

Concepción, diseño y producción de narrativas documentales en educación: dilemas y desafíos que plantea el uso de la inteligencia artificial

Rosa Aurora Cicala, Universidad Nacional de Luján

Verónica Noelia Frangella, Universidad Nacional de Luján

Silvana María Suarez, Universidad Nacional de Luján

Resumen

A fines de 2022, se dio un salto cuanti y cualitativo en relación con los avances de la Inteligencia Artificial (IA) debido al acceso y uso a niveles masivos, abiertos y gratuitos -con limitaciones- de modelos de lenguaje generativo. En el ámbito académico, podemos encontrar dos posturas: por un lado, docentes que adoptan su uso y sólo plantean preocupaciones en relación con el cómo utilizarlo; y por el otro, se enfatizan los riesgos de su inclusión, no sólo se elude su empleo - con foco en el control sobre su uso - sino que también su estudio. En este trabajo presentamos los resultados de un análisis que surge al revisar el programa de un espacio curricular que aborda como propuesta pedagógica la concepción, diseño y producción de narrativas digitales para educación. En el marco de estas tendencias analizamos las potencialidades y limitaciones de la IA para el desarrollo de actividades creativas, tales como la elaboración de un guión para la producción de un documental. Como conclusión planteamos una serie de reflexiones en relación con los dilemas y desafíos que como docentes nos enfrentamos para incluir en forma crítica y genuina aportes que provienen del campo de la IA en propuestas de enseñanza.

Palabras clave: Educación Superior, inteligencia artificial, narrativa documental

En la sociedad contemporánea “dependemos” cada vez más de los algoritmos, tal es así que utilizamos el verbo *Googlear* cuando acudimos a una búsqueda, utilizamos un GPS para orientarnos, leemos las sugerencias que las plataformas nos hacen en forma personalizada a partir de los datos de nuestro perfil, verificamos nuestra identidad seleccionando imágenes a

partir de una consigna brindada por el algoritmo con el fin de demostrar que no somos robots, etc. En todos estos usos subyace la Inteligencia Artificial (IA).

Eric Sadin (2020) plantea que:

los sistemas de inteligencia artificial están llamados a evaluar una multiplicidad de situaciones de todo orden, las necesidades de las personas, sus deseos, sus estados de salud, los modos de organización en común, así como una infinidad de fenómenos de lo real. Lo que caracteriza a los resultados de dichos análisis es que no se conforman solamente con reproducir ecuaciones que se suponen exactas, sino que se enmascaran bajo un valor de verdad en la medida en que lo hacen presentándose como conclusiones cerradas que llevan a que luego se inicien las acciones correspondientes (p. 95).

A fines de 2022, se dio un salto cuanti y cualitativo en relación con los avances de la IA debido al acceso y uso a niveles masivos, abiertos y gratuitos -con limitaciones- de modelos de lenguaje generativo. De hecho, los periódicos de Argentina y del mundo en un período muy breve publicaban titulares al respecto:

Imagen 1: Anuncios de la aplicación ChatGPT en periódicos de Argentina e internacionales



Fuente: elaboración propia. Composición de imágenes de dominio público.

Esta posibilidad de acceso masivo al lenguaje generativo ha alcanzado también a los ámbitos educativos. Por tanto, nos parece necesario realizar previamente una reflexión acerca de cuáles son los supuestos y las implicancias del uso de la IA. Respecto a la construcción de una IA, Kate Crawford (2022) señala la importancia de preguntarnos cómo se hace para

tomar conciencia de los intereses financieros, políticos y culturales que hay detrás de este proceso. En este sentido la autora afirma que la IA supone dos mitos:

- Creer que los sistemas no humanos son análogos a la mente humana. Pensar que con el entrenamiento adecuado o los recursos suficientes, una inteligencia parecida a la del ser humano puede crear desde cero.
- Suponer que la inteligencia existe como algo independiente y natural, separada de las fuerzas sociales, históricas, culturales, políticas y económicas.

