



El lugar de los LLM en la enseñanza de la producción audiovisual dentro de las aulas de la Universidad Anáhuac Mayab

José Daniel Peraza Zermeño

UNIVERSIDAD ANÁHUAC MAYAB

Sergio J. Aguilar Alcalá

INVESTIGADOR INDEPENDIENTE

Resumen: Con el fin de explorar el uso de los Modelos Largos de Lenguaje (LLM) en el aula y el rol de la docencia ante la inmediatez proporcionada por la inteligencia artificial, este ensayo expone las respuestas de tres docentes de la Universidad Anáhuac Mayab que imparten asignaturas consideradas como parte de la “producción audiovisual” en sus respectivos planes de licenciatura. Se contrasta la postura institucional con las prácticas docentes realmente ejecutadas, y se ofrece una reflexión sobre el modo en que los LLM y la inteligencia artificial impactan en la formación de estudiantes y en los procesos de enseñanza actuales.

Abstract: This essay examines the use of Large Language Models (LLMs) in the classroom and the evolving role of teaching in light of the immediacy afforded by artificial intelligence. It presents the perspectives of three faculty members from Anáhuac Mayab University who teach courses classified as part of “audiovisual production” within their undergraduate programs. The discussion contrasts the institution’s official stance with the actual teaching practices implemented and reflects on how LLMs and artificial intelligence are reshaping both student learning and contemporary pedagogical processes.

Del uso de la IA a la orden de su uso

En el semestre enero-mayo 2023, se tuvo la oportunidad de impartir completamente en línea la materia titulada “Narrativa Audiovisual” para la Universidad Anáhuac Mayab (parte de la red de Universidades Anáhuac, ubicada en la ciudad de Mérida Yucatán). Una de las tareas fue analizar el cortometraje Geometría de Guillermo del Toro (1987)¹, que trata sobre un estudiante que le promete a su madre no volver a reprobar la materia de

¹ Ficha del cortometraje: <https://www.filmaffinity.com/es/film759629.html>

geometría pero, en lugar de ponerse a estudiar, invoca a un demonio para pedirle que lo ayude a pasar la asignatura; como la invocación requería el uso de geometría –para protegerse del demonio y someterlo, el joven debía trazar un pentágono en el suelo pero, en su lugar, hace un hexágono– su petición se cumple de manera macabra y en efecto no vuelve a reprobar porque el demonio le arrebató la vida dándole un chusco, aunque mórbido, así finaliza el cortometraje.

Un alumno decidió copiar y pegar la descripción de esta tarea como prompt para que Chat GPT una inteligencia artificial (IA) que genera textos, la hiciera. Para estas fechas, ya existía el acceso gratuito a Chat GPT (cuyo lanzamiento para todo el público comenzó el 30 de noviembre de 2022)², en aquel momento, este modelo de lenguaje estaba en su versión 3.5, aún no contaba con acceso a Internet y sus datos estaban limitados hasta septiembre de 2021; razón por la cual, la respuesta que obtuvo el alumno fue completamente inventada y sin relación alguna con el filme de Del Toro (por ejemplo, decía que era un cortometraje animado cuando es de acción real, además de que cambió por completo la trama e indicó que trataba de un niño que volaba sobre objetos geométricos), misma que el alumno no verificó y la entregó como Chat GPT se la dio, en consecuencia, reprobó la tarea.

Dos años después, al replicar el escenario y colocar la instrucción de dicha tarea en el modelo actual de Chat GPT (que al momento de escribir este ensayo es el 5), la máquina dio exactamente el tipo de análisis solicitado a los alumnos. Esto llevó a reflexionar que la asignación debía cambiar, no para evitar que los alumnos hicieran algún tipo de “trampa”, sino para incentivar un tipo de análisis que sólo ellos pudieran realizar apoyándose de la máquina si así lo deseaban. Los tiempos han cambiado y la implementación de la inteligencia artificial en la educación ha dejado de ser vista como una curiosidad para empezar a convertirse en una norma.

Poco menos de un año después, la Universidad Anáhuac Mayab desarrolla y libera de forma gratuita el curso en línea “IA para docentes: Transforma tu enseñanza con ChatGPT” en la plataforma edX. Pese a no tener una orden explícita al respecto, la lectura que se infiere, es que la Universidad dice oficialmente al grupo de docentes “usen la IA”. Esto permite preguntarse sobre la institucionalización del uso de la inteligencia artificial en las

² Una línea de tiempo con los principales acontecimientos de la reciente historia de Chat GPT se puede hallar aquí: <https://www.searchenginejournal.com/history-of-chatgpt-timeline/488370/>



aulas de la Anáhuac Mayab, y si realmente está siendo aplicada por los profesores y los alumnos; de ser así, ¿cómo la están empleando para enseñar y aprender en el campo de la producción audiovisual?

