

La Inteligencia Artificial en la generación de videos educativos

Nuria Hernández Nanclares

Dpto. Economía Aplicada. Universidad de Oviedo

Correspondencia: nhernan@uniovi.es

Introducción

La integración de la inteligencia artificial (IA) en la educación ha generado un interés significativo en la comunidad académica y educativa. En particular, la generación de videos educativos mediante IA presenta una oportunidad única para apoyar a los docentes en la elaboración de contenidos didácticos de alta calidad y accesibilidad. La creación de videos educativos es una tarea que requiere gran cantidad de tiempo y recursos, especialmente para los profesores que desean ofrecer materiales didácticos atractivos y eficaces. La inteligencia artificial ha emergido como una herramienta poderosa que puede facilitar este proceso, permitiendo a los docentes producir videos de alta calidad con menor esfuerzo y en menos tiempo. Este artículo explora el potencial de la IA en la producción de videos educativos presentando una guía práctica sobre cómo utilizar la IA para generar estos videos, destacando las herramientas disponibles, los beneficios de su uso y algunas consideraciones importantes para los educadores.

La IA como apoyo al profesorado

Así, es necesario desarrollar estrategias y herramientas que permitan al profesorado apoyarse en la IA para generar recursos, materiales e ideas que hagan más eficientes las tareas asociadas a la docencia y el aprendizaje.

En el caso de la elaboración de videos educativos, es necesario seguir una serie de pasos y en cada uno de ellos las herramientas de IA pueden ser de gran ayuda.

El Paso 1, planificación del contenido, consiste en definir los objetivos de aprendizaje, el público objetivo y los puntos clave que se desea cubrir. Las herramientas de IA especializadas en diseño instruccional pueden ser de gran utilidad en este punto. El propio ChatGPT o alguno de las aplicaciones específicas de diseño instruccional puede asistir en esta tarea.

El Paso 2, Redacción del Guion, suele resultar el más trabajoso. El guion es la base del video educativo. Debe ser claro, conciso y estructurado de manera que los estudiantes puedan seguir el flujo del contenido fácilmente. Herramientas como ChatGPT pueden ayudar a redactar guiones de manera rápida y eficiente.

El Paso 3 consiste en la elaboración del video propiamente dicho. Este es el paso más costoso en recursos y para el que se requieren más habilidades técnicas de grabación y edición. Hasta ahora: diversas herramientas de IA generan videos de una forma muy sencilla, barata y rápida, facilitando la labor de unos profesionales, los docentes, que generalmente no tienen estas habilidades de diseño. Son variadas las herramientas disponibles para este fin y se recomienda seleccionarla en función de las características que se desean para el video. Hay herramientas específicas si, por ejemplo, se necesitan un video con un avatar que explique conceptos, o si se prefiere un video animado basado en un artículo.

El último paso, la edición y revisión del video, es responsabilidad del docente ya que, aunque pueda usar un programa de edición de video manejable que le facilite la tarea, es su responsabilidad final verificar la precisión del contenido y la claridad de la presentación.

Los beneficios de utilizar estas herramientas como apoyo son variados e importantes:

1. Ahorro de tiempo y costes: la automatización del proceso de creación de videos permite a los docentes ahorrar tiempo significativo, y producir videos a bajo coste.

2. Consistencia y Calidad: las herramientas de IA pueden producir videos de alta calidad de manera consistente, garantizando que el contenido educativo sea claro y profesional.

3. Personalización y Accesibilidad: la IA facilita la personalización de los videos según las necesidades de los estudiantes. Además, la capacidad de generar videos en múltiples idiomas y añadir subtítulos mejora la accesibilidad del contenido educativo.

Evidentemente también suponen una serie de desafíos. Hay una serie de peligros a los que hacer frente, miedos que superar con formación y conocimiento, y cautelas a tener en cuenta:

1. Supervisión y Control: es crucial que los docentes supervisen y revisen el contenido generado por IA para asegurar su precisión y relevancia. La IA debe ser vista como una herramienta de apoyo, no como un sustituto del juicio pedagógico humano.

