

INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO UNIVERSITARIO RUMIÑAHUI

ESCUELA DE POSGRADOS

**MAESTRÍA TECNOLÓGICA EN ENTORNOS DIGITALES PARA LA
EDUCACIÓN**

**Trabajo de titulación previo a la obtención del Título en Magister Tecnológico en Entornos
Digitales.**

**Tema: Impacto de la IA en el desarrollo de texto y lenguaje multimedia para la Educación
Básica Media.**

Autor/s: Eleana Fabiola Apolo Ordoñez

Director: Msc. Carlos Gómez

Fecha: 05 de agosto del 2024

Sangolquí - Ecuador



Autor: Apolo Ordoñez Eleana Fabiola

Título a obtener: Magister Tecnológico

Matriz: Sangolquí -Ecuador

Correo electrónico:

fabiolaapoloordonez@gmail.com

eleana.apolo@ister.edu.ec



Dirigido por: Gómez Avilés Carlos Esteban

Título: Magister

Matriz: Sangolquí -Ecuador

Correo electrónico: carlos.gomez@ister.edu.ec

Todos los derechos reservados

Queda prohibida, salvo excepción prevista en la Ley, cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública y transformación de esta obra para fines comerciales, sin contar con autorización de los titulares de propiedad intelectual. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual. Se permite la libre difusión de este texto con fines académicos investigativos por cualquier medio, con la debida notificación a los autores.

@2024 Tecnológico Universitario Rumiñahui

Sangolquí – Ecuador

Apolo Ordoñez Eleana Fabiola

APROBACIÓN DEL DIRECTOR DEL TRABAJO TITULACIÓN

Sangolquí, 05 de agosto del 2024

MSc. Elizabeth Aldás
Directora de Posgrados
Instituto Superior Tecnológico Universitario Rumiñahui
Presente

De mi consideración:

Me permito comunicar que, en calidad de director del presente Trabajo de Titulación denominado: **IMPACTO DE LA IA EN EL DESARROLLO DE TEXTO Y LENGUAJE MULTIMEDIA PARA LA EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA** realizado por Eleana Fabiola Apolo Ordoñez ha sido orientado y revisado durante su ejecución, así mismo ha sido verificado a través de la herramienta de similitud académica institucional, y cuenta con un porcentaje de coincidencia aceptable. En virtud de ello, y por considerar que el mismo cumple con todos los parámetros establecidos por la institución, doy mi aprobación a fin de continuar con el proceso académico correspondiente.

Particular que comunico para los fines pertinentes.

Atentamente,

Carlos Esteban Gómez Avilés
Director del Trabajo de Titulación
C.I.: 1721719696
Correo electrónico: carlos.gomez@ister.edu.ec

CARTA DE CESIÓN DE DERECHOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Sangolquí, 05 de agosto del 2024

MSc. Elizabeth Aldás
Directora de Posgrados
Instituto Superior Tecnológico Universitario Rumiñahui
Presente

Por medio de la presente, yo, Eleana Fabiola Apolo Ordoñez, declaro y acepto en forma expresa lo siguiente: ser autor del trabajo de titulación denominado **IMPACTO DE LA IA EN EL DESARROLLO DE TEXTO Y LENGUAJE MULTIMEDIA PARA LA EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA**, de la **MAESTRÍA TECNOLÓGICA EN ENTORNOS DIGITALES PARA LA EDUCACIÓN**; manifiesto mi voluntad de ceder al Instituto Superior Tecnológico Universitario Rumiñahui los derechos de reproducción, distribución y publicación de dicho trabajo de titulación, en cualquier formato y medio, con fines académicos y de investigación.

Esta cesión se otorga de manera no exclusiva y por un periodo indeterminado. Sin embargo, conservo los derechos morales sobre mi obra.

En fe de lo cual, firmo la presente.