Para responder, primero profundizaremos al conocer la postura institucional por parte de la Vicerrectoría Académica, y segundo, entrevistas semiestructuradas nos permitirán conocer la posición pragmática, es decir, el día a día de los docentes que imparten asignaturas en el área de producción audiovisual. Esto nos permitirá ofrecer una reflexión anclada a experiencias en las aulas, sobre las potencias y los límites de una herramienta que, si bien cambia a una velocidad vertiginosa en esta época, se impone y se enfrenta a resistencias en el uso práctico.

La posición institucional

En primera instancia, fue fundamental rescatar declaraciones previas de la Vicerrectoría Académica. Su titular, la Dra. Marisol Tello, el 20 de febrero de 2025, en el marco de la inauguración del Budly Learning Day, evento dirigido a alumnos de nuevo ingreso y docentes de planta, y dedicado a la presentación de conferencias sobre la relación entre educación e IA, dijo:

Para nuestra universidad, el tema de la innovación educativa es una línea estratégica. La tecnología es un aliado para la persona y el profesionista, no podemos concebir a un profesionista que no use la IA. Ustedes lo traen en el ADN y es compromiso de nuestra universidad enseñarles a usar la tecnología de una manera ética y responsable³.

Postura que podemos complementar a partir de la especialista en Comunicación de la Vicerrectoría Académica, Daniela Acosta:

La IA no es para reducir esfuerzos, es para emplearla a la par de la enseñanza y el aprendizaje. La Vicerrectoría Académica busca capacitar y formar docentes para que usen la IA a favor del aprendizaje y con un sentido humano, esto es: nos ayuda una máquina pero sabemos que esto no va a sustituir a la persona (Acosta, Daniela, 09/10/2025, comunicación personal).

³ Redacción. (20 de febrero de 2025). "Budly Day: Analizan panorama de la educación frente a la IA". En Anáhuac News. <https://merida.anahuac.mx/noticias/budly-day-analizan-educacion-ia>



Esta cita fue obtenida por medio de comunicación telefónica y a través de los canales oficiales de la institución, desde donde también se obtuvieron los siguientes datos respecto a las acciones adicionales tomadas por la Anáhuac Mayab para llevar la Inteligencia Artificial a sus aulas:

- Elaboración de un MOOC (Massive Open Online Course) gratuito dirigido a docentes para aprender a usar ChatGPT. Disponible desde junio 2023⁴.
- Capacitaciones a docentes en implementación de inteligencia artificial en clases, a través del CEFAD (Centro de Formación y Actualización Docente)⁵, dependiente de la Vicerrectoría Académica. Llevadas a cabo desde enero 2024.
- Implementación de Scopus AI, un motor de búsqueda y generador de resúmenes en la base Scopus, disponible desde julio 2025. De uso libre para alumnos y docentes por igual⁶.
- Implementación de agentes GPT (Generative Pre-Trained) integrados en el Sistema de Gestión del Aprendizaje de la institución (Brightspace) que apoya a los profesores para realizar planeaciones didácticas, generar preguntas de opción múltiple y respuesta escrita, crear rúbricas, entre otros. Disponible desde 2025.

Las posibilidades en la enseñanza

Es de notar que estas acciones están especialmente enfocadas a la implementación de Modelos Grandes de Lenguaje (LLM) tanto dentro, como fuera del aula. Se le pidió a Chat GPT una definición de un LLM, y éste fue el resultado:

⁴Información del curso aquí.

<https://www.edx.org/learn/computer-science/universidades-anahuac-ia-para-docentes-transforma-tu-ensenanza-con-chatgpt>

⁵ Sitio web del Centro de Formación y Actualización Docente de la Universidad Anáhuac Mayab. <https://merida.anahuac.mx/cefad>

⁶ Información sobre Scopus AI por parte de la Dirección de Tecnologías de la Información de la Universidad Anáhuac Mayab. <https://dti.anahuacmayab.mx/blog/2025/07/02/profundiza-la-investigacion-con-scopus-ai/>



Un LLM (Large Language Model) o Modelo de Lenguaje Grande es un tipo de inteligencia artificial entrenada para comprender y generar lenguaje humano. Funciona a partir de redes neuronales profundas entrenadas con enormes cantidades de texto (libros, artículos, conversaciones, guiones, etc.). Gracias a este entrenamiento: Predice la palabra más probable que sigue en una frase según el contexto. Entiende y responde preguntas, redacta textos, sugiere ideas, traduce, resume o analiza información. No tiene conciencia ni emociones: su “conocimiento” es estadístico, no vivido. (OpenAI, 2025).

