

Memoria de resultados¹

Título del proyecto: Educar sinfonicamente en inteligencia artificial

Curso académico de desarrollo: 2024-2025

Directora del proyecto y centro al que pertenece: Lourdes Esqueda, Facultad de Comunicación

Profesorado participante:

Pablo Castrillo Maortua (Profesor Contratado Doctor)

Patricia Diego González (Profesora Titular)

Lourdes Esqueda Verano (Profesora Titular)

Marta Frago Pérez (Profesora Titular)

Adriana Gordejuela Senosiain (Profesor Ayudante Doctor)

Antonio Martínez Illán (Profesor Titular)

Mercedes Medina Laverón (Catedrático)

María Fernanda Novoa Jaso (Profesor Ayudante Doctor)

1. ¿En qué ha consistido el proyecto? Descripción del mismo y de las acciones realizadas.

El Proyecto de Innovación Docente (PID) “Educar sinfonicamente en inteligencia artificial” se diseñó para integrar el uso ético y crítico de la inteligencia artificial (IA) en la enseñanza de estudiantes de 2º de Comunicación Audiovisual en la Universidad de Navarra. El objetivo principal fue concienciar a los alumnos sobre la IA como una herramienta que potencia el aprendizaje y la creatividad, sin sustituir el pensamiento crítico ni el desarrollo cognitivo. Se buscó que los estudiantes aprendieran a formular preguntas precisas, analizar respuestas de la IA, y discernir entre información válida y desinformación, abordando riesgos como la dependencia, los sesgos y la desinformación.

Las acciones realizadas incluyeron:

Encuestas iniciales: Se aplicaron tres encuestas (dos en Estructura y Mercados de la Comunicación y una en Producción) para evaluar el uso de la IA por parte de los estudiantes, sus percepciones y preocupaciones.

Prácticas en asignaturas: Se implementaron ejercicios prácticos en las asignaturas de Estructura y Mercados de la Comunicación, Fundamentos de Narración,

¹ Memoria realizada con la asistencia de Grok.

Screenwriting, Guion, Cultura Visual y Sociología, utilizando herramientas de IA (ChatGPT, DALL-E, Copilot, Claude, Gemini) para generar contenidos, analizar imágenes, desarrollar guiones y realizar análisis comparativos.

Debates y reflexiones: Se fomentaron discusiones sobre las implicaciones éticas y prácticas de la IA, incluyendo riesgos como el plagio, la pérdida de habilidades humanas y el impacto laboral.

Análisis comparativo: En Cultura Visual en inglés y castellano, los estudiantes compararon análisis de obras de arte realizados por IA con los suyos propios, destacando las limitaciones de la IA en la interpretación profunda. Además del ejercicio con la IA tuvieron que redactar una reflexión sobre en qué consiste el componente humano, que una IA no puede aportar.

2. Valoración del director o la directora del proyecto sobre la experiencia.

La experiencia ha sido enriquecedora y ha permitido a los estudiantes desarrollar un uso crítico y ético de la IA. La integración de la IA en las asignaturas ha potenciado la metacognición, ayudando a los alumnos a reflexionar sobre sus procesos de aprendizaje y a cuestionar las respuestas de la IA. También se identificaron desafíos, como la dificultad para generar prompts precisos y la necesidad de supervisión humana para evitar sesgos y errores. La IA demostró ser una herramienta útil para tareas como búsqueda de información, transcripción y análisis exploratorio, pero carece de originalidad, profundidad emocional y capacidad para interpretar matices humanos, lo que refuerza la importancia del juicio crítico humano.

3. Evaluación del proyecto:

a. Grado de consecución de los objetivos a partir de evidencias cualitativas y/o cuantitativas.

Los objetivos se alcanzaron en gran medida, según las siguientes evidencias:

Cuantitativas:

Encuestas en Estructura y Mercados de la Comunicación (37 respuestas de Periodismo, 11 de Comunicación Audiovisual, del 5 al 20 de septiembre de 2024):

El 67% de los estudiantes de Periodismo y el 35% de Comunicación Audiovisual comenzaron a usar IA en la universidad.

