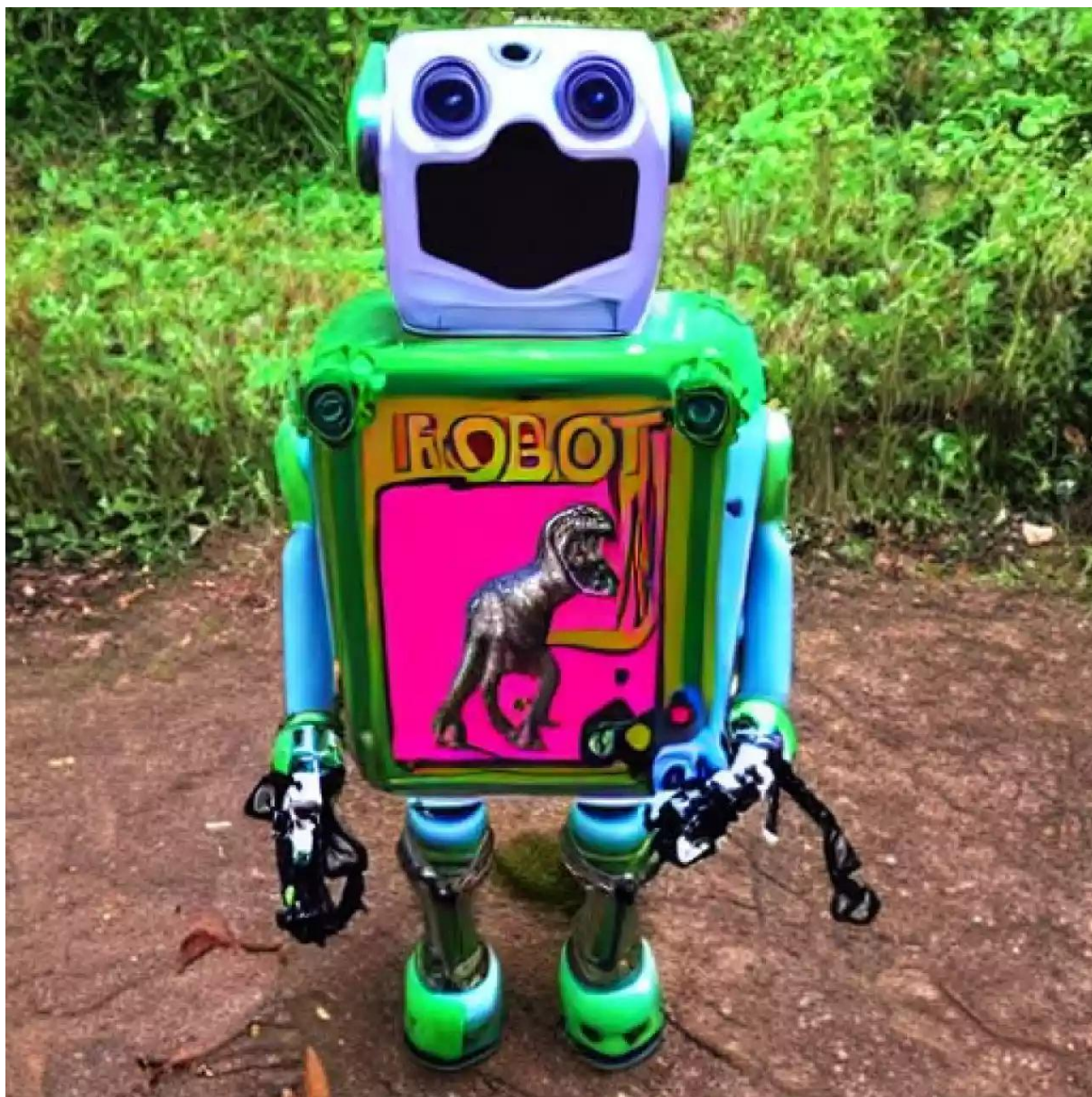


# Mi primera experiencia con la inteligencia artificial

---

Por Maria del Pilar Rovira Serrano

Recursos educativos para trabajar la inteligencia artificial.



A principios de junio de 2023 saltaba la noticia de que Suecia abandonará las pantallas de las aulas y reintroducirá los libros de texto. Es una anécdota, pero refleja una realidad preocupante en la que la tecnología ha invadido de manera completamente desmesurada todos los aspectos de nuestra vida (educación, trabajo, ocio, salud, hogar, relaciones sociales,

etc.), sin valorar previamente su necesidad real y las consecuencias de su uso diario. Este hecho incuestionable tiene aspectos positivos y aspectos negativos, que no son objeto de esta reflexión.

Así pues, partiendo de la premisa de que «conocer» no quiere decir necesariamente «usar», en contra de lo que pueda parecer, quiero romper una lanza a favor de la inteligencia artificial que, de unos años a esta parte, ha aparecido para quedarse, tanto en entornos educativos como en entornos profesionales.

La inteligencia artificial se presenta como una «disciplina científica que se ocupa de crear programas informáticos que ejecutan operaciones comparables a las que realiza la mente humana, como el aprendizaje o el razonamiento lógico».<sup>1</sup>

La inteligencia artificial así planteada, igual que el ordenador, es un recurso y como tal se debe utilizar. De hecho, el ordenador no ha sustituido al acto de escribir o dibujar, manifestaciones ambas de la creatividad humana. Antes utilizábamos papel y lápiz (y todavía lo seguimos haciendo, al menos yo), ahora utilizamos el teclado, la tableta gráfica y el lápiz óptico.