Atentamente,



Eleana Fabiola Apolo Ordoñez
CI: 070499199-1

**FORMULARIO PARA ENTREGA DEL TRABAJO DE
TITULACIÓN EN BIBLIOTECA DEL INSTITUTO SUPERIOR
TECNOLÓGICO UNIVERSITARIO RUMIÑAHUI**

**MAESTRÍA TECNOLÓGICA EN ENTORNOS DIGITALES PARA LA
EDUCACIÓN**

AUTOR /ES:

Eleana Fabiola Apolo Ordoñez

TUTOR:

Carlos Esteban Gómez Avilés

CONTACTO ESTUDIANTE:

Cel. 0979676099

CORREO ELECTRÓNICO:

eleana.apolo@ister.edu.ec

TEMA:

**IMPACTO DE LA IA EN EL DESARROLLO DE TEXTO Y LENGUAJE
MULTIMEDIA PARA LA EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA**

RESUMEN EN ESPAÑOL:

La presente investigación sitúa la problemática en los estudiantes de la educación básica media de la escuela “Tarqui” dentro del periodo lectivo escolar 2024 – 2025. Actualmente estos estudiantes han venido teniendo inconvenientes en la producción de texto y la creación de elementos visuales que dan sentido de creatividad y motivación. Y a manera de interrogante del problema se expone ¿Cómo influye el uso de herramientas de inteligencia artificial en la calidad, creatividad y aprendizaje de los estudiantes en la producción de textos y contenidos multimedia?

El objetivo es analizar el impacto del uso de herramientas de inteligencia artificial en el desarrollo de habilidades de producción de textos y contenido multimedia, con el fin de proponer actividades o estrategias educativas que potencien la creatividad y la calidad del aprendizaje.

La metodología empleada se basa a un enfoque cuantitativo y se utiliza una investigación de campo, para la recolección de datos del problema y la aplicación de la propuesta. También se requiere una encuesta para analizar las limitantes, consideradas como variables; en donde la variable independiente es la utilización de las herramientas con IA y la dependiente es la producción de texto y contenido multimedia.

Con la aplicación de la IA, y el desarrollo de las habilidades para producir texto y contenidos multimedia, los estudiantes mejoran su rendimiento académico y capacidad para establecer mejor sus ideas en el lenguaje. Además, al proponer estas estrategias favorece la autonomía en la creación de texto, revisión y producción multimedia.

PALABRAS CLAVE:

Inteligencia artificial – Producción de texto – Contenido multimedia

ABSTRACT:

The present investigation places the problem in the students of the middle basic education of the “Tarqui” school within the 2024 – 2025 school year. Currently these students have been having problems in the production of text and the creation of visual elements that give meaning of creativity and motivation. And as a question of the problem, how does the use of artificial intelligence tools influence the quality, creativity and learning of students in the production of texts and multimedia content?

The objective is to analyze the impact of the use of artificial intelligence tools on the development of text production and multimedia content skills, in order to propose educational activities or strategies that enhance creativity and the quality of learning.

The methodology used is based on a quantitative approach and field research is used to collect data on the problem and apply the proposal. A survey is also required to analyze the limitations, considered as variables; where the independent variable is the use of AI tools and the dependent variable is the production of text and multimedia content.

With the application of AI, and the development of skills to produce text and multimedia content, students improve their academic performance and ability to better establish their ideas in language. Furthermore, by proposing these strategies it promotes autonomy in text creation, review and multimedia production.

PALABRAS CLAVE: Artificial intelligence – Text production – Multimedia content

SOLICITUD DE PUBLICACIÓN DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Sangolquí, 05 de agosto del 2024

MSc. Elizabeth Aldás
Directora de Posgrados
Instituto Superior Tecnológico Universitario Rumiñahui
Presente

A través del presente me permito aceptar la publicación del trabajo de titulación denominado: **IMPACTO DE LA IA EN EL DESARROLLO DE TEXTO Y LENGUAJE MULTIMEDIA PARA LA EDUCACIÓN BÁSICA MEDIA** de la Unidad de Integración Curricular en el repositorio digital “DsPace” del estudiante: Eleana Fabiola Apolo Ordoñez, con documento de identificación No 070499199-1 estudiante de la Maestría Tecnológica **EN ENTORNOS DIGITALES PARA LA EDUCACIÓN.**

El trabajo ha sido revisado las similitudes en el software “TURNITING” y cuenta con un porcentaje máximo de 15%; motivo por el cual, el Trabajo de titulación es publicable.

Atentamente,



Eleana Fabiola Apolo Ordoñez
CI: 070499199-1

Dedicatoria

A mi esposo por ser el amor y apoyo incondicional de cada etapa que he pasado en mi vida.

A mis hijos por el cariño y comprensión siendo el pilar fundamental en mi vida y por quienes me han dado la fortaleza de seguirme preparando profesionalmente.

.