Principales usos: búsqueda de información, revisión de textos, traducción y, en Comunicación Audiovisual, generación de imágenes.

Herramientas más usadas: ChatGPT, Copilot y DALL-E (en Comunicación Audiovisual).

El 95% (Periodismo) y 91% (Comunicación Audiovisual) se han planteado el impacto de la IA en su educación; el 35% (Periodismo) y 22% (Comunicación Audiovisual) creen que puede afectarla negativamente.

Test del 6 de noviembre (24 respuestas): Los estudiantes identificaron cinco riesgos principales de la IA: sesgos y desinformación, desplazamiento laboral, dependencia, impacto ambiental y deshumanización de la autoría.

Cualitativas:

En Cultura Visual los estudiantes destacaron que la IA no cuestiona ni interpreta profundamente, limitándose a compilar información. Compararon sus análisis de “El caballero, la muerte y el diablo” de Durero con los de la IA, concluyendo que el análisis humano es más preciso y matizado.

En Fundamentos de Narración, el ejercicio sobre el biopic de Emily Brontë mostró que la IA aporta información contextual, pero los estudiantes superaron sus resultados al aplicar su creatividad.

En Screenwriting y Guion, los estudiantes valoraron la utilidad de la IA para generar ideas iniciales, pero reconocieron la necesidad de un criterio humano para validar resultados.

Reflexiones de los estudiantes: Frases como “la IA no se cuestiona, afirma” y “el placer de compartir interpretaciones con compañeros es único” reflejan un aprendizaje significativo sobre las limitaciones de la IA y la importancia del pensamiento humano.

Principal conclusión: Además de evaluar a los alumnos, los profesores compartimos seminarios de profesores para hablar sobre nuestra docencia en relación a la IA y a nuestros ejercicios del proyecto. Considero centrales dos reflexiones:

1. No se puede vivir de espaldas a la IA, por lo que debemos asumir e incluir su uso, así como enseñar a hacerlo profesional y éticamente.
 2. Los contenidos de clase no vienen condicionados por la IA y vemos un gran interés en recuperar los métodos tradicionales de enseñanza, ya que son esos conocimientos profundos, alcanzados mediante la lectura personal y pausada y mediante la escritura a mano que el alumno puede desarrollar las
- 

habilidades para usar apropiadamente la IA y no exceder los límites de la confianza que debemos depositar en la misma, ni hacer un uso acrítico.

b. ¿La evaluación del proyecto ha resultado eficaz para valorar la eficacia de la mejora propuesta?

Sí, la evaluación ha sido eficaz. Las encuestas proporcionaron datos cuantitativos sobre el uso y percepción de la IA, mientras que las reflexiones y ejercicios prácticos ofrecieron evidencias cualitativas sobre el desarrollo del pensamiento crítico y la metacognición. La comparación entre los análisis de la IA y los de los estudiantes en Cultura Visual demostró claramente que los alumnos superaron las limitaciones de la IA, validando la mejora propuesta en el uso crítico de estas herramientas. Sin embargo, la baja tasa de respuesta en Comunicación Audiovisual (11 respuestas) sugiere la necesidad de incentivar una mayor participación en futuras evaluaciones.

c. Mejoras para futuras aplicaciones del proyecto.

Formación en prompts: Incluir talleres específicos para enseñar a los estudiantes a elaborar prompts precisos, ya que la calidad de los resultados de la IA depende en gran medida de las instrucciones dadas.

Mayor supervisión en el uso de IA: Establecer directrices más claras sobre los “niveles de uso” de la IA en cada asignatura para evitar abusos, como en el caso detectado en Screenwriting.

Ampliar la muestra de encuestas: Incentivar una mayor participación en las encuestas, especialmente en Comunicación Audiovisual, para obtener datos más representativos.

Integración de herramientas antiplagio: Explorar sistemas antiplagio más eficaces para detectar el uso indebido de la IA.

Fomentar el diálogo interdisciplinar: Promover más actividades colaborativas entre asignaturas para compartir hallazgos sobre el uso de la IA.