El uso de LLM en los procesos de aprendizaje es un tema recurrente en la reciente investigación sobre IA, sin duda uno de los puntos más discutidos respecto a las aplicaciones educativas de estas tecnologías. A lo largo del presente texto iremos mencionando algunos trabajos que se han realizado sobre el uso de LLM en la educación, para contrastarlo con los resultados de nuestro trabajo.

Para conocer las posibilidades de estos modelos de lenguaje en la enseñanza de la producción audiovisual, la aproximación pertinente en este caso fue preguntarles a los Grandes Modelos de Lenguaje por sus capacidades en dicha materia. De modo, tres LLM como; Chat GPT (de OpenAI, el más común y popular), Gemini (de Alphabet, el conglomerado dueño de Google e incorporado a sus apps) y MetaAI (de Meta, el conglomerado dueño de Facebook Instagram y WhatsApp) se les planteó el mismo prompt: “Dime cuáles de tus funciones gratuitas pueden funcionar como auxiliares en los ejercicios de producción audiovisual para un alumno que estudia sobre cómo hacer cine a nivel universitario”. Con distintas palabras, en cada motor de IA, se encontraron muchas similitudes que se sintetizan en el siguiente listado:

1. Generar ideas para historias, desarrollar personajes, crear diálogos.
2. Escribir y analizar guiones.
3. Investigación sobre contextos históricos y culturales para personajes e historias.
4. Glosarios técnicos para explicar términos de cine, equipos y procesos.
5. Planificación de la preproducción.
6. Asesoría durante el rodaje.
7. Propuesta de variaciones de puesta en escena.
8. Simulación de imprevistos durante la realización.
9. Creación de shot list.
10. Listas de efectos y ambientes sonoros para enriquecer una escena.

Resulta interesante reflexionar sobre la utilidad, la pertinencia y lo idóneas que pueden ser, a simple vista, las funciones gratuitas ofertadas por los LLM. Únicamente con estas herramientas, un estudiante podría apoyarse en ellas para enfrentar múltiples retos, entre ellos; los procesos de preproducción, producción y posproducción audiovisual. Sin embargo, es de notar que estas funciones son el resultado de un conocimiento estadístico y, por lo tanto, carece de la experiencia que un productor podría tener al realizar el mismo análisis en el contexto de producción en el que se encuentra un estudiante (recursos técnicos y humanos a los que tiene acceso, realidad local, aspiraciones narrativas, etc.), por lo que la respuesta podría ser funcional, aunque genérica.

Las posiciones docentes

Más allá de la posición explícita o implícita de la institución, de las posibilidades actuales o futuras ofrecidas por la misma, o por los propios LLM; se decidió realizar entrevistas semiestructuradas a tres docentes de la Universidad dedicados a la enseñanza del audiovisual. Debido a su experiencia tanto académica como de realización profesional a nivel local y nacional en proyectos cinematográficos estos docentes fueron escogidos como representantes de tres licenciaturas que la Universidad Anáhuac Mayab oferta (Licenciatura en Comunicación, Licenciatura en Diseño Multimedia y Licenciatura en Dirección de Empresas del Entretenimiento) con planes de estudio en los que imparten asignaturas consideradas como parte de la producción audiovisual.

- Oscar Urrutia Lazo: cineasta egresado del Centro Universitario de Estudios Cinematográficos (CUEC, actualmente Escuela Nacional de Artes Cinematográficas), generación 1987. Cuenta con formación complementaria en Artes Visuales y Educación Artística (2009-2011). Su trayectoria abarca cine, documental, escultura, arquitectura, escenografía, iluminación, performance y fotografía. Su largometraje Rito terminal (1998) fue la primera producción del programa “Ópera Prima” del CUEC. Es responsable de las asignaturas “Dirección de Escena y Actuación” y “Comercialización de Producciones Multipantallas” para la licenciatura en Comunicación.
- Elizabeth Escamilla: licenciada en Diseño Gráfico y Animación por la Universidad TecMilenio. Cuenta con una maestría en Administración de Empresas en el área de Mercadotecnia. Ha desempeñado funciones en comunicación y diseño en

empresas como BPO y Aitelecom, además de participar en proyectos audiovisuales vinculados a la animación. Es corresponsable de la asignatura “Fundamentos y Técnicas de Animación” para la licenciatura en Diseño Multimedia.