Agradecimiento:

A Dios quien me acompañó, cuidó y brindó la sabiduría necesaria para poder terminar con éxito esta maestría.

A mi familia, por su confianza, amor, paciencia, tiempo y por su apoyo incondicional a lo largo de toda esta etapa, en quienes siempre pude confiar y estuvieron pendientes de mí.

Resumen

La presente investigación sitúa la problemática en los estudiantes de la educación básica media de la escuela “Tarqui” dentro del periodo lectivo escolar 2024 – 2025. Actualmente estos estudiantes han venido teniendo inconvenientes en la producción de texto y la creación de elementos visuales que dan sentido de creatividad y motivación. Y a manera de interrogante del problema se expone ¿Cómo influye el uso de herramientas de inteligencia artificial en la calidad, creatividad y aprendizaje de los estudiantes en la producción de textos y contenidos multimedia?

El objetivo es analizar el impacto del uso de herramientas de inteligencia artificial en el desarrollo de habilidades de producción de textos y contenido multimedia, con el fin de proponer actividades o estrategias educativas que potencien la creatividad y la calidad del aprendizaje.

La metodología empleada se basa a un enfoque cuantitativo y se utiliza una investigación de campo, para la recolección de datos del problema y la aplicación de la propuesta. También se requiere una encuesta para analizar las limitantes, consideradas como variables; en donde la variable independiente es la utilización de las herramientas con IA y la dependiente es la producción de texto y contenido multimedia.

Con la aplicación de la IA, y el desarrollo de las habilidades para producir texto y contenidos multimedia, los estudiantes mejoran su rendimiento académico y capacidad para establecer mejor sus ideas en el lenguaje. Además, al proponer estas estrategias favorece la autonomía en la creación de texto, revisión y producción multimedia.

Palabras claves: Inteligencia artificial – Producción de texto – Contenido multimedia

Abstract:

The present investigation places the problem in the students of the middle basic education of the “Tarqui” school within the 2024 – 2025 school year. Currently these students have been having problems in the production of text and the creation of visual elements that give meaning of creativity and motivation. And as a question of the problem, how does the use of artificial intelligence tools influence the quality, creativity and learning of students in the production of texts and multimedia content?

The objective is to analyze the impact of the use of artificial intelligence tools on the development of text production and multimedia content skills, in order to propose educational activities or strategies that enhance creativity and the quality of learning.

The methodology used is based on a quantitative approach and field research is used to collect data on the problem and apply the proposal. A survey is also required to analyze the limitations, considered as variables; where the independent variable is the use of AI tools and the dependent variable is the production of text and multimedia content.

With the application of AI, and the development of skills to produce text and multimedia content, students improve their academic performance and ability to better establish their ideas in language. Furthermore, by proposing these strategies it promotes autonomy in text creation, review and multimedia production.

Keywords: Artificial intelligence – Text production – Multimedia content

TABLA DE CONTENIDOS

| | |
|---|----|
| INTRODUCCIÓN | 15 |
| • Tema | 16 |
| • Planteamiento del Problema | 16 |
| • Problema científico | 17 |
| • Preguntas científicas o directrices | 17 |
| • Objetivo | 18 |
| • Objetivos específicos | 18 |
| • Justificación | 18 |
| • Variables | 19 |
| CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO | 20 |
| 1.1 Contextualización espacio temporal del problema | 20 |
| 1.2 Cuerpo teórico – conceptual | 21 |
| 1.2.1 El proceso de producción de texto | 21 |
| 1.2.2 La IA en la educación. | 22 |
| 1.2.3 Propuestas educativas para el uso de IA en la producción de textos. | 24 |
| 1.2.4 La teoría del conectivismo. | 26 |
| CAPÍTULO II: MARCO METODOLÓGICO | 28 |
| CAPÍTULO III: PROPUESTA DEL DESARROLLO DEL PROYECTO TÉCNICO | 42 |
| 3.1 Fundamentación de la propuesta. | 42 |
| 3.2 Estructuración de la propuesta. | 44 |
| 3.3 Funcionamiento de la propuesta. | 46 |
| 3.4 Análisis de la propuesta aplicada. | 56 |
| CONCLUSIONES | |
| RECOMENDACIONES | |
| REFERENCIAS | |
| ANEXOS | |

INTRODUCCIÓN

Los procesos formativos para la educación están en constante cambios para acoplarse a la realidad circundante del estudiante y es por ello que resulta ineludible incorporar la tecnología de la información y de la comunicación conjuntamente con sus diferentes herramientas innovadoras.