2. Privacidad y Seguridad de Datos: el uso de herramientas de IA implica el manejo de datos sensibles. Los educadores deben asegurarse de que las herramientas cumplan con las normativas de privacidad y seguridad de datos.

3. Cuestiones éticas y sesgos: los algoritmos de IA pueden contener sesgos inherentes que deben ser identificados y mitigados. Es importante utilizar herramientas que promuevan la equidad y la inclusión.

4. Costes de Implementación: aunque la IA puede ahorrar tiempo, la contratación inicial de estas herramientas puede ser costosa. Las instituciones educativas deben evaluar el retorno de inversión y buscar opciones que se ajusten a su presupuesto. En cualquier caso, hasta hace muy poco tiempo, la grabación de un video era un proceso muy caro que necesitaba de la colaboración de profesionales multimedia. Con estas herramientas todo ello se simplifica y abarata mucho con resultados de calidad muy aceptable para el fin didáctico que nos ocupa.

Ejemplo de elaboración de un video didáctico con IA

Como ejemplo, vamos a plantear el objetivo de elaborar un video educativo a partir de unos resultados de aprendizaje y unos contenidos que ayude a explicar los conceptos clave a los estudiantes. Para ello, se utiliza ChatGPT y se le propone abordar el tema del constructivismo, concretamente del constructivismo social y el concepto de la zona de desarrollo próximo. Los estudiantes cursan el Máster de Formación del Profesorado y no tienen muchos conceptos previos educativos ya que proceden del mundo de la economía. Los resultados de aprendizaje que se proponen a la IA son la que los alumnos fueran capaces de comprender el concepto, analizar las consecuencias del mismo si se aplica en un diseño instruccional y valorar su incorporación a una clase de economía de 4 de la ESO. Con esa información, el chat procede a elaborar un video educativo de entre 3 y 5 minutos que cubra estos aspectos. Una vez obtenido el guion del video, que satisfaga las expectativas y estándares del docente, se selecciona una de las múltiples herramientas de IA existentes para la elaboración de videos. En este caso se ha

seleccionado invideoIA. La aplicación elabora el video, que se traduce al español y se le ponen subtítulos. Sorprendentemente, el propio programa de generación de vídeos, añade partes al mismo, más allá del guion propuesto, que completan y mejoran el producto final. El video se puede ver en el siguiente enlace: [Constructivismo Social y Zona de Desarro 2024-04-08.mp4](#). Las partes en ingles son las que corresponden a la aportación propia del programa y se han dejado en este idioma para distinguirlas del guion inicial propuesto por ChatGPT, es necesario desarrollar estrategias y herramientas que permitan al profesorado apoyarse en la IA para generar recursos, materiales e ideas que hagan más eficientes las tareas asociadas a la docencia y el aprendizaje.

Conclusiones

La inteligencia artificial ofrece una oportunidad única para transformar la creación de videos educativos, proporcionando herramientas que pueden hacer que este proceso sea más eficiente, accesible y de alta calidad. Al integrar la IA en el aula, los docentes pueden enriquecer su enseñanza y ofrecer a los estudiantes recursos valiosos para su aprendizaje. Sin embargo, es esencial abordar los desafíos asociados y utilizar estas tecnologías de manera ética y responsable.

Al final, la combinación de la creatividad y el juicio pedagógico de los docentes con las capacidades avanzadas de la IA puede llevar a la creación de experiencias educativas innovadoras y efectivas. A medida que la tecnología continúa evolucionando, es fundamental que los educadores se mantengan informados y preparados para aprovechar al máximo las nuevas herramientas disponibles.

Referencias

- UNESCO. (2023). *Guía para el uso de IA generativa en educación e investigación Artificial*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000389227.locale=es>
- Teach For America. (2023). *The Promises and Perils of Generative AI in Education: TFA's Evolving Perspective*. <https://www.teachforamerica.org/one-day/ideas-and-solutions/the-promises-and-perils-of-generative-ai-in-education-tfas-evolving>
- Stanford HAI. (2023). *AI and Ethics in Education*. <https://hai.stanford.edu/ethics-and-artificial-intelligence>