Estos mitos permiten creer que la IA por sí sola puede reproducir la inteligencia humana sin tener en cuenta que esta se encuentra siempre contextualizada y que depende de procesos emocionales e inconscientes; en cambio, la IA requiere de datos precisos y formalizados. Además, como toda construcción o producto, no existe de manera incorpórea, está hecha de una materialidad que implica el uso de recursos naturales, de estructuras políticas y económicas.

En el ámbito académico, en líneas generales, podemos encontrar dos posturas contrapuestas: por un lado, docentes que adoptan su uso y sólo plantean preocupaciones en relación con el cómo utilizarlo. En el otro extremo, se enfatizan los riesgos de su inclusión, no sólo se elude su empleo - con foco en el control sobre su uso - sino que también su estudio. Ambas posturas, resultan acríicas y limitan el análisis y la reflexión acerca del avance de la IA en las actividades de la vida cotidiana -personales, laborales, educativas-, y particularmente en los procesos de enseñanza y de aprendizaje. Analizando la historia y evolución de la Tecnología Educativa, hay numerosos ejemplos de este tipo de tensiones ante la aparición de un nuevo medio. En el artículo “La tecnología y la sociedad” Raymond Williams (1996) en relación con la afirmación “la televisión ha cambiado al mundo” sugiere apartarse de esas discusiones de carácter general y propone indagar “acerca de las nociones de causa y efecto -entre una tecnología y una sociedad, una tecnología y una cultura, una tecnología y una psicología - que subyacen a nuestras preguntas y pueden a menudo determinar nuestras respuestas.” (p. 155)

Para evitar esas eventuales trampas, y recordando las palabras de Andrew Feenberg (2002) quien afirma que las innovaciones tecnológicas se presentan como una elección y no como un destino es que preferimos contextualizar la pregunta acerca de la utilización de la IA en un estudio local más preciso y minucioso. En tal sentido, en este trabajo presentamos los resultados de un análisis que surge en el marco de la revisión del programa del *Taller II: Concepción, diseño y producción de narrativas digitales para educación*, de la carrera licenciatura en Ciencias de la Educación, orientación Tecnología Educativa de la Universidad

Nacional de Luján. Tomando como situación específica la concepción, diseño y producción de narrativas digitales para educación, analizamos las potencialidades y limitaciones de la IA para el desarrollo de actividades creativas, tales como la elaboración de un guión para la producción de un documental.

Concebir un documental en la propuesta curricular del Taller

Partimos de concebir a un documental como “un ensayo ético y poético sobre la “realidad” que nos rodea” (Diez, 2011, en línea) y que promueve procesos de construcción de sentidos en relación con las imágenes y sonidos que se seleccionan para su producción en tanto reflejo de esa realidad. La producción de un documental es un proceso creativo donde se evidencia -en forma implícita-, a través de las decisiones tomadas en las distintas etapas, la subjetividad del documentalista, es decir, qué y cómo quiere representar la realidad. En este punto, nos preguntamos ¿cuál es el marco desde donde concibe la realidad un algoritmo?

El director chileno, Patricio Guzmán (2016) reflexiona acerca de las particularidades de la producción documental, que a diferencia de la ficción, se trata de cine con personas de la realidad, en la realidad. La búsqueda de una idea es el punto de partida, pues es la que origina el proceso, es la que propone el relato o el potencial desarrollo de la historia, de lo contrario, es sólo un tema.

Una idea original debe estar preñada de algo; debe contener en el fondo una fábula, un cuento [...] Ante todo, una película documental debe proponerse contar algo; una historia bien articulada y además construida con elementos de la realidad y un poco (o mucho) de imaginación (Guzmán, 1997, p. 163).

Considerando los aportes de ambos autores, entre otros, respecto a la noción de documental, el Taller II tiene como propósito concebir, diseñar y producir formas de expresión narrativas que permitan reflexionar acerca del lugar de las tecnologías en la sociedad contemporánea, problematizando debates actuales del campo de la Tecnología Educativa, a través del relato de historias relevantes para el grupo de estudiantes y/o para la comunidad educativa. En esta propuesta didáctica, la creación de un documental tiene que sustentarse en un *corpus* de investigación, es decir, organizados en grupos deben elegir una temática, fundamentar su elección y “armarse” de un conjunto de fuentes de diverso tipo para construir el guión. Se trabaja con diversos medios y herramientas de producción, articulando la reflexión teórica y el análisis de la práctica. Contextualiza dicha articulación en la clave sociohistórica promoviendo una mirada crítica sobre el sentido de la producción de un documental. La

conjunción entre las narraciones, el montaje y los temas a tratar llevan a obtener “el documental” que luego es analizado con el grupo en la totalidad. A partir del año 2023 se incluye como alternativa para la producción aplicaciones de IA.