La temática de la presente investigación considera el impacto de la inteligencia artificial (IA) en la producción de texto y lenguaje multimedia para la educación básica media, y es relevante ante la problemática que sitúa a toda la investigación, que toma como referencia la población de la escuela “Tarqui” ubicada en la parroquia Bellamaría, del cantón Santa Rosa, de la provincia de El Oro.

Actualmente los estudiantes en mención han venido teniendo inconvenientes en la producción de texto porque no dedican tiempo suficiente a escribir y practicar la redacción luego de diferentes procesos lectores que suelen darse con el propósito de detallar algunos elementos de la narrativa que se está trabajando para posterior a ello producir un texto similar pero inédito o con adecuaciones (Arrieta et al., 2023, pág. 68).

A este factor causal se le suma la falta de retroalimentación constructiva que debe realizar el docente para mejorar las habilidades de escritura del estudiante, indicando o exponiendo un proceso que debe seguirse para alcanzar el objetivo de producir texto. Además, es importante mencionar que, al no crearse este texto, tampoco se logra diseñar algunos elementos visuales como dibujos, videos, audios u otros elementos multimedia que dan sentido de creatividad y motivación a un texto.

La falta de interés en la lectura y escritura que presentan los estudiantes se torna cada vez agravante para mejorar sus habilidades, por consiguiente, su bajo rendimiento académico en materias que requieren redacción.

Estos efectos que radican del problema traen dificultades a los estudiantes para expresar sus ideas de manera clara y coherente, porque la redacción de texto es un proceso cognitivo que también pertenece al lenguaje; y este puede ser de forma oral o escrita; pero ambos se sitúan a la comunicación como herramienta. Además, esta área del lenguaje puede restringir la capacidad de los estudiantes para analizar y argumentar.

Desde estas perspectivas en pleno siglo XXII, es necesario integrar la inteligencia artificial para motivar al estudiante a producir texto, y sobre todo a crear un lenguaje multimedia; porque los docentes que imparten las diferentes asignaturas y en especial la de lengua y literatura, requieren implementar en el proceso de enseñanza la IA como herramienta necesaria para contextualizar la enseñanza a un mundo digitalizado.

Ante estos factores causales algunas investigaciones exponen a la problemática como relevante e importante de resolverla; como ejemplo se tiene la investigación acerca inteligencia artificial generativa y su impacto en la creación de contenidos mediáticos, que promueve la producción de texto mediante las IA, determinando la facilidad de crear texto y generar a la vez un video listo para usar como lenguaje multimedia (Franganillo, 2023, pág. 9).

Tema:

Impacto de la IA en la producción de texto y lenguaje multimedia para la educación básica media.

Planteamiento del problema

La presente investigación sitúa la problemática en los estudiantes de la educación básica media de la escuela “Tarqui” ubicada en la parroquia Bellamaría, del cantón Santa Rosa, de la provincia de El Oro. Actualmente estos estudiantes han venido teniendo inconvenientes en la producción de texto porque no dedican tiempo suficiente a escribir y practicar la redacción luego de diferentes procesos lectores que suelen darse con el propósito de detallar algunos elementos de la narrativa que se está trabajando para posterior a ello producir un texto similar pero inédito o con adecuaciones (Arrieta et al., 2023, pág. 68).

A este factor causal se le suma la falta de retroalimentación constructiva que debe realizar el docente para mejorar las habilidades de escritura del estudiante, indicando o exponiendo un proceso que debe seguirse para alcanzar el objetivo de producir texto. Además, es importante mencionar que, al no crearse este texto, tampoco se logra diseñar algunos elementos visuales como dibujos, videos, audios u otros elementos multimedia que dan sentido de creatividad y motivación a un texto.

La falta de interés en la lectura y escritura que presentan los estudiantes se torna cada vez agravante para mejorar sus habilidades, por consiguiente, su bajo rendimiento académico en materias que requieren redacción.

Estos efectos que radican del problema traen dificultades a los estudiantes para expresar sus ideas de manera clara y coherente, porque la redacción de texto es un proceso cognitivo que también pertenece al lenguaje; y este puede ser de forma oral o escrita; pero ambos se sitúan a la comunicación como herramienta. Además, esta área del lenguaje puede restringir la capacidad de los estudiantes para analizar y argumentar.