- José Luis Alanís: licenciado en Ciencias de la Comunicación por la Universidad Anáhuac Mayab. Es creativo multimedia especializado en edición y producción audiovisual. Ha trabajado en proyectos comerciales y artísticos, incluyendo cortometrajes seleccionados en festivales nacionales e internacionales, y además cofundó Memorabilia Casa Productora. Es responsable de las asignaturas “Laboratorio de Realización Cinematográfica” y “Producción Mediática” para las licenciaturas en Comunicación y Dirección de Empresas de Entretenimiento.

Las entrevistas con estos docentes comenzaron al presentarles el listado de funciones gratuitas declarado por los LLM. A partir de éste, se estableció una conversación en torno a tres temas principales. A continuación, se presentan sus respuestas y comentarios.

Uso de los LLM en el aula: permisos, oportunidades y límites

Oscar Urrutia: [Hablando de la organización presupuestal de una producción] toda esa parte siempre va a ser un poco árida para gente que está buscando más un lado creativo, y en esas partes que son, incluso a veces repetitivas, es donde un asistente de esta naturaleza es fundamental, porque no está preocupado por hacer tareas mecánicas o por encontrar diferentes soluciones a algo que parecería ser complejo. Y eso me parece que es fundamental en el terreno creativo y sobre todo pensando en producción: tener la alternativa uno, la dos, la tres y la cuatro. Y eso sí te lo puede dar la inteligencia artificial. [...] Entonces, yo creo que sí es una herramienta de planeación estratégica, pero no puedes desconectar el elemento del pensamiento crítico, en el sentido de que, ¿realmente, esto que te está proponiendo, va a ser viable o no va a ser viable? ¿Lo puedes lograr con tus recursos humanos o no? Ese elemento de análisis forzoso que tendría que hacer el productor no te lo va a dar la inteligencia artificial. En la parte de producción son pocos los alumnos que la están usando [...] incluso en algún momento los alenté a que usaran todas las herramientas que tuvieran a la mano y muchos seguían presentando el proyecto todavía trabajado en bocetos a mano, con dibujos, con ideas todavía realizadas a manera de manuscrito. Entonces, no es que exista una resistencia, pero no es un uso que se haya hecho como hábito.

Elizabeth Escamilla: Muchos de los alumnos, por ejemplo, no tienen ideas de guion, sino sólo una noción de lo que les gustaría hacer: contar una historia con un personaje que trate de esto y que hable de esto otro, por un decir, y por ello es que se les anima a emplear un LLM para crear ese guion; sobre todo en el primer semestre. [...] Algunas de las ventajas que veo que tiene la utilización de la IA es que pueden concretar más rápido las ideas. Una desventaja es que les hace menos creativos a la hora de hacer proyectos, porque si te acostumbras a que

todo el tiempo la idea te la dé el LLM en lugar de que tú llegues con la idea y te apoye... entonces los proyectos se ven muy lineales, muy vacíos. Se ve enseguida cuando un proyecto fue generado con la IA basándose en muchas cosas que ésta logró unir e interpretar, en contraste con un alumno que tiene una idea que viene de sus experiencias y su personalidad.

José Luis Alanís: En la parte de preproducción es donde más incentivo a que usen las funciones de un LLM. Todas las cuestiones de logística y técnicas, les digo que sin problema las pueden usar. Donde no hay margen para usar IA es en el guion técnico, porque al final del día, es en donde se ven reflejados todos los criterios de expresión del lenguaje audiovisual puestos en práctica. [...] Se podría pensar que la inteligencia artificial fomenta la creatividad en los estudiantes. Sin embargo, en la práctica, la realidad es que la usan principalmente como un modo de evadir responsabilidades o de tomar el camino más fácil. En lugar de ser un instrumento de apoyo, la IA se convierte en la herramienta que hace el trabajo por ellos. De hecho, como educadores, a menudo nos encontramos en la posición de tener que proponer formas en que los alumnos pueden utilizarla, lo cual, aunque es parte de nuestro trabajo, choca con ciertas ideas preconcebidas: existe la noción de que las nuevas generaciones ya tienen una “predisposición” o están completamente habituadas al uso de estas tecnologías. La realidad es que no, la mayoría no utiliza la IA de forma habitual o estratégica.

