Crear y expandir mundos: narrativas transmedia con IA

Áreas curriculares	Lengua y Literatura Educación Ambiental Cs. Sociales
Contenidos	Aplicaciones de la IA Chatbots Generación de imagen Arte y creatividad con IA
Habilidades	Comunicación Creatividad Colaboración
Objetivos de aprendizaje	Explorar el uso de herramientas de IA para expandir universos narrativos. Crear contenidos digitales en formatos variados de forma colaborativa, con apoyo de aplicaciones de IA generativa. Reflexionar críticamente sobre la autoría y la originalidad en los procesos de expansión transmedia.
Dificultad	Avanzada
	260 minutos
Recursos	Herramientas de IA generativa para producir contenidos en diferentes lenguajes, a elección (Chat GPT, Ideogram, Grok, Suno, Runway, Poe, etc.) Plataformas de publicación de las producciones transmedia, a elección (Genially, Google Sites, Wix, Padlet)

HumanIA

chicos.net

Presentación

En las narrativas transmedia, una historia se cuenta a través de múltiples plataformas y formatos en los que cada elemento contribuye de manera única al relato global. De este modo, se da lugar a un universo narrativo interconectado. Este tipo de relatos se han popularizado en las últimas décadas, a partir del despliegue de libros, películas, series, videojuegos y otras producciones en torno a una historia principal.

Esta propuesta invita a trabajar en grupos para expandir un universo narrativo conocido (ficcional o no ficcional) mediante el uso de herramientas de inteligencia artificial. El objetivo es elaborar contenidos en múltiples lenguajes para integrarlos en una experiencia interactiva e inmersiva. A partir de este recorrido, se promueve una reflexión crítica sobre las preguntas que plantea el proceso de apropiación e intervención de narrativas y el uso de IA generativa, en relación con la autoría y la originalidad.

Dado que esta ficha promueve la integración de diversas herramientas de IA, se sugiere desarrollar previamente, una o más propuestas introductorias vinculadas a la producción creativa con este tipo de aplicaciones.

La ficha contempla adaptaciones para adecuarla a diversos espacios curriculares: Lengua y Literatura, en torno a universos narrativos ficcionales; o Ciencias Sociales, Ciencias Naturales o Educación Ambiental, con el sentido de promover la construcción de relatos transmedia que comuniquen resultados de investigación o exploren problemáticas sociales o ambientales.

Conceptos clave

La **narrativa transmedia** es una forma de contar historias que se despliega a través de múltiples plataformas y medios de comunicación, tales como libros, películas, videojuegos y redes sociales. Cada pieza tiene sentido por sí misma y contribuye de manera singular al desarrollo del relato; todas se entrelazan en un universo narrativo coherente. A la vez, la audiencia asume un rol activo en la expansión del relato: son prosumidores (productores y consumidores). Esta propuesta invita a experimentar con esta estrategia, a partir de un relato de ficción o no ficción.

La **creatividad** es la capacidad de generar ideas o artefactos novedosos y valiosos, nutrida por el conocimiento, la experiencia y el contexto cultural e histórico. Por su parte, el **arte generativo** utiliza algoritmos y modelos computacionales para crear obras a partir de la interacción entre seres humanos y máquinas. Aunque la IA no realiza el mismo proceso creativo que las personas, puede combinar elementos conocidos de maneras novedosas. En esta ficha, se invita a experimentar con diversas herramientas de IA y a combinarlas para explorar otras formas de narrar y producir materiales multimodales o hipermediales.

La noción de **autoría** de una obra ha sido pensada de diversos modos a lo largo de la historia. La emergencia de la IA generativa amplifica estas discusiones y tensiones en torno a la propiedad y la originalidad de las producciones culturales: ¿quién es el autor o autora de una obra generada con IA? Esta propuesta promueve la reflexión sobre la autoría como una construcción colectiva y cambiante, a partir de la consideración y explicitación de los aportes humanos y de la IA a lo largo del proceso creativo transitado.