4. Describa las tareas realizadas por cada uno de los profesores y profesoras que hayan participado.

Mercedes Medina (Estructura y Mercados de la Comunicación): Aplicó las encuestas iniciales desarrolladas por el equipo, realizó ejercicios prácticos (análisis de la leona herida, búsqueda de imágenes PESTLE, debates sobre IA como

tecnología disruptiva) y facilitó reflexiones sobre el uso crítico de la IA y su impacto en el mercado de la comunicación.

Antonio Martínez Illán (Fundamentos de Narración): Desarrolló el ejercicio “Pensar en una vida” sobre el biopic de Emily Brontë, guiando a los estudiantes en la documentación, análisis creativo y comparación con resultados de IA (Claude, Gemini).

Pablo Castrillo (Screenwriting): Explicó casos éticos (dataset “the pile”), definió niveles de uso de IA y evaluó las conversaciones de los estudiantes con chatbots para valorar su criterio en ejercicios prácticos.

Marta Frago (Fundamentos de Guion): Diseñó cuatro prácticas con prompts específicos para generar escenas, conflictos y sinopsis, supervisando el uso limitado de IA y fomentando la desconexión tras su uso.

Lourdes Esqueda (Cultra Visual y Visual Culture): Implementó una dinámica comparativa de análisis de “El caballero, la muerte y el diablo” de Durero, contrastando resultados de IA con los de los estudiantes y promoviendo reflexiones sobre el aprendizaje humano. También dirigió el proyecto, creó los formularios, asignó tareas, organizó los seminarios de profesores y realizó la memoria.

Patricia Diego (Producción): Explicó a los alumnos las herramientas de Inteligencia Artificial que se comienzan a utilizar en el ámbito de la producción cinematográfica y puso en práctica una herramienta de análisis visual en un visionado.

María Fernanda Novoa (Sociología): Guió a los estudiantes en el análisis de datos demográficos con IA, discutiendo dilemas éticos desde la perspectiva de la sociedad del riesgo y el transhumanismo, basándose en trabajos de Carissa Véliz.

5. ¿Se ha contado con los medios económicos, logísticos y técnicos suficientes para llevar a cabo el proyecto?

No tuvimos recursos de compra, solo usamos herramientas gratuitas.

6. ¿Cree que su propuesta podría ser interesante para otras asignaturas de su departamento o centro?

Sí. De hecho, el proyecto en sí, la coordinación entre distintas asignaturas y el diálogo común que tuvimos los profesores sobre esta nueva herramienta ya tuvieron un interés particular y supusieron un aprendizaje y una ocasión de conocer más a fondo lo que se enseña en el mismo curso en que impartimos nuestras asignaturas.

Por lo tanto, recomendamos encarecidamente la formación de este tipo de proyectos en torno a una temática o herramienta.

Además, consideramos que nuestro proyecto fue pionero en la aplicación de estas metodologías docentes y que nos ha ayudado a abordar algunos contenidos que se abordaron en formaciones como la ofertada por REDU o el Eureka.ai posteriormente, ayudándonos a lograr una asimilación superior y más refinada de estas herramientas docentes respecto de otros profesores.

Por último, alumnos y profesores compartimos una misma ruta de aprendizaje, reflexiones y la adquisición de destrezas, con lo que, mientras los alumnos aportaron la frescura y el conocimiento de las más y usos particulares de la generación z, los profesores aportamos criterio y promovimos la reflexión crítica sobre estas prácticas. Nuestra valoración es absolutamente positiva y replicable en años futuros.

7. ¿Se plantea publicar o presentar los resultados del proyecto en alguna revista/congreso relacionado con la docencia?

Sinceramente, no. Por falta de tiempo. A menos que en el futuro el Foro Innova se estructure en torno a un congreso de docencia, en cuyo caso vería de mayor interés hacer un esfuerzo al respecto.

8. En el caso de que se trate de un proyecto que se desarrolle en varios cursos académicos indicar, si los hay, los cambios pertinentes.

Firma del director o la directora del proyecto:

A handwritten signature in black ink, appearing to be 'J. J. J.', with a horizontal line underneath.

Fecha: 29 de agosto de 2025