Alentar el uso de una herramienta va de la mano de fomentar también una postura crítica sobre su uso. Emplearla sin conocer muy bien sus alcances y limitaciones, o bien, el tipo de resultado que ésta puede generar y por qué, no sólo entorpece su uso, sino que también imposibilita un cuestionamiento sobre los potenciales efectos en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Es por ello que, al explorar el tema del uso de los LLM en el aula, no debe de partirse de la suposición de que los estudiantes dominan su empleo por una aparente mayor capacidad de adaptación a la tecnología, pues adolecen aún de la carencia de un pensamiento crítico que les permita distanciarse de la herramienta para cuestionar su uso o el lugar que ocupa en su proceso creativo. Es ahí donde el rol del docente es fundamental para su adopción y ejecución. Ante este escenario, Paula Delgado Hernandez y Ana María Marqués Ibáñez (2025, p. 3) nos remiten a la dimensión incluso cívica que comporta la “labor de alfabetización en educación artística sobre los medios digitales y su



empleo de forma eficiente en el aula, con un código de conducta ético basado en cómo crear, representar imágenes y diseñar premisas sobre su uso”.

El rol de la docencia y la retroalimentación personalizada en el horario de clase frente a retroalimentación y disponibilidad de los LLM

Oscar Urrutia: El problema, como todos los hábitos, es que puede convertirse en un mal hábito. Por supuesto que llega un momento en que, si está mal utilizado, no solo la herramienta sino el sistema sobre el cual estás trabajando, el resultado también puede ser desastroso. Yo creo que es un ajuste que vamos a tener que ir haciendo en el tiempo tanto la parte docente como los propios estudiantes. Es un ajuste que yo llamaría una forma de autorregulación, porque muchas veces estas herramientas digitales se desarrollan y se transforman con una velocidad tan rápida que nos vamos quedando atrás, no solamente como docentes sino como sociedad. [...] Yo creo que hay un factor de, vamos a llamarle, asincronía entre la tecnología y la forma práctica en el hábito de aplicar esa tecnología; pero eso lo hemos visto en todos los campos. A mí me parece que, para entender un fenómeno, sobre todo un fenómeno de transformación, donde se están cambiando los paradigmas, se requiere una cierta perspectiva histórica que ahora no tenemos.

Elizabeth Escamilla: Que tengan un LLM como un asistente 24/7 sí lo veo como un plus, porque pueden responderles cosas muy rápido que nosotros como docentes no podemos porque no estamos disponibles 24/7 para ayudarles; pero nada va a sustituir la experiencia del docente que ha trabajado, que ha visto los procesos, que ha estado ahí y que te puede dar otro panorama... Pero, también, cierto tipo de respuestas más técnicas que tengas la facilidad de tenerlas 24/7 es muy positivo. Otra ventaja y desventaja: hay gente que es muy inteligente para usarla y adquiere un valor al utilizarla. Por ejemplo, a lo mejor no tienen la mejor estructura en su forma de comunicación, pero a través del LLM pueden concretar sus ideas. Por otro lado, hay personas que simplemente no hacen el esfuerzo de intentar estructurar sus ideas y sólo piden una estructura y entonces dejan de ser críticos, dejan de tener un buen lenguaje, dejan de poder escribir sus ideas con claridad y se vuelven muy flojos mentalmente.

José Luis Alanís: A raíz de que recientemente fuimos al Congreso del CONEICC⁷ 2025, donde estuvimos en una plática en la que justo plantean su uso para revisión preliminar de los guiones; elaboré un prompt muy detallado, y se los coloqué ahí en la plataforma LMS⁸ para que, en lo que yo reviso y califico, pues ellos puedan tener una especie de segunda opinión, por así

⁷ Consejo Nacional para la Enseñanza y la Investigación de las Ciencias de la Comunicación.

⁸ Learning Management System, plataformas de asistencia en educación a distancia; la red de universidades Anáhuac utiliza el LMS Brightspace.

decirlo. Dice, en términos muy generales: “Analiza el siguiente guion como si fueras un productor que va a realizar este cortometraje de manera universitaria, analízalo en términos de retos de producción, necesidades y narrativa”. Ya unos alumnos me dijeron: “Empleamos el prompt y sí nos dijo que desechemos subtramas”. Me contaron su idea y en efecto era muy ambiciosa para los seis minutos que tiene que durar su cortometraje.