Desarrollo de actividades

1 ------> 2 ------> 3 ------> 4

Aproximación a la narrativa transmedia y presentación de la propuesta de trabajo

Selección de la historia y planificación de la estrategia transmedia

Creación de contenidos digitales con IA y ensamblaje de la expansión transmedia

Presentación de proyectos y reflexión crítica sobre la experiencia

Primer momento:
Aproximación a la narrativa transmedia y presentación de la propuesta de trabajo

40 minutos

Para comenzar, se busca introducir el concepto de **narrativa transmedia**. Se puede comenzar con una pregunta disparadora como: **¿Conocen historias que se cuenten a través de distintos medios (libros, películas, videojuegos, redes sociales)?** Para orientar la conversación, es posible dar algunos ejemplos de universos narrativos (como los que se ofrecen a continuación) que se hayan expandido en distintos soportes:

- **Universo cinematográfico de Marvel** (cómics, películas, series, videojuegos)
- **Harry Potter** (libros, películas, obras de teatro, videojuegos)
- **Star Wars** (películas, series, cómics, videojuegos)

En el pizarrón, tomar nota de los casos que aporte el estudiantado. A continuación, se guía al grupo para identificar, a partir de los ejemplos, los rasgos principales de las narrativas transmedia. Se sugiere registrar también en el pizarrón para construir un mapa conceptual.

PARA PROFUNDIZAR EN LAS NARRATIVAS TRANSMEDIA

Algunas características para destacar incluyen:

- Expansión del universo narrativo a través de múltiples plataformas, en líneas que lo enriquecen y amplían, sumando nuevas tramas, personajes o perspectivas.
- Diversificación de medios y lenguajes: texto, imagen, audio, video, experiencias digitales.
- Participación activa del público en la construcción de la historia.
- Cada pieza tiene sentido por sí misma, cada medio hace un aporte único y complementario a un relato global coherente.

Para conocer más sobre las narrativas transmedia, se sugiere revisar el siguiente recurso:
Narrativas transmedia: otros modos de narrar en el aula.

Para ejemplificar, si se lo desea, es posible basarse en un caso concreto conocido por el grupo (por ejemplo, el universo narrativo de Marvel) y analizar cómo se presentan estas características en detalle: ¿en qué medios y lenguajes se desarrolla? ¿Qué nuevas líneas se despliegan? ¿Cómo participa la audiencia? ¿Qué aporta la expansión a la experiencia del público?

En este punto, se presenta la propuesta de trabajo: a partir de un relato literario trabajado durante el año (en Lengua y Literatura) o de una investigación realizada (en Ciencias. Sociales, Ciencias Naturales o Educación Ambiental), las y los estudiantes diseñarán, en grupos, una expansión transmedia de una historia conocida, mediante la combinación de diferentes lenguajes y el uso de herramientas de IA para crear contenidos digitales.

Segundo momento:
Selección de la historia y planificación de la estrategia transmedia

60 minutos

Conformar grupos de trabajo de 4 o 5 integrantes y definir la historia base cuyo universo narrativo expandirán. Aquí, se abren diferentes caminos posibles:

Si se aborda la propuesta desde **Lengua y literatura**, se propone optar entre **dos alternativas**:

1. Que el curso completo trabaje sobre el **mismo relato literario** (por ejemplo, una novela que hayan leído durante el año), conformando equipos que propongan estrategias transmedia diferenciadas.
2. Que **cada grupo opte por un relato diferente**.

Se recomienda la primera opción, aunque la segunda puede ser viable si se trabajara, por ejemplo, sobre una serie de cuentos breves con la misma autoría.

ALGUNOS CASOS PARA INSPIRARSE:

- Ciudades visibles, un proyecto que busca expandir los relatos del libro homónimo de Italo Calvino, con participación de estudiantes, docentes, artistas e investigadores.
- El Misterio de Cabo Frío, una iniciativa transmedia de Uruguay orientada a adolescentes, que incluye un libro con seis capítulos, una radionovela y un juego, desafíos relacionados con el ajedrez, el pensamiento computacional, entre otros.