Desde estas perspectivas en pleno siglo XXI, es necesario integrar la inteligencia artificial para motivar al estudiante a producir texto, y sobre todo a crear un lenguaje multimedia; porque los docentes que imparten las diferentes asignaturas y en especial la de lengua y literatura, requieren implementar en el proceso de enseñanza la IA como herramienta necesaria para contextualizar la enseñanza a un mundo digitalizado.

Ante estos factores causales algunas investigaciones exponen a la problemática como relevante e importante de resolverla; como ejemplo se tiene la investigación acerca inteligencia artificial generativa y su impacto en la creación de contenidos mediáticos, que promueve la producción de texto mediante las IA, determinando la facilidad de crear texto y generar a la vez un video listo para usar como lenguaje multimedia (Franganillo, 2023, pág. 9).

En la investigación realizada en Colombia sobre cómo potenciar la producción de textos escritos a través de herramientas multimedia basadas en la realidad aumentada, también se cita la problemática de producción de texto por parte de los estudiantes y aquí los resultados implementando la IA, demuestran el interés que se presentó por “aprender los contenidos que facilitan la producción de textos escritos de manera lúdico interactiva” (Pullido, 2022, pág. 85), debió al uso de dispositivos electrónicos y la variedad de IA.

Esta problemática de investigación en desarrollo entonces busca explorar cómo la integración de la IA en el proceso educativo afecta diferentes aspectos del desarrollo de habilidades en la producción de texto y medios multimedia por parte de los estudiantes.

Problema científico.

¿Cómo influye el uso de herramientas de inteligencia artificial en la calidad, creatividad y aprendizaje de los estudiantes en la producción de textos y contenidos multimedia?

Objetivos.**Objetivo general.**

Analizar el impacto del uso de herramientas de inteligencia artificial en el desarrollo de habilidades de producción de textos y contenido multimedia en estudiantes de la educación básica media de la escuela “Tarqui”, con el fin de proponer actividades o estrategias educativas que potencien la creatividad y la calidad del aprendizaje.

Objetivos específicos.

Caracterizar el uso de la inteligencia artificial en la producción de textos y contenidos multimedia, identificando sus fortalezas y limitaciones que pueden darse en el proceso enseñanza aprendizaje.

Diseñar la propuesta del uso de la inteligencia artificial, en la producción de textos y contenidos multimedia, fomentando el desarrollo de habilidades creativas y críticas por parte de los estudiantes.

Reconocer la viabilidad de la propuesta mediante el análisis de los resultados obtenidos, con el fin de ajustar y optimizar las estrategias sugeridas.

Justificación.

La evolución y disponibilidad de herramientas de inteligencia artificial (IA), es accesible en todo momento y en cualquier dispositivo como un celular, Tablet, laptop, entre otros equipos electrónicos con acceso a internet (Murrugarra, 2024). Lo que demuestra su pertinencia para encaminar la investigación a una propuesta que genere la producción de textos y contenidos multimedia.

Sin embargo, es importante resaltar que esta herramienta no influye en el desarrollo de habilidades fundamentales, como la creatividad, el pensamiento crítico y la escritura (Aparicio et al., 2023). Esta investigación busca asegurar el uso adecuado de la tecnología aplicada en la educación.

La implementación de estrategias equilibradas entre la IA y la creatividad permite un aprendizaje integral y sobre todo motivado. Fundamentando un enfoque integral de conceptos tecnológicos propios de la IA y aquellos críticos y reflexivos para la producción de texto; este

diseño se basa en prácticas metodológicas que permitan una ajustar las necesidades de los estudiantes para crear texto y a la vez producir un lenguaje multimedia como videos o audios.

Con esta investigación los estudiantes son los actores principales y beneficiarios en la producción de textos y contenidos multimedia, pero también se logra demostrar la importancia de la creatividad y pensamiento crítico cuando se utiliza una herramienta de apoyo (Rodríguez et al., 2023), porque al utilizar la IA se requiere mantener equilibrada su uso hasta alcanzar el objetivo.

Gracias a la aplicación de la IA, y el desarrollo de las habilidades para producir texto y crear contenidos multimedia los estudiantes mejoran su rendimiento académico y capacidad para establecer mejor sus ideas en el lenguaje.