Pero, ¿qué es un recurso? Un recurso es un «medio de cualquier clase que, en caso de necesidad, sirve para conseguir lo que se pretende».<sup>2</sup>

¿Y qué es lo que pretendemos? Pretendemos aprender, una palabra que viene del latín *apprehendere* y que podríamos traducir como «coger con la mano», si bien actualmente significa «adquirir el conocimiento de algo por medio del estudio o de la experiencia».<sup>3</sup>

A este fin les propongo experimentar con una serie de recursos disponibles en la red para aprender a desarrollar un proyecto utilizando exclusivamente la inteligencia artificial, y comenzamos por el recurso más comentado como es [Chat GPT](#), desarrollado por OpenAI L.L.C., que permite, por ejemplo, realizar el guion de un vídeo en más de 30 idiomas diferentes, proporcionando unas palabras clave como «guion 30 segundos sobre la primavera». El resultado será un guion con la descripción de cada escena y el texto del narrador.

Pueden hacer la prueba y verán que, aunque repitan la consulta, los resultados nunca serán exactamente iguales. Es más, si copiamos el texto de una escena, lo utilizamos como palabras clave de la siguiente consulta y añadimos «dialogo», conseguiremos los personajes y su dialogo. Su uso se ofrece en dos niveles, gratuito (con opciones limitadas de uso) y de pago (con más prestaciones), pero hay que abrir una cuenta de usuario.

[Prime Voice AI](#), desarrollado por ElevenLabs Inc., permite generar voces artificiales a partir de un texto proporcionado por el usuario (333 caracteres con espacio), en un número limitado de idiomas (inglés, alemán, polaco, castellano, italiano, francés, portugués, hindi). Se ofrece tanto voces de hombre como de mujer, en diferentes franjas de edad. La aplicación permite la posterior descarga de un número limitado de audios en \*.MP3, pero suficientes para realizar un proyecto, sin necesidad de abrir una cuenta de usuario, aunque es posible ampliar el número de descargas de manera gratuita abriendo una cuenta de usuario.

**[Pixabay](#)**, ofrecido por Pixabay GmbH, es un banco de fotos, ilustraciones, vectores, vídeos, música, efectos de sonido y gifts para completar cualquier proyecto creativo. Aunque no utiliza la inteligencia artificial, permite la búsqueda temática y, en el caso de música y efectos de sonido, su posterior descarga en \*.MP3. No es necesario abrir una cuenta de usuario y su uso es libre de derechos de autor, pero respetando el derecho de paternidad intelectual.

**[Soundful](#)**, desarrollado por Soundful Inc., utiliza la inteligencia artificial para generar música libre de derechos de autor. Su uso se ofrece en dos niveles, gratuito (con opciones limitadas de uso) y de pago (con más prestaciones), pero hay que abrir una cuenta de usuario.

**[DreamStudio](#)**, desarrollado por Stability AI Ltd., permite crear estilos en forma de imágenes a partir de una descripción en forma de texto proporcionadas por el usuario. Su uso se ofrece en dos niveles, gratuito (con opciones limitadas de uso) y de pago (con más prestaciones), pero hay que abrir una cuenta de usuario.

**[Gen-1 runaway](#)**, desarrollado por Runway AI Inc., permite generar vídeos de 4 segundos a partir de la fusión de estilos en forma de imágenes y vídeos proporcionados por el usuario, hasta un total de 39 segundos; una vez consumidos los segundos, hay que pagar por continuar usando este recurso.

**[VideoPad Video Editor](#)**, desarrollado por NCH Pty Ltd, no trabaja específicamente la inteligencia artificial, pero permite editar vídeos (imágenes, fragmentos de vídeo, música, audios, etc.). Existe una versión gratuita para uso no comercial.

En fin, con todos los recursos mencionados se puede crear un vídeo de principio a fin, desde el guion hasta la edición y el montaje final, pero no hay que olvidar que son solo eso, recursos que permite ampliar nuestros conocimientos, pero en ningún caso sustituyen una buena formación humanística, las experiencias previas (personales, profesionales), la creatividad humana y el criterio personal.

Hasta donde yo sé y para el menester que describimos en esta reflexión, la inteligencia artificial no actúa por iniciativa propia, depende de una base de datos previa y hay que darle instrucciones precisas. Cuanto más completa sea la base de datos, más precisas sean las instrucciones y más elaborados sean los materiales de trabajo que proporcionemos a la inteligencia artificial, mejor será el resultado final, que, en absoluto, es un producto terminado.

Partiendo, pues, de la base de que soy una negada y de lo que pretendíamos era aprender, estoy en condiciones de mostrarles lo que he aprendido después de utilizar todos los recursos que he comentado.

**[«To Lumière Brothers and to the Laika dog»](#)**, por Anna & Pilar.

Con independencia de la forma de acceso a estos recursos (abiertos, restringido; gratuito, de pago; con cuenta o sin cuenta de usuario), les he presentado una propuesta para su uso educativo para docentes y estudiantes; para un uso comercial habría que contratar los servicios de los respectivos proveedores.

Publicado el 02/02/2024

- 
1. [«Inteligencia artificial»](#), *Diccionario de la Lengua Española* (actualización 2022), Real Academia Española.
  2. [«Recurso»](#), *Diccionario de la Lengua Española* (actualización 2022), Real Academia Española.
  3. [«Aprender»](#), *Diccionario de la Lengua Española* (actualización 2022), Real Academia Española.



ISSN 1851-5606

<https://foroalfa.org/articulos/mi-primera-experiencia-con-la-inteligencia-artificial>