- Para adaptar la propuesta a **otras áreas**, también es posible partir de una investigación realizada en **Ciencias Sociales, Educación Ambiental o Ciencias Naturales** (por ejemplo, sobre migraciones, derechos humanos, biodiversidad, contaminación, energías renovables). Este camino supone como desafío adicional la construcción de una trama narrativa con personajes que permita poner en escena un determinado conflicto.

ALGUNOS EJEMPLOS POSIBLES PARA EXPLORAR ESTAS POSIBILIDADES:

- De barrio somos, un proyecto transmedia que recorre los clubes de barrio de la ciudad de Rosario, Argentina, a través de una serie documental, un libro de crónicas, un juego de mesa, un álbum de figuritas, una kermesse y más.
- La pared que dividió al mundo, un proyecto periodístico transmedia producido por el diario español 20 minutos sobre la caída del muro de Berlín.

A continuación, cada grupo se reúne para intercambiar sobre la historia elegida, identificar algunos aspectos clave y empezar a contemplar alternativas de expansión. En función de ese intercambio, se propone completar la siguiente tabla:

Personajes principales y secundarios	Escenarios	Posibilidades de expansión	Medios, plataformas y participación de la audiencia
¿Quiénes son? ¿Qué rol cumplen en la historia?	¿Cuándo y dónde transcurre la acción? ¿Qué lugares o contextos aparecen?	¿Qué partes de la historia podrían desarrollarse más? ¿Qué personajes podrían tener su propio relato? ¿Qué escenarios podrían explorarse en mayor profundidad?	¿Qué lenguaje es más adecuado para lo que queremos contar? ¿Propondremos alguna participación a la audiencia destinataria? ¿De qué tipo?

A partir de ese insumo, cada grupo elige cómo expandir su universo narrativo. Se presentan las siguientes **estrategias posibles**:

- **Cambio de perspectiva:** narrar la historia desde el punto de vista de alguno de los personajes (por ejemplo, un personaje secundario). Por ejemplo, producir el diario íntimo de un personaje, (en formato de texto, audio o video) o su perfil en alguna red social; crear un retrato ilustrado o una serie de imágenes que representen su punto de vista.
- **Expansión del universo:** crear nuevos personajes, escenarios o subtramas que puedan convivir en el mismo mundo narrativo. Algunas posibilidades: generar imágenes que representen esos nuevos escenarios, introducir un personaje nuevo mediante un texto, audio o video.
- **Continuación o precuela:** imaginar qué ocurrió antes o después de los eventos del relato original y relatarlo mediante un formato o lenguaje a elección.
- **Interacción inmersiva:** diseñar una experiencia en la que el público pueda interactuar con la historia (por ejemplo, mediante un chatbot que represente a un personaje, o un juego que permita optar entre varios caminos posibles, al estilo "elige tu propia aventura").

Finalmente, se propone que, en plenario, cada grupo comparta de manera sintética la historia elegida (si fuera distinta en cada caso) y con qué estrategia la expandirá. Se recomienda promover la elección de alternativas diversas al interior del curso.

Tercer momento:
Creación de contenidos digitales con IA y ensamblaje de la expansión transmedia

80 minutos[1]

El o la docente presenta y explora junto al curso una selección de herramientas de inteligencia artificial generativa que permiten producir contenidos en diferentes lenguajes (texto, imagen, audio, video, chatbots). Para recorrer diferentes tipos de IAG, puede utilizarse la infografía interactiva Mapa de herramientas de IAG para crear.

1 -El tiempo dedicado a esta etapa puede variar en función del tipo de expansión transmedia que decida hacer cada grupo.

