

La IA (Inteligencia Artificial) como elemento de innovación pedagógica para la creación de producciones sonoras.

Yarussi, María Carolina y Lago, María Cristina.

Cita:

Yarussi, María Carolina y Lago, María Cristina (2024). *La IA (Inteligencia Artificial) como elemento de innovación pedagógica para la creación de producciones sonoras. III Congreso Internacional de Ciencias Humanas. Escuela de Humanidades, Universidad Nacional de San Martín, Gral. San Martín.*

Dirección estable: <https://www.aacademica.org/3.congreso.eh.unsam/485>

ARK: <https://n2t.net/ark:/13683/esz9/vtc>



Esta obra está bajo una licencia de Creative Commons.
Para ver una copia de esta licencia, visite
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/deed.es>.

Acta Académica es un proyecto académico sin fines de lucro enmarcado en la iniciativa de acceso abierto. Acta Académica fue creado para facilitar a investigadores de todo el mundo el compartir su producción académica. Para crear un perfil gratuitamente o acceder a otros trabajos visite:
<https://www.aacademica.org>.

La IA (Inteligencia Artificial), como elemento de innovación pedagógica para la creación de producciones sonoras: estudio de caso

María Carolina Yarussi
DHySC/UNLaM

María Cristina Lago
DHySC/UNLaM

kittylago@yahoo.com.ar
myarussi@unlam.edu.ar

Resumen:

Esta ponencia reseña una experiencia que exploró el potencial de la Inteligencia Artificial Generativa (IA Gen) como elemento de innovación pedagógica para la creación de producciones sonoras en la Cátedra de Producción y Administración en Medios de la Licenciatura en Comunicación Social de la Universidad Nacional de La Matanza¹.

El equipo docente del módulo de Lenguaje Sonoro y Entornos Digitales propuso aplicar la IA para la producción integral de un seriado de podcast, con el objetivo de determinar si era un recurso factible de ser usado en clase para la producción de contenidos sonoros.

Con las instrucciones de los alumnos, la IA aportó elementos en los procesos de creación de la imagen gráfica representativa, redacción de sinopsis y guión del podcast, locución, generación de música original y efectos para la ambientación de cada episodio.

Como resultado, se obtuvo un producto sonoro emitible, con algunas limitaciones que se detallan en las conclusiones. A su vez, la dinámica en el aula implicó la interacción activa y crítica de los estudiantes que mostraron curiosidad e interés en aprender a usar la herramienta con mayor precisión.

Palabras clave: Podcast; Lenguaje Sonoro; Periodismo; Comunicación; Enseñanza; Universidad.

¹ Esta ponencia se desprende del proyecto "Prácticas docentes en el ecosistema digital: análisis de estrategias y recursos aplicados en la Educación Superior en el área Comunicación y Periodismo", dirigido por la Mg. Lago, María Cristina; e Integrado por: Lic. Accorinti, Victoria; Lic. Carlucci, Laura; Lic. Carrasana, Laura; Lic. Castillo, Alicia; Lic. Lacoa, Leandro; Lic. Libonati, Virginia; Lic. Romano, María Florencia; Lic. Yarussi, María Carolina; del Departamento de Humanidades y Ciencias Sociales de la Universidad Nacional De La Matanza (2024-2025).

Antecedentes:

Recientemente, varios artículos académicos señalan la importancia de transmitir a los estudiantes el conocimiento necesario para hacer un buen uso de las tecnologías de IA, especialmente en el ámbito periodístico. En un trabajo de 2023, Lopezosa; Codina; Pont-Sorribes y Vállez destacan el potencial de la IA en la producción y consumo de noticias, a la vez que coinciden en que los alumnos deberían conocer y vincularse con estas nuevas tecnologías para entender los cambios que introducen en las rutinas productivas, teniendo en cuenta sus ventajas e inexactitudes.

Universidades alrededor del mundo han optado por diseñar guías para docentes en las que aportan información sobre IA, ofrecen cursos de actualización y dan consejos para una buena utilización de la herramienta. Lejos de prohibir su uso o iniciar una batalla contra la IA, la Educación Superior elige entenderla e incorporarla como elemento de innovación pedagógico.

Metodología:

Todo el proceso creativo y experimental que realizaron los estudiantes - reseñado en esta ponencia- fue documentado por los docentes a través de técnicas de observación participante y registro de campo, con el objeto de conocer la vinculación de los estudiantes con la IA; identificar capacidades y limitaciones de la herramienta como innovación pedagógica y, por último, valorar críticamente su rendimiento en el podcast, a partir de una encuesta realizada al finalizar el cuatrimestre.

Desarrollo:

Como paso inicial, los profesores de la cátedra aportaron un marco conceptual para que los estudiantes se familiaricen con la temática, puedan formular preguntas y abrir el debate sobre la IA y sus diversos usos.