Por último, se reconoce a esta investigación como pertinente porque aborda la necesidad que tiene el contexto educativo de la básica media de la escuela “Tarqui”, al propiciar las herramientas necesarias y accesibles, para que los estudiantes logren producir texto y un lenguaje multimedia, con el uso de las herramientas tecnológicas de la IA, generando un impacto positivo en su desarrollo integral.

Variables

Estas variables se exponen como dependientes e independiente; en donde la independiente es el uso de Herramientas de inteligencia artificial, en donde se considera la implementación de la propuesta en el proceso de producción de texto y contenido multimedia por parte de los estudiantes. Además, aquí se incluye las herramientas que se exponen como alternativas de implementación.

La variable dependiente es el desarrollo de habilidades en la producción de texto y contenido multimedia, para medir el impacto del uso de IA en las habilidades de los estudiantes para crear textos y contenidos multimedia. A través de esta variable se evalúa la calidad, creatividad, coherencia, y precisión en los textos y contenidos producidos en clases de diferentes áreas o en especial la de lengua y literatura.

CAPÍTULO I

MARCO TEÓRICO

1.1. Contextualización espacio temporal del problema

El impacto de la IA en la producción de texto y lenguaje multimedia visto como problemática a nivel mundial contextualizan diferentes trabajos que hacen hincapié al uso de la tecnología para una educación innovadora y contextualizada a estudiantes nativos digitales.

Unos de los principales modelos e investigaciones detallan el uso de GPT-4 y ChatGPT, que son generadores de contenido escrito, de diferentes tipos, según la necesidad del usuario. Esta apreciación en el informe de Mckinsey y Company (2021), refiere que la IA automatice las actividades laborales, especialmente en la creación de contenido escrito, pudiéndose utilizar como modelos para generar contenido a gran escala. E incluso varias organizaciones de tipo periodística utilizan estas herramientas de IA para producir noticias en tiempo real (Gilbert, 2019).

Aunque a simple vista la IA considera varios aspectos positivos para producir texto, también se reconoce que según el contexto de una localidad esto varía, por los desafíos que incluyen en desigualdad tecnológica y el acceso limitado a infraestructura avanzada (BID, 2020).

Todas estas investigaciones antes citadas exponen a la problemática como relevante de conocerla, porque promueven la producción de texto mediante las IA, determinando la facilidad de crear texto y generar a la vez un video listo para usar como lenguaje multimedia (Franganillo, 2023, pág. 9).

En la investigación realizada en Colombia, se cita la problemática de producción de texto por parte de los estudiantes y aquí los resultados implementando la IA, demuestran el interés que se presentó por aprender un contenido de manera lúdico interactivo (Pullido, 2022, pág. 85), debido al uso de dispositivos electrónicos y la variedad de IA.

Esta investigación en desarrollo vista desde un contexto espacio temporal entonces busca explorar la integración de la IA en la formación de los estudiantes de la educación básica media de la escuela “Tarqui” ubicada en la parroquia Bellamaría, del cantón Santa Rosa, de la provincia de El Oro.

1.2.Cuerpo teórico - conceptual

1.2.1. El proceso de producción de texto

Actualmente los estudiantes de la escuela en donde se cita la problemática han venido teniendo inconvenientes en la producción de texto porque no dedican tiempo suficiente a escribir y practicar la redacción luego de diferentes procesos lectores que suelen darse con el propósito de detallar algunos elementos de la narrativa que se está trabajando para posterior a ello producir un texto similar pero inédito o con adecuaciones (Arrieta et al., 2023, pág. 68).

Desde esta perspectiva se reconoce como importante caracterizar el proceso de la producción de texto y es por ello que a continuación se hace un breve recorrido de algunas apreciaciones como su definición, considerada un proceso arduo con múltiples tareas que implican la aplicación de habilidades cognitivas, lingüísticas y estratégicas. Este proceso requiere planificación, redacción, revisión y edición (Cámara & Marquez, 2020, pág. 27)

La producción de texto en el ámbito de la lingüística y la psicología cognitiva debe ser vista desde los modelos tradicionales hasta las nuevas innovaciones con la tecnología y la inteligencia artificial (IA).

Entre los modelos tradicionales para la escritura, se cita aquellos clásicos, como el modelo de Hayes y Flower (1980), que sugieren la escritura como un proceso que debe efectuarse por medio de la planificación, la redacción y la revisión (Gil & Santana, 1985). Este enfoque requiere que el estudiante no siga un camino secuencial rígido, sino que se flexible en cada uno de sus pasos, pudiendo regresar al primero si así fuese el caso.