Se sugiere destinar unos minutos a dialogar sobre qué puede aportar cada herramienta en la expansión del universo narrativo elegido:

- Las aplicaciones que generan **texto** pueden ser de ayuda para crear diálogos, monólogos, guiones breves, descripciones.
- Las que generan **imagen** pueden aportar al diseño de escenarios o retratos de personajes.
- Las que generan **audio** pueden colaborar en la creación de voces de personajes, paisajes sonoros o música que promueva ciertos climas.
- Las que generan **video** pueden ayudar a producir avatares animados para presentar personajes, trailers o avances, teasers, o escenas breves animadas.
- Las aplicaciones que permiten crear **chatbots de IA** personalizados pueden contribuir a diseñar bots de personajes con los sea posible interactuar de forma directa.

Es posible que las y los estudiantes conozcan y puedan sugerir otras herramientas de IA que conozcan y que puedan utilizarse en la actividad. Por esto, se propone indagar y abrir la pregunta: ¿cuáles de estas herramientas podrían usar para crear los contenidos de su narrativa transmedia? Alentar a los grupos a responder, por turnos, en función de las características del proyecto que tienen en mente. Animar a que elijan una combinación de lenguajes y herramientas para enriquecer su expansión narrativa.

Para profundizar en la construcción de prompts y la interacción con herramientas de IA

Sea cual sea la combinación de herramientas de IA elegida, el estudiantado necesitará escribir instrucciones o prompts para formular sus pedidos e iterar, reformular y afinar los resultados progresivamente, hasta alcanzar sus objetivos. Algunas orientaciones para acompañar en ese proceso son:

- Formular **indicaciones claras, precisas y meticulosas**
- Especificar el **contexto**, mediante ejemplos y explicaciones. Por ejemplo, si están generando un texto, aclarar el género, el propósito y el público al que se dirige.
- Para generar una producción con un tono o estética particular, detallar el **estilo** deseado, brindar **ejemplos**, aportar fragmentos de referencia o partir del análisis de patrones de una obra específica.
- **Iterar** es el camino: no esperar la respuesta perfecta con el primer prompt; ajustar, probar variaciones y comparar los resultados.

Para conocer más sobre cómo construir mejores instrucciones o prompts al usar herramientas de IAG, se sugiere revisar el curso Guía básica para la escritura de prompts.

A continuación, las y los estudiantes trabajan en grupos para **organizar y desarrollar la producción de los distintos elementos que integrarán su expansión transmedia**. Se sugiere acompañar el proceso, para orientar en la redacción de los prompts y alentar una interacción activa en el uso de la IA.

Una vez creados los materiales, invitar a cada grupo a **integrarlos en una presentación digital que permita recorrer su expansión narrativa de manera inmersiva**, de forma de poder compartirla e invitar a otras personas a explorarla. Algunas plataformas de publicación sugeridas para esta tarea son:

- Genially: para crear presentaciones interactivas con enlaces, imágenes, audios y videos.
- Google Sites o Wix: para armar sitios web que organicen los materiales, a modo de portal al universo narrativo creado.
- Padlet: para construir un mural interactivo que combine textos, imágenes, audios y videos.

Alentar a los grupos a diseñar la navegación y presentación de su experiencia transmedia de manera que el público pueda interactuar con los recursos de diversos modos (mediante la exploración de escenarios, escucha de voces de personajes, elección de caminos posibles, etc.). A partir de estas presentaciones, en la siguiente etapa se propone realizar una instancia de presentación y puesta en común de estos proyectos.

Cuarto momento:
Presentación de proyectos y reflexión crítica sobre la experiencia

80 minutos

Se invita a los grupos a **presentar su producción ante el resto de la clase**. Se sugiere que las presentaciones sean breves (5 a 10 minutos por grupo) e incluyan una introducción general al universo narrativo expandido, una breve explicación de las decisiones tomadas (qué historia eligieron, qué estrategia transmedia pusieron en juego, qué herramientas de IA utilizaron y qué tipo de contenidos crearon) y una muestra o recorrido breve por la experiencia inmersiva producida (sitio, Genially, Padlet, etc.). Alentar a los grupos a poner en valor tanto los logros como los desafíos que encontraron en el camino. En esta instancia, es posible incentivar el intercambio de preguntas y comentarios entre pares, aunque se profundizará en ello a continuación.