Se trabajó en un formato que los estudiantes ya conocían -el podcast- y en la producción de un seriado de cinco episodios íntegramente realizados por Inteligencia Artificial.

La actividad siguió la premisa de lograr la menor intervención humana posible en el proceso de producción para evaluar críticamente las capacidades, fortalezas y debilidades de las aplicaciones de IA. La experiencia tuvo el propósito de alentar a los estudiantes a que conozcan y se vinculen con la herramienta.

Tras el abordaje teórico, se propuso que:

- a) la totalidad del proceso creativo del podcast fuera generado por Inteligencia Artificial

- b) el producto tuviera la menor intervención humana posible, al momento de corregir, ajustar o modificar el material que la IA ofreciera.

Los estudiantes conformaron equipos a los que se les asignó diferentes tareas. Además, se les indicó que, como parte de la experiencia, tenían la libertad de buscar, probar y elegir las aplicaciones con las que ejecutarían cada etapa del proceso creativo. Los estudiantes ya tenían incorporado conceptos vinculados al podcast y pusieron en práctica sus propios ciclos. Por ello, contaban con información y formación suficiente como para ser parte activa de esta iniciativa.

Los grupos conformados trabajaron en cuatro etapas:

IMAGEN	TEXTO	SONIDO	EDICIÓN Y PUBLICACIÓN
• Creación de imagen gráfica representativa que derivaría en el logo o identidad del podcast.	• Redacción de sinopsis. • Redacción y armado de guión.	• Locución/ Narración del guión. • Generación de música y efectos de sonido para la ambientación de cada episodio.	• Montaje y edición artística. • Publicación en canal de Spotify.

El desafío planteado a los alumnos fue lograr un producto profesional, emitible, apto para ser publicado en línea y, al mismo tiempo, evaluar qué alcances y limitaciones se experimentaron en cada etapa de la producción.

En la instancia preliminar a la producción se planteó un trabajo inicial de puesta en común de objetivos, búsqueda de información y un rastreo en línea de herramientas que permitieran llevar a cabo las piezas sonoras.

Se hallaron y probaron aplicaciones generadoras de imagen, texto, voz y música a través de las cuales se obtendrían los diferentes componentes de lo que podría llamarse un “rompecabezas sonoro” que daría forma, al final del camino, al seriado de podcast. Los estudiantes se pusieron a trabajar en computadoras. Se los notaba curiosos, activos y entusiasmados con la propuesta. Su primera tarea fue buscar aplicaciones de IA para la generación automática de imágenes.

Rápidamente se encontraron con los primeros obstáculos:

- Los registros de usuario en cada sitio que visitaron les llevaban mucho tiempo y demoraba la investigación a base de prueba y error.
- Muchas de las pruebas quedaban a mitad de camino o no podían ejecutarse, pues las aplicaciones de IA no eran de libre uso, es decir, no eran gratis.
- La mayoría de las apps están en inglés y no todos los alumnos dominaban ese idioma. En este caso, se propusieron traducir cada aplicación con la tecnología provista por el navegador y, si no era posible, quienes hablaban inglés se ocupaban de traducir en voz alta para todos sus compañeros.

En el proceso descubrieron que cuanto más claros y directos eran en las instrucciones (prompts), la Inteligencia Artificial interpretaba la idea y se acercaba más fielmente a lo que tenían en mente como creadores de contenido. Habiendo pasado por la experiencia de darle indicaciones a las máquinas para que trabajen para ellos, ahora se enfrentaban con una dificultad mayor: evaluar qué tan certera era la información que recibían.

En otras palabras, la IA se alimenta de toda la información que circula por internet, tiene la capacidad de analizar y componer una respuesta coherente ante la demanda del usuario, pero no tiene la capacidad de identificar y discriminar si una información es veraz o no. Las fuentes pueden ser de las más variadas: libros en línea, informes académicos, artículos de medios digitales, páginas web y otros documentos. Cuanto más visitado por los usuarios y repetido el concepto, la IA lo entenderá como “una verdad”.

Para trabajar en el podcast, los estudiantes utilizaron la aplicación ChatGPT, al momento de crear el contenido de los episodios y el diseño de los guiones. En el ejercicio descubrieron que fue muy importante la experiencia previa que tenían en materia de producción sonora, para darle a la IA las indicaciones precisas.

Los primeros resultados arrojaron que los guiones tenían un diseño erróneo, con párrafos largos e información excesiva y desordenada. Un esquema impreciso que nada tenía que ver con el llamado lenguaje radiofónico. Pero fueron mejorando conforme daban instrucciones más precisas.

Luego, los estudiantes llegaron al nudo del proceso creativo del podcast: el sonido. La búsqueda de la aplicación adecuada llevó la mayor parte del tiempo de la clase, que insumió investigar qué herramienta era la que se ajustaba mejor para cada función específica: la generación de la voz, de la música y de los efectos de sonido.