De manera específica estas etapas describen lo siguiente:

En la planificación, el escritor debe en primer lugar considerar el objetivo de lo que se pretende producir, para luego organizar ideas y tomar decisiones que moldean la estructura del texto o producción. Esta fase implica seleccionar la información relevante y convertirla de manera coherente (Arias & Gracia, 2006).

La etapa de redacción implica hacer posible las ideas vistas en la etapa anterior de la planificación, es decir el texto debe generarse con una buena gramática, vocabulario y cohesión textual.

La revisión, es el proceso de volver a examinar y modificar el texto para mejorar su calidad. Puede implicar correcciones gramaticales, cambios en la estructura de las oraciones o

ajustes en el tono del texto. Investigaciones recientes han demostrado que los escritores expertos tienden a dedicar más tiempo a esta fase que los principiantes, lo que sugiere que la capacidad de revisión es una habilidad basada en la experiencia (Chimenti & Tonani, 2024).

La producción de texto, visto desde una perspectiva cognitiva, estima que el escritor debe abordar múltiples demandas simultáneas, como los recursos, las ideas, la organización y el procesamiento (Andrade, 2012). Aquí los escritores deben gestionar el contenido formal del texto, monitoreando continuamente la coherencia y cohesión del discurso.

Para este contexto, el uso de herramientas tecnológicas como procesadores de texto y correctores automáticos puede aliviar parte de la carga cognitiva del estudiante, permitiéndoles concentrarse en la estructura y el contenido del texto. Pero aquí es importante citar a la IA, puede ser tomada una dependencia excesiva (Acosta & Andrade, 2024)

En pleno siglo XXI, la tecnología ha cambiado de diferentes formas de producir texto, y gracias a las herramientas de inteligencia artificial, esto se ha convertido cada vez más fácil (Yagüe et al., 2023). Permitiendo a los estudiantes o escritores ganar tiempo y eficiencia; aunque su esencia como editores es ineludible, porque se necesita congruencia al texto.

En el ámbito educativo todas estas apreciaciones conceptuales con la IA actualmente son utilizadas para personalizar el aprendizaje y sobre todo la escritura. Proporcionan retroalimentación inmediata y una escritura efectiva.

Particularmente, las herramientas IA pueden ser cargadas en un entorno digital y convertirlas en un proyecto de colaboración, con escritura colaborativa, de corrección y de redacción. En donde la escritura colaborativa el motor principal es la motivación por ello es importante tener aspectos relevantes para escribir y a la vez motivar.

1.2.2. La IA en la educación.

La IA conocida como inteligencia artificial, es una herramienta con capacidad computacional que simula el comportamiento del cerebro humano, gracias a la recepción de datos externos como información que le ayuda a discernir la tarea que se le solicita (Incio et al., 2022, pág. 354). Para el contexto educativo, la IA se utiliza para crear herramientas y plataformas que mejoran el proceso enseñanza y aprendizaje en un contexto digital.

Son varias las utilidades para la IA en la educación, pero comúnmente estas se utilizan para ofrecer retroalimentación personalizada a los estudiantes, con una información previamente

almacenada y en calidad de consulta, trabajos o talleres. También se cuenta con herramientas y corrección y evaluación de textos, facilitando una exposición directa de errores gramaticales y ortográficos.

Los beneficios de utilizar la IA se desprenden según la utilización que el docente considere necesario para los estudiantes; pero según Delgado y otros (2024), estos pueden ser los siguientes:

- Ahorro de tiempo y automatización.
- Acceso libre a recursos informáticos.
- Contenido personalizado o adaptado.
- Creación de materiales y recursos digitales.
- Mejora de la evaluación.
- Es una herramienta contextualizada a la realidad del estudiante.
- Fomenta la autonomía y mejora la calidad del trabajo.
- Controla el plagio.

Entre los desafíos y algunos riesgos de la IA en la educación se establecen aquellos que son más comunes para los estudiantes y docentes de América latina según Flores y Nuñez (2024).

- Depende esencialmente del acceso a internet.
- Los estudiantes pueden volverse dependientes de la IA.
- No todos los estudiantes tienen el mismo acceso a estas herramientas, lo que puede aumentar la brecha educativa.
- La IA podría llevar a una disminución en el desarrollo de la creatividad.