A continuación, presentamos el listado de títulos de las narrativas audiovisuales producidas en los últimos cinco años:

Los adultos mayores y las tecnologías digitales

La amistad en red. Adolescentes entre 15 y 18 años

Dispositivos móviles y netbooks en el proceso de aprendizaje de estudiantes de Ciencias de la Educación de la UNLu

Entre medios y mediaciones

¿Una redefinición de las prácticas pedagógicas?

Ser en la UNLu. Memorias del CR San Miguel

Integración de las TIC:

Diversidad de configuraciones organizativas

TIC'S en el Nivel Inicial en EP N°931

Ciberacoso

Nutriendo redes

Hablemos de autismo y el uso de los medios tecnológicos

Una mirada hacia la juventud universitaria y el uso de las redes sociales

Educación en tiempos de pandemia

Consumos culturales de lxs docentes durante la pandemia. WhatsApp en foco

Docentes en línea: entre la privacidad y la viralización

Ámbitos educativos: desigualdad y comunicación

Tengo una buena canción para escuchar

Infancias tecnologizadas

Los secretos de las redes, ¿lo saben los padres?

Las cámaras apagadas: las clases en pandemia

El humor en tiempos de memes

Seleccionamos las temáticas de los documentales producidos por los/as estudiantes que cursaron el taller en los últimos cinco años (2018-2022) y utilizamos dos aplicaciones de IA bajo la consigna “armar un guión para un documental acerca de...”. Comparamos y analizamos los guiones producidos por los algoritmos, con el fin de responder ¿cuál es el marco desde donde concibe la realidad un algoritmo?

Como aplicaciones de IA seleccionamos dos tipos: una aplicación genérica -*ChatGPT*- y otra específica, para la escritura de guiones -*NolanIA*-. Como estudio de caso presentamos los resultados para la generación de un guión con ambas aplicaciones para la producción audiovisual vinculada a la temática *ciberbullying*.

La generación de guiones con la aplicación ChatGPT

ChatGPT es un modelo de IA generativa que posee la capacidad de crear producciones originales a partir del procesamiento del lenguaje natural. Las interacciones que los/as usuarios/as realizan, a través de preguntas o instrucciones -*prompt*-, permiten que aprenda de los datos proporcionados, de allí sus siglas GPT, *Generative Pre-trained Transformer* -Transformador Generativo Pre entrenado-. “Estos modelos se entrenan con grandes conjuntos de datos para aprender a predecir la siguiente palabra de una frase y, a partir de ahí, generar una respuesta coherente y convincente a una pregunta o instrucción” (UNESCO, 2023, p. 5).

ChatGPT pertenece a *OpenIA*, una empresa de investigación e implementación de IA, actualmente posee dos versiones: GPT-3.5, gratuita, y GPT-4, de suscripción paga, que permite el análisis de datos de forma más avanzada. Para el presente trabajo, utilizamos la versión libre, ingresamos como *prompt* “Armar un guión para un documental sobre *ciberbullying*” y la aplicación nos ofreció como resultado:

Tabla 1: Respuesta de la aplicación *ChatGPT* para armar un guión documental sobre *ciberbullying*