Al asignar el rol de asistente 24/7 a los LLM, uno debería también preguntarse sobre la necesidad de recurrir a estos como primera opción ante una duda, una necesidad, o una retroalimentación. Su disponibilidad fuera del tiempo de clase se percibe como positiva para proveer al estudiante de una atención que el docente no puede proporcionarle, no por falta de voluntad, sino por los límites de sus funciones. Sin embargo, ¿consultar con un docente o consultar con un LLM son las únicas dos opciones que tienen los estudiantes? El considerar sólo estos dos polos en nuestra actual era digital, donde el conocimiento se encuentra a una búsqueda en el navegador, parece señalarnos que lo que los estudiantes desean no es sólo explicaciones o respuestas, sino también interacción. Escribir un prompt no es la misma experiencia que teclear palabras clave en un buscador y navegar por la información, pero, ¿es similar a consultar a un docente en el aula? El asunto sobre la función más allá de los horarios que ofrece un asistente educativo virtual se ha mostrado, como señala Miguel Ángel Cabeza Rodríguez (2025, p. 11), funcional para estudiantes con horarios no convencionales (laborales, o de zona horaria distinta). No obstante esta realidad, nos surge la pregunta de si acaso esa es la realidad de estudiantes de licenciatura en la Anáhuac Mayab.

La importancia del oficio y el tiempo que toma llegar a un resultado ante la inmediatez proporcionada por los LLM

Oscar Urrutia: La parte experiencial que fuerza a planificar un rodaje y después a llevar a cabo el rodaje en físico, es decir, vivir esta experiencia de la solución en el rodaje, es donde te crea el oficio, es decir, el arte finalmente viene de ahí, de ars, de la habilidad de desempeñar el oficio y la experiencia vivida. La experiencia empírica que tienes que realizar, eso no lo va a sustituir ninguna inteligencia artificial. Esta necesidad del acto de realizar la acción es invaluable. A mí me parece que ninguna inteligencia artificial va a sustituir el conocimiento empírico y eso hay que hacerlo y hay que obtenerlo en el hacer. [Hablando sobre la importancia del proceso por encima del resultado en la formación universitaria] eso es donde la inteligencia artificial podría ser un poco engañosa, porque facilita tanto los procesos que los simplifica y parecería muy fácil llegar al resultado. [...] ¿Cómo poner en práctica estos

procesos? No quiere decir que no es importante orientarlos hasta donde sea posible en qué quieren decir. Pero ponerme en su lugar y pretender que les puedo enseñar lo que quieren decir, eso... si uno no sabe lo que quiere decir, no hay inteligencia artificial que te ayude.

Elizabeth Escamilla: [Hablando del impacto de la IA en el proceso artesanal de la animación] Como animadores, ya viéndolo a futuro como egresados, yo siento que siempre va a haber la necesidad de tener gente experta en animación porque puede resolver cosas muy específicas; pero también pienso que necesitan empezar a aprender a usar las herramientas porque hay cosas que sí podría suplir la IA en velocidad y eficacia. Hay cosas que no se pueden suplir: ciertos movimientos, ciertas sensaciones, ciertas emociones, ciertos momentos muy específicos que sólo entendiendo humanamente lo que se quiere transmitir se puede plasmar, y eso la IA lo omite. Pero también hay cosas que se pueden simplificar, ciertas cosas genéricas. La experiencia, el conocimiento y el contacto humano son irremplazables. Nosotros tenemos que ser portadores de esta información y de cómo transmitirla a los alumnos para que puedan hacer un mejor uso de ella.