Una vez finalizadas las presentaciones, abrir un espacio de diálogo y debate en plenario, a partir de los siguientes ejes y preguntas. Invitar a comparar o contrastar las estrategias y decisiones adoptadas por los distintos grupos:

Apropiación y cocreación:
- ¿Cómo fue el proceso de apropiarse del relato original para expandirlo? ¿Qué estrategia eligieron y qué decisiones creativas tomaron?
- ¿Qué posibilidades abre la producción realizada a la producción de las audiencias?

Aporte de la IAG:
- ¿Qué aportaron las diferentes herramientas de IAG incorporadas al proceso? ¿En qué momentos sintieron que estas tecnologías resultaron más útiles o funcionales a sus búsquedas?
- ¿Sintieron que los resultados respondieron a sus expectativas? ¿Notaron en alguna instancia que condicionaran tu creatividad? ¿En qué sentido? ¿Hubo momentos en los que la IAG sorprendió con sugerencias inesperadas? ¿Cómo decidieron incorporarlas o descartarlas?

Para organizar el debate, se puede hacer una ronda inicial de opiniones espontáneas y luego profundizar en algunos de los ejes, agrupando intervenciones.

Un poco más allá

1. Debatir sobre la autoría y la originalidad en el proyecto
En plenario, abrir el diálogo con el grupo de estudiantes en torno a los siguientes interrogantes: ¿a quién/es creen que pertenece la autoría de la producción realizada?, ¿a ustedes, a quien creó la obra original que expandieron, a las propias IA, o a alguna otra persona? ¿Es posible pensar en una autoría colectiva? En ese caso, ¿cuál sería el aporte de cada figura en el proceso? ¿Y qué ocurre con los derechos de autor de aquellos artistas cuyas obras se usaron para entrenar a la IA, qué rol jugarían en el proceso?

2. Profundizar en el rol de la IA como colaboradora en el proceso creativo
A partir de la exploración de esta infografía, ahondar en las modalidades de interacción entre las IA y las personas que se pusieron en juego a lo largo del proyecto. Alentar a los grupos a discutir cómo utilizaron la IA en cada etapa y a hacer explícitas sus decisiones creativas. Se trata solo de un esquema para pensar, ya que las diferentes posibilidades que presenta no se excluyen mutuamente ni tienen límites rígidos.

Cursos recomendados

Crear con inteligencia artificial
Guía para potenciar tus ideas con IA generativa

Este curso te invita a explorar y utilizar herramientas de IA generativa para potenciar las distintas instancias de tu proceso creativo: enriquecer ideas, materializarlas en producciones en diversos formatos y explorar las posibilidades del remix y la creación colectiva.
Además, te invitamos a reflexionar sobre la autoría y el uso responsable de contenidos generados por IA.

Acceder al curso

Guía básica para la escritura de prompts
Ideas y estrategias para comunicarte con la IA

¿Qué se entiende por "prompt"? ¿Cuáles son las mejores prácticas para redactar prompts efectivos? ¿Cómo influye la calidad de las instrucciones que le damos a la IA en la calidad de las respuestas que genera? Este curso aporta conceptos y estrategias claves para la escritura de prompts, una habilidad esencial en la interacción con sistemas de IA generativa.

Acceder al curso

¿Implementaste esta propuesta con tus estudiantes? ¡Nos interesa conocer tu experiencia!

Si trabajaste con este material en el aula (o te sirvió como disparador para desarrollar alguna propuesta), nos encantaría saber cómo te fue. Te invitamos a completar una breve encuesta.

ESCANEÁ EL CÓDIGO QR O HACÉ CLIC ACÁ.

Tu mirada nos ayuda a seguir desarrollando propuestas significativas para el aula. ¡Gracias por sumarte!

HumanIA

chicos.net