<p>Título: "Conexiones Tóxicas: Un Documental sobre el <i>Ciberbullying</i>"</p> <p>Introducción: El documental comienza con una breve explicación sobre el creciente problema del <i>ciberbullying</i> en todo el mundo. Las estadísticas muestran que cada vez más jóvenes están siendo víctimas de ciberacoso en línea, lo que puede tener un impacto negativo en su salud mental y emocional.</p> <p>Parte 1: ¿Qué es el <i>ciberbullying</i>? Esta sección del documental se centrará en definir y explicar qué es el <i>ciberbullying</i>. Se presentarán diferentes ejemplos y casos de ciberacoso en línea, desde comentarios ofensivos en redes sociales hasta la difusión de imágenes o videos íntimos sin consentimiento. Expertos en psicología infantil y tecnología discutirán cómo el <i>ciberbullying</i> puede afectar a los jóvenes y cómo se puede detectar.</p> <p>Parte 2: ¿Cómo el <i>ciberbullying</i> afecta a las víctimas? En esta sección del documental, se entrevistará a víctimas de <i>ciberbullying</i>, quienes compartirán sus historias y cómo los ataques en línea han afectado su vida cotidiana. Los expertos explicarán cómo el ciberacoso puede afectar a la salud mental y emocional de las víctimas a largo plazo. También se discutirá la conexión entre el <i>ciberbullying</i> y el aumento de la ansiedad y la depresión en los jóvenes.</p> <p>Parte 3: ¿Cómo prevenir y abordar el <i>ciberbullying</i>? En esta sección, se presentarán diferentes estrategias y recursos para prevenir y abordar el <i>ciberbullying</i>. Se entrevistará a expertos en psicología infantil y tecnología, así como a padres y educadores, quienes compartirán sus mejores prácticas para ayudar a los jóvenes a evitar ser víctimas del ciberacoso. También se discutirá la importancia de educar a los jóvenes sobre cómo navegar de manera segura en línea y cómo buscar ayuda si se sienten amenazados o acosados.</p> <p>Conclusión: El documental finalizará con una reflexión sobre la importancia de tomar medidas para prevenir y abordar el <i>ciberbullying</i>. Se enfatizará la necesidad de unirnos como comunidad para proteger a los jóvenes y promover un uso responsable y seguro de la tecnología.</p>
--

Fuente: *ChatGPT*, 2023.

A partir de las interacciones con la aplicación, podemos decir que las ideas proporcionadas por *ChatGPT* son apropiadas para el desarrollo del guión de un documental tipo reflexivo sobre el *Cyberbullying*. Sin embargo, desde el marco conceptual que abordamos y el trabajo que desarrollamos en la propuesta del Taller, realizamos las siguientes consideraciones:

- Presenta en forma genérica un cierto hilo conductor sobre el tema.
- Brinda algunas ideas respecto a tipos de testimonios o temas a incluir para el armado del guión. De hecho, hubo algunas coincidencias respecto a los documentales elaborados por estudiantes en 2020 y 2022.
- Hay que conocer previamente cómo se estructura lo que queremos solicitar para obtener respuestas más pertinentes.
- Su empleo puede ser inspirador para profundizar en la temática. A través de preguntas adecuadas puede potenciar el armado del guión.
- Tiene restricciones respecto a la formulación de historias ancladas en nuestra realidad.

La generación de guiones con la aplicación NolanIA

NolanIA es un *software* de inteligencia artificial para la escritura de guiones. Los algoritmos, a partir de los datos proporcionados, colaboran en mejorar las ideas para el armado del guión con sugerencias, orientaciones y recomendaciones para el desarrollo de personajes, diálogos, así como también puntos y giros de la trama. Para realizar estas tareas posee funciones específicas, las cuales varían de acuerdo a las versiones gratuita o pagas, habiendo diferencias entre estas últimas suscripciones (Básico, Básico + y Pro).

Para iniciar con la escritura del guión, el primer requisito es seleccionar el formato (largometraje y video corto). En este caso, elegimos la primera opción, ya que la segunda es recomendada para producciones breves destinadas a plataformas de redes sociales (*Tik Tok* e historias de *Instagram*). Luego de introducir el título, la sinopsis y el género, la herramienta genera el guión. Entre las principales funciones que posee *NolanIA* para mejorar la idea inicial encontramos:

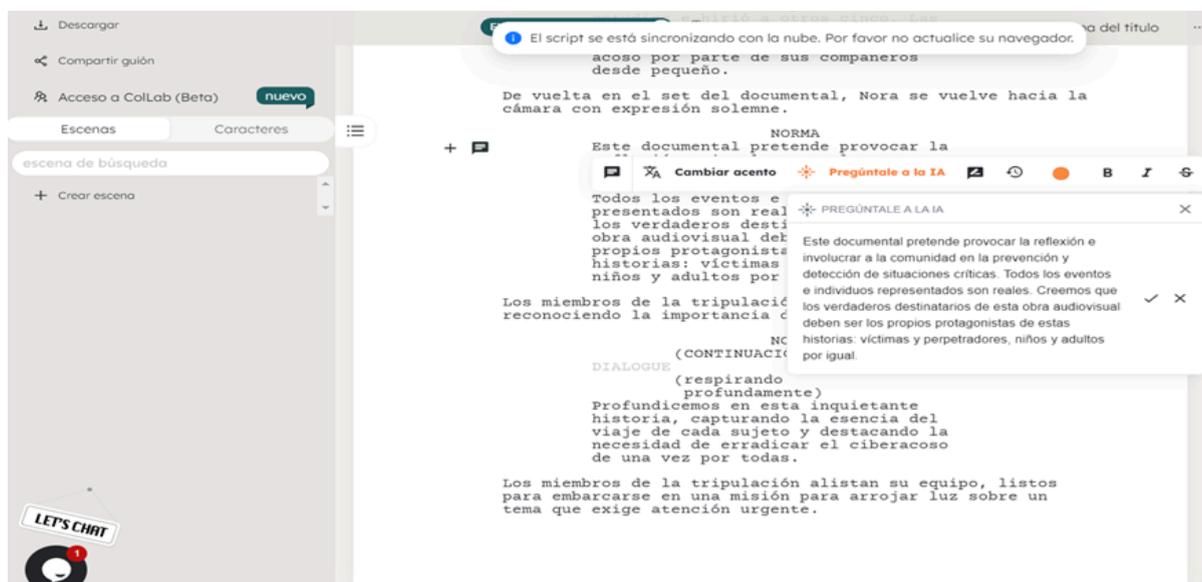
- Copiloto IA: sugiere en forma automática acciones como “Continuar el diálogo”, “Completar párrafo” y “Describir escena”.

- Lluvia de ideas/Idea genial: a través de la interacción mediante preguntas en un chat, ofrece ayuda para la escritura.
- Pregúntale a la IA: permite ajustar el tono de una escena (oscuro, luz, triste, aterrador, siniestro, emocionante, cómic, loco)

Ambas funciones, poseen restricciones propias de la versión gratuita.

Al momento de hacer uso de esta herramienta nos encontramos con dos limitaciones importantes. En primer lugar, no cuenta con el género documental entre sus opciones (acción, aventura, comedia, detective/negro, drama, fantasía, horror, historia, misterio, romance, suspenso, occidental y ciencia ficción). En segundo lugar, el sitio está en idioma inglés, por lo que debemos recurrir a la traducción proporcionada por el navegador.

Imagen 2: Interfaz de la aplicación *NolanIA*



Fuente: Elaboración propia, *NolanIA*, 2023.

Como resultado de las interacciones con las distintas funciones que posee *NolanIA*, destacamos los siguientes aspectos en relación con la escritura y desarrollo del guión documental a partir de las sugerencias, orientaciones y recomendaciones “creativas” que ofrece el *software* en su versión gratuita:

- La aplicación analizada no incluye el género documental.
- Se pide la inclusión del título y una sinopsis. Son la base que toma para el armado de la propuesta inicial.
- La aplicación analizada incluye opciones de uso restringido para la versión gratuita, por ejemplo, límites a la cantidad de solicitudes de IA (sugerencias de cambios en relación al

“tono” -aterrador, emocionante, triste-), lluvia de ideas (preguntas sobre la escritura de guiones) y “guión inteligente” (texto formato guión).

-Incluye un editor para que quien emplea la aplicación pueda realizar agregados, modificaciones.

-Se debe recurrir a la traducción realizada por el navegador, lo que implica limitaciones, por ejemplo, párrafos que conservan el idioma original (inglés).

- Se puede descargar el archivo del guión, en inglés.

A modo de cierre -abierto-

Como conclusión planteamos una serie de reflexiones en relación con los dilemas y desafíos que como docentes nos enfrentamos para incluir en forma crítica y genuina aportes que provienen del campo de la Inteligencia Artificial en propuestas de enseñanza.

-No es conveniente hacer referencia a IA como algo genérico. Cada aplicación requiere un análisis particular.

-Resulta oportuno informarse acerca de las bases de datos que “alimenta” a las aplicaciones de IA ¿Tienen autoría? ¿Están actualizadas? ¿Hay indicios de sesgos por idioma, por género, etc.?

-Al ofrecer una respuesta ¿la/s fuente/s se brindan como datos? (ya sea porque la muestra directamente o por preguntas posteriores).

-Las aplicaciones de IA analizadas pueden resultar inspiradoras para el estudiantado. Los resultados requieren una revisión recursiva que invita a generar nuevos interrogantes, dando la posibilidad de profundizar la temática.

-Para el género documental, que tiene anclajes en la realidad, se dificulta el empleo de aplicaciones de IA. Las historias no son reales, en todo caso, son relatos de relatos.

-Lo local se “desvanece” por relatos genéricos que pueden ser aplicados en cualquier contexto.

En líneas generales, antes de elaborar el guión se realiza una tarea de preproducción de la narrativa audiovisual. En esta etapa se traza una estructura básica que servirá como mapa de orientación previo a la producción de registros audiovisuales (o rodaje). Esta guía orientadora, también denominada escaleta, tiene suficiente plasticidad; es decir, puede modificarse en el transcurso de la producción en función de los imprevistos o decisiones vinculadas al montaje. Estas aplicaciones de IA pueden resultar de utilidad -a modo de

copiloto- para armar una versión previa de la escaleta. Como estrategia didáctica se puede partir de ese “borrador” para realizar una lectura crítica y establecer vinculaciones más estrechas con la realidad que se desea “documentar”.

Sugerimos que el uso de las aplicaciones de IA se acompañen de reflexiones éticas, tales como las que plantea Lev Manovich:

A pesar de estas sorprendentes hazañas, las herramientas de imágenes de IA tienen importantes limitaciones. Una red neuronal no entiende lo que genera. No tiene conocimiento del mundo, ni de la historia ni de la cultura contemporánea. No puede evaluar sus propias creaciones ni juzgar qué es interesante y qué es banal. Las redes neuronales aprenden a extraer patrones comunes de sus datos de entrenamiento e ignoran artefactos raros, por lo que son mejores para crear cosas convencionales en lugar de únicas (Manovich, 2023, en línea).

Referencias bibliográficas:

ChatGPT. (s.f.). <https://chat.openai.com/>

Crawford, K. (2022). *Atlas de inteligencia artificial. Poder, política y costos planetarios*. Fondo de Cultura Económica.

Diez, E. (16 de junio 2011). *Narrativa audiovisual. Documental y modos de narrar*. <http://ediez-narrativaaudiovisual.blogspot.com.ar/2011/06/documental-y-modos-de-narrar.html>

DOCMA Cine Documental. (febrero de 2016). *Entrevista a Patricio Guzmán*. [Archivo de Vídeo]. Youtube. <https://youtu.be/pMDSGpV1WXk>

Feenberg, A. (2002). *La enseñanza “Online” y las Opciones de la Modernidad*. Hermeneia. Recuperado de:

http://www.hermeneia.net/sala_de_lectura/a_feenberg_ensenanza_on_line.htm. 2002

Free script writing software | Nolan. (s. f.). <https://www.nolanai.app/>

Guzmán, P. (1997). *El guión en el cine documental*. Revista Viridiana 17, Comunidad Autónoma de Madrid y Ministerio de Cultura. Madrid, 163-176.

Manovich, L. (1 de junio de 2023). *¿Hacia una 'inteligencia artística general'?* Arte Basilea. <https://www.artbasel.com/stories/lev-manovich>

OpenIA. (s.f.). <https://openai.com/>

Sadin, E. (2020). *La inteligencia artificial o el desafío del siglo. Anatomía de un antihumanismo radical*. Caja Negra.

UNESCO (2023). *ChatGPT e Inteligencia Artificial en la educación superior: Guía de inicio rápido*. Disponible en https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000385146_spa

Williams, R. (1996). *Televisión, tecnología y forma cultural. Causas y azares* 4, 155-72.