José Luis Alanís: En las clases de producción, incentivo a los alumnos a utilizar la IA, especialmente para la generación de imágenes. Esto ha resultado muy efectivo, sobre todo para crear storyboards. Es crucial enseñarles a usarlas correctamente. De lo contrario, pueden generar un storyboard “impecable” que no representa en absoluto cómo se verá o cómo se podrá realizar la escena con sus recursos. [...] La asertividad es algo que se tiene que desarrollar en los alumnos en la escuela, pero será más importante ahora que saben que se puede hacer lo que sea gracias a la IA. Obviamente, cuando estamos produciendo o grabando, en el mundo real, siempre estamos pensando en las limitaciones, en lo que no podemos hacer. Nos situamos o partimos de ahí para generar algo creativo, porque, al final del día, la creatividad se basa en la resolución de problemas, o en las limitaciones que tenemos o que nosotros mismos nos imponemos para generar una estética específica o algo así. Ahí es cuando se genera la creatividad. Pero en un mundo donde todo es posible, donde no hay limitaciones, ¿qué es lo que debes resolver? Entonces deben saber muy bien lo que necesitan comunicar. Creo que hay una serie de preguntas importantes que tanto alumnos como profesores nos tenemos que hacer: “¿Qué tipo de cine quiero hacer? ¿Qué tipo de cine quiero aprender? ¿Qué tipo de cine voy a enseñar o quiero enseñar, y cómo lo voy a enseñar?”.

Estar frente a una página en blanco y estar frente a la interfaz de un LLM que espera la aplicación de un prompt para operar puede ser igualmente retador, ya que toda acción inicial debe realizarla el usuario, en este caso, el estudiante mismo. Sin embargo, una diferencia fundamental es que, en el LLM, el acto mismo de presionar teclas al azar produce un resultado, como el que a continuación se extrae directamente de Chat GPT al ejecutar precisamente un tecleo azaroso como prompt:



-Usuario: ajlfasjldfad

-Chat GPT: jajaja parece que el teclado se te fue, ¿quieres que retomemos algo de antes o sólo estabas probando? (OpenAI, 2025).

En contraste, la página en blanco del procesador de textos exige meditación y tiempo al usuario para determinar aquello que piensa plasmar y fijar en palabras. No se trata de contrastar para llegar a una conclusión sobre qué proceso es superior, sino más bien para señalar que lo que la inteligencia artificial provee es un proceso creativo inmediato, mientras que su ausencia conduce a un proceso creativo pausado. Cuál emplear dependerá de la elección del estudiante según su claridad sobre aquello que desea expresar para, ya sea que él mismo conduzca a la IA al resultado esperado, o bien, se permita detenerse a reconsiderar aquello que pretende decir. A propósito de esto, vale la pena citar a Jorge González Arocha a propósito de la naturaleza del chatbot:

Desde una perspectiva fenomenológica, el chatbot encarna una paradoja ontológica: se manifiesta como un Otro que parece responder a mis intenciones y actuar según una intencionalidad que no posee. La experiencia de interactuar con él revela un juego entre la presencia y ausencia, familiaridad y extrañeza, vida y artificio. El chatbot no es simplemente una herramienta a mi disposición; es un objeto que se ofrece a mi horizonte de posibilidades como si tuviera un significado propio (González Arocha, 2025: 149).

Posibilitar el cuestionamiento desde el aula

A raíz de los testimonios de los docentes entrevistados, se puede ver cómo la producción audiovisual enseñada en las aulas de la Universidad Anáhuac Mayab es una que aspira a la eficacia de producción y a la claridad narrativa por medio de la incorporación de la tecnología más reciente, la cual permite retar los límites gramaticales del lenguaje audiovisual. La apertura de los docentes para emplearla e incentivar a sus estudiantes permite la exploración de sus alcances al mismo tiempo que lleva a estos a una mejor comprensión sobre su implementación según las necesidades creativas de producción y de expresión. Las acciones tomadas por la institución validan esta postura de los docentes.

Aunque no parece haber una lucha o resistencia de docentes o estudiantes a usar la IA, es importante hacer notar que la decisión sobre usarla o no usarla no necesariamente depende de una visión ideológica o postura artística o ética sobre cómo desean expresarse audiovisualmente, sino más bien de una idea no tan clara sobre cómo y cuándo aplicarla. ¿Deberían ser los docentes los guías que les enseñen los criterios prácticos, éticos e

ideológicos para su aplicación? Nos parece que sí. Sin embargo, no hay que olvidar que la labor del docente no puede limitarse a explicar cómo y cuándo usar una herramienta, sino también posibilitar cuestionamientos sobre esta y sus alcances en las manos del alumnado.

Aquí yace la parte clave de la labor docente que no puede ser estandarizada por una postura institucional: es en la labor del día a día, de grupo a grupo, de proyecto a proyecto, de caso por caso, que se presenta la oportunidad de tomar una postura o decisión sobre si sí o no, y cómo, usar una herramienta de inteligencia artificial.