1.1.Producción de texto y contenidos multimedia.

Producir un texto implica la redacción de documentos escritos a mano o de forma digital, pero se desprenden del proceso de planificación, redacción, revisión y edición. Esta habilidad es constantemente desarrollada y sobre todo mejorada, porque no se trata de una simple comunicación, al contrario, esta transmisión de información puede dejar un legado en el tiempo para las siguientes generaciones (Castro & Acurio, 2020).

En cambio, acerca del contenido multimedia se tiene presente la sumatoria de la habilidad anterior sobre la producción de texto más las imágenes, sonido y video que se relacionan y fusionan para comunicar la información de manera efectiva. Esta producción multimedia requiere de habilidades técnicas como creativas, para que los estudiantes expresen sus ideas de forma lúdica y el auditorio pueda aprender (García et al., 2024).

Para ambos casos se necesita una serie de procesos cognitivos citados anteriormente de forma secuencial; pero de forma específica se detalla los procesos que se requieren ejecutar según (Sánchez, 2021, pág. 40)

- La planificación, como la organización de ideas y del objetivo que se percibe.
- La redacción, que busca crear en primera instancia el borrador de lo que se va a escribir como producción textual.
- La revisión; es la valoración y corrección del texto producido como borrador para mejorar su gramática y ortografía; es decir se busca que tenga claridad y cohesión.
- Edición, corresponde al ajuste del texto antes revisado para compartirlo, asegurando un final correcto o mensaje con precisión y la fluidez.

La IA vista desde la producción de texto es eficiente y rápida, pero se busca que el proceso de escritura lo realice el estudiante y que su producción escrita sea revisada por la IA, para mejorar los procesos cognitivo por parte de los estudiantes y evitar efectos negativos en el desarrollo de habilidades de escritura.

También se busca originalidad del texto de parte del estudiante, aunque la IA puede ayudar a generar ideas que podrían servirle, pero no se busca la automatización de ciertos aspectos de la escritura que pueden influenciar al estilo personal del estudiante.

1.2.3. Propuestas educativas para el uso de IA en la producción de textos.

Se requiere en esta investigación que el docente desarrolle estrategias que integren la IA de manera equilibrada en la formación de los estudiantes, y es por ello, por lo que resulta ineludible fomentar el desarrollo de habilidades tecnológicas, para que cuando se tenga el texto pueda discernir entre sus ideas y un escrito que busque una comunicación lúdica, por medio de un lenguaje multimedia.

Para enfatizar estas propuestas es importante realizar un breve recorrido por aquellas trascendentales y acordes a la producción de texto y el contenido multimedia, porque se busca que el docente contextualice su enseñanza acorde a las diferentes metodologías que actualmente desarrolla; por ello se citan las siguientes:

- El aprendizaje basado en proyectos (ABP), son actividades que surgen de un problema y un desglose de actividades que el estudiante realiza con autonomía (Vargas et al., 2020); pero para esta temática gracias a la IA puede utilizarse para investigar, analizar y resolver problemas complejos. En esta propuesta se busca que el estudiante conciba el problema de producir un texto y concebirlo como un contenido multimedia, buscando la IA más adecuada para hacer que el texto escrito por él, se convierta en video.
- Asistentes de escritura inteligentes, para esta estrategia que busca asistentes en la escriturita existen varias aplicaciones como Grammarly, QuillBot, Perplexity entre otras. Todas estas se encargan de realizar en tiempo real gramática, estilo y coherencia textual (Salas, 2024). Y es aquí en donde los docentes pueden guiar a los estudiantes para que la utilicen como correctores automáticos, identificación de problemas de coherencia y de entendimiento.
- Proyectos multimedia basados en IA, son aquellas actividades que buscan crear contenidos multimedia, como videos, infografías o presentaciones interactivas (García D, 2024). Son más versátiles en su uso y ocupan menos tiempo en diseños; entre ellas se tiene Lumen5, Canva, FlexClip con funciones de IA, permitiendo al estudiante a transformar textos en contenidos visuales atractivos.
- Evaluación formativa automatizada, sirve para realizar una retroalimentación de los contenidos o procesos para generar sugerencias de mejora específicas. Desde este contexto el estudiante produce el texto, pero a la vez se valora cