial generativa (IAG) transforma los procesos creativos y plantea desafíos éticos y nuevos modos de entender la producción cultural. Te proponemos explorar qué entienden los estudiantes por creatividad, cómo perciben el aporte de la IA en la creación artística y cómo se redefine la noción de autoría cuando una herramienta tecnológica interviene en la producción.

SER



¿Quién crea cuando creamos?

En el año 2023 la UNESCO definió a la Inteligencia Artificial (IA) como "máquinas capaces de imitar ciertas funcionalidades de la inteligencia humana incluyendo la percepción, el aprendizaje, el razonamiento, la resolución de problemas, la interacción del lenguaje e incluso la producción creativa". La IA está presente en muchos aspectos de la vida contemporánea: en los GPS que calculan las rutas óptimas y predicen el tráfico utilizando datos en tiempo real, los algoritmos que recomiendan series en plataformas de streaming, o herramientas que ayudan a médicos a interpretar estudios de diagnóstico.

En este marco, un desarrollo reciente es la Inteligencia Artificial Generativa, capaz de producir imágenes, textos y sonidos a partir de datos y modelos previamente entrenados. Su uso abre posibilidades inéditas permitiendo explorar nuevas formas de expresión artística y ampliando los lenguajes disponibles para la creación.

Sin embargo, también plantea desafíos y controversias en torno a cuestiones éticas, sociales y culturales, como la definición de la autoría, los límites de la originalidad y el impacto de estas tecnologías en las prácticas artísticas tradicionales. Te proponemos que invites a tus estudiantes a reflexionar sobre diferentes dimensiones vinculadas a la intersección entre arte e Inteligencia Artificial Generativa.

Por un lado, puedes convocarlos a pensar qué significa para ellos la creatividad, en qué momentos se sienten creativos, que personas o referentes consideran creativos y cómo creen que la inteligencia artificial ha aportado o influido en la experiencia de crear obras de arte a partir de intervenir otras existentes.

Puedes proponerles intercambiar acerca de si consideran que la IAG expande o limita la imaginación y por qué.

Por otro lado, puedes invitarlos a reflexionar sobre los procesos de autoría en un contexto donde las tecnologías participan activamente en la producción artística. Te acercamos algunas preguntas que pueden orientar el intercambio:

- ¿Quién es el autor de las obras intervenidas?
- ¿El artista original, los creadores de la IA, ustedes como estudiantes o todos a la vez?
- ¿Consideran que el uso de IA diluye, comparte o amplía la idea de autoría?
- ¿Qué lugar ocupan las decisiones humanas frente a las generadas por la herramienta?
- ¿Cómo se transforma la relación entre artista, obra y espectadores?
- ¿Piensan que deberían existir regulaciones específicas para el uso de IA generativa en la creación de contenido? ¿Por qué?

Es importante reconocer que en el campo artístico existen debates y posturas encontradas sobre el uso de la inteligencia artificial generativa. Para algunos, estas tecnologías ponen en riesgo la capacidad de crear obras que emocionen, transmitan sensibilidad y estén cargadas de expresión.

A su vez advierten sobre el hecho de que los resultados de la IAG son posibles debido al entrenamiento con imágenes preexistentes lo cual es considerado como una apropiación. Para otros, en cambio, la IA abre nuevas posibilidades al potenciar los procesos creativos, articular diversos lenguajes, fusionar ideas y democratizar el acceso a herramientas diversas.

A partir de estas perspectivas, puedes invitar a los estudiantes a reflexionar sobre qué piensan ellos respecto a esta controversia.



METACOGNICIÓN

Tres, Dos, Uno

Para cerrar el proyecto, puedes proponer una rutina de pensamiento que invite a los estudiantes a tomar conciencia de su recorrido creativo y reflexivo. Te sugerimos invitar al grupo a detenerse un momento para identificar y expresar tres sensaciones que hayan atravesado a lo largo del proceso, dos ideas que se llevan sobre la experiencia de aprendizaje y creación de obras de arte utilizando inteligencia artificial, y una pregunta que les haya surgido y que aún los interpela o les gustaría seguir explorando.

Puedes proponer que primero cada estudiante registre sus respuestas de manera individual y luego socialicen sus aportes en pequeños grupos para contrastar percepciones, encontrar puntos en común y descubrir nuevas perspectivas.

Finalmente, pueden construir entre todos un panel (a mano o con alguna herramienta de IA) en el que queden plasmadas algunas de las sensaciones, ideas y preguntas surgidas.

Esta dinámica permite abrir un espacio de diálogo donde cada estudiante pueda reconocer sus aprendizajes, compartir inquietudes con sus compañeros y proyectar nuevas búsquedas a partir de lo trabajado.



CONECTANDO MUNDOS

Para seguir creando: una obra viva

Después de investigar sobre los artistas y experimentar con el uso de la IA, les proponemos un nuevo desafío: construir colectivamente una *obra viva*. Puedes invitar a los estudiantes a seleccionar una de las obras que hayan explorado, ya sea alguna presentada en la serie u otra de los artistas trabajados. La propuesta consiste en crear una pieza que se transforma a partir de la interacción con quienes la contemplan. Esta obra incluirá una imagen y, además, una invitación para que quienes la observen intervengan y se conviertan en parte de su producción.

Se sugiere acordar en conjunto la consigna a partir de la cual los observadores y participantes deberán intervenir. Tiene que ser una pregunta que se repita pero permita respuestas diversas según la mirada de cada persona: Un ejemplo puede ser: "¿Qué sentís cuando ves la obra? ¿Qué imagen, elemento o color asocias con eso que sentís? Incorporalo a la obra". Finalmente, pueden compartirla con la comunidad educativa y analizar qué sucede al convertirse en una creación en construcción permanente



escuelaplus.com

escuelaplus@directvla.com.ar