Eso lleva a pensar en el estudiante de la anécdota inicial. Al calificar de forma reprobatoria su tarea, quizá el único aprendizaje que tuvo fue, de ahora en adelante, verificar las respuestas de Chat GPT. La acción de reprobarlo fue una respuesta propia de la época en la que empezó a propagarse el uso de LLM en el ambiente educativo, en 2022, cuando el uso de la IA se dirigía unívocamente a considerarse una suerte de fraude académico. En retrospectiva, tal vez fue una oportunidad perdida para abrir un espacio de conversación y preguntar al grupo cómo están usando la IA para sus tareas y, a partir de ese momento, replantear los objetivos e instrucciones de las asignaciones. Al mismo tiempo, lo acelerada que ha sido la incorporación de la inteligencia artificial en nuestras vidas y en las aulas nos ha diezmado por completo en esa oportunidad. Vivíamos, y seguimos viviendo, en la total asincronía entre el avance de la tecnología y las formas en las que pensamos la educación.

Como fue indicado en algunos puntos, la literatura académica reciente sobre IA tiene un especial interés en la relación entre LLM y la educación. Se ha destacado la posibilidad de contar con una asistencia educativa sin límites de horario, así como el énfasis en la labor cívica que la alfabetización sobre su empleo supone. Lo que el presente trabajo aporta es una mirada hacia el empuje que algunas instituciones tienen respecto de su uso (siguiendo, por supuesto, los matices específicos del caso aquí discutido), un empuje muy propio de la actualidad que, si bien para algunos parece ser un camino correcto, se muestra insuficiente por sí solo ante una realidad en donde la incorporación de estas herramientas no solventa, e incluso refuerza y cataliza, problemas inherentes al uso poco responsable y poco crítico latente en esta tecnología: errores de precisión en la información, disminución del pensamiento crítico de los alumnos, homogeneización de las ideas al obtener todos las mismas respuestas de los mismos LLM, ausencia de una voz autoral al sólo limitarse a afinar lo que responde la IA, desigualdad de acceso ante los modelos de pago ofertados por estos servicios, entre otros.

La institución no puede resolver en sus acciones, independientemente de las intenciones tras éstas, los dilemas inherentes a una tecnología tan radical como ésta: son estos dilemas a los que la IA nos enfrenta los que escapan a todo control institucional. Esto es algo que, por lo demás, ya ha sido discutido previamente: en su revisión de la literatura sobre el

tema, Karen López Gil y Emilce Moreno Mosquera (2025, p. 128) destacan cómo la investigación crítica sobre los LLM (y específicamente ChatGPT, el más popular al momento que escribimos este texto) ha identificado riesgos relacionados con la integridad académica, el plagio y la desinformación, lo que debe llevar a una mayor discusión y reformulación de políticas de uso de IA y LLM en las universidades y la investigación científica.

Será en los modos en que comprendamos la labor docente del día a día, y los modos en que podamos inculcar una (auto)crítica en los estudiantes hacia las herramientas que usan y lo que hacen con ellas, que podemos hallar motivos y razones para asumir que la IA no sustituirá docentes ni supondrá la solución a todos los problemas de los estudiantes. Es por ello que se sigue planteando una pregunta: ¿qué producción audiovisual y qué educación estamos pensando para este siglo?

Fuentes

- Cabeza-Rodríguez, M. A. (2025). “Asistentes ChatGPT en educación superior en línea y satisfacción del alumnado: un caso de estudio”. *RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 28(2), pp. 9–38.
- Delgado Hernández, P & Marqués Ibáñez, A. M. (2025). “La inteligencia artificial como herramienta en arte generativo aplicada en experiencias de educación artística”. *Hachetetepé. Revista científica de educación y comunicación*, 30, pp. 1-20.
- González Arocha, J. (2025). “Fenomenología crítica del prompting en la inteligencia artificial”. *Sophia, Colección de Filosofía de la Educación*, 39, pp. 141-165.



REVISTA MEXICANA DE COMUNICACIÓN

ABORDAJES TECNOLÓGICOS, HUMANÍSTICOS Y SOCIOLÓGICOS DE LAS INTELIGENCIAS ARTIFICIALES GENERATIVAS

ISSN 2683 – 2631 / NO. 156-157 / JULIO 2025 - JUNIO 2026 / ENSAYO

- López Gil, K., & Moreno Mosquera, E. (2025). “Retroalimentación formativa en la escritura de tesis en posgrado: Comparación entre ChatGPT y revisores pares en un círculo de escritura”. *Revista Virtual Universidad Católica del Norte*, 74, pp. 123-160.