Finalmente, el equipo optó por tres aplicaciones: Gen voz, Mubert y Loudly. La elección no radicó en la calidad de los elementos que las aplicaciones podían generar, sino en la practicidad y facilidad de la experiencia de usuario en cada uno de los sitios de IA Gen que visitaban.

Casi como un ejercicio lúdico, se tomaron el tiempo para crear cada una de las piezas sonoras que conformarían el podcast. Al definir a los narradores, le indicaron a la IA que buscaran dos voces, una de hombre y otra de mujer con acento rioplatense y, como característica particular, que se oyera con un estilo “joven”.

Si bien el resultado los sorprendió por su realismo, se mostraron un poco reticentes con algunas inflexiones vocales.

En cuanto a la música, el principal obstáculo fue, justamente, la falta de formación específica en la materia para darle una indicación precisa a la IA. Optaron por indicarle, entonces, el género y el estilo mediante ciertos adjetivos calificativos: “Música tranquila, enérgica, oscura, alegre, etc”.

Con los efectos de sonido, la experiencia fue aún más limitada. En el caso de los efectos abstractos, el producto generado carecía de riqueza creativa; al crear efectos concretos, el resultado distaba mucho de los sonidos reales.

La incorporación de voces generadas a través de inteligencia artificial resolvió la necesidad de que haya narradores protagonistas del podcast. Sin embargo, no se logró una variedad de matices y climas que son propios de la interpretación expresiva de la narración para radio.

Para la última etapa, es decir, la edición y publicación online, los estudiantes no encontraron ninguna aplicación online de uso libre y gratuito para editar y compaginar mediante inteligencia artificial cada uno de los episodios de la saga. Debieron reunir todos los elementos antes generados y realizar el proceso de montaje de manera tradicional mediante un software de edición de audio de escritorio.

La publicación en internet y difusión también se realizó de manera tradicional. Se subieron los episodios a Spotify for podcasters. Los textos de las descripciones del ciclo y de los episodios fueron creados con ChatGPT.

Resultados:

La experiencia arrojó un resultado positivo como innovación pedagógica y experiencia de laboratorio en el aula. Con un elevado nivel de motivación y participación en el proceso de enseñanza y aprendizaje, los estudiantes lograron crear una saga de cinco episodios de podcast, realizados casi en su totalidad con Inteligencia Artificial.

El producto final resultó emitible y cumplió con ciertas normas propias de la estructura que demanda el formato, pero no alcanzó la creatividad y expresividad artística necesarias para la generación de este tipo de contenidos, como evaluaron críticamente los estudiantes a lo largo del proceso y en las encuestas.

Si bien hay discusiones sobre los alcances, capacidades y debilidades en torno a la efectividad y utilidades de la IA, no se puede negar que se trata de una tecnología disruptiva que se ha instalado y requiere de atención por parte de las instituciones educativas.

Bibliografía:

Giannini, S. (2023). Generative AI and the future of education. UNESCO.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000385877>

Gisbert, M. y Esteve, F. (2016). Digital Learners: la competencia digital de los estudiantes universitarios. La cuestión universitaria, (7), 48-59. Recuperado de:
<http://polired.upm.es/index.php/lacuestionuniversitaria/article/view/3359/3423>

Lopezosa, Carlos; Codina, Lluís; Pont-Sorribes, Carles; Váñez, Mari (2023). "Use of generative artificial intelligence in the training of journalists: challenges, uses and training proposal". Profesional de la información, v. 32, n. 4, e320408.
<https://doi.org/10.3145/epi.2023.jul.08>

Ocaña-Fernandez, Y., Valenzuela-Fernandez, L., & Garro-Aburto, L. (2019). Inteligencia artificial y sus implicaciones en la educación superior. Propósitos y Representaciones, 7(2), 536-568. doi: <http://dx.doi.org/10.20511/pyr2019.v7n2.27>

OpenAI -Text generation models (2023) <https://platform.openai.com/docs/guides/text-generation>

Ruiz, P., y Fuso, J. (2023). Glossary of Artificial Intelligence Terms for Educators.
<https://circls.org/educators/circles/ai-glossary>

Vicente Yagüe Jara, María Isabel; López Martínez, Olivia; Navarro, Verónica; Cuéllar Santiago, Francisco (01/10/2023). «Escritura, creatividad e inteligencia artificial. ChatGPT en el contexto universitario». Revista Comunicar. doi:10.3916/C77-2023-04.

Sitios Web

IMAGE CREATOR - Microsoft bing (<https://www.bing.com/images/create>)

CHAT GPT - Open AI (<https://chat.openai.com/>)

GENVOZ (<https://genvoz.com/>)

MUBERT <https://mubert.com>

LOUDLY <https://www.loudly.com/music/ai-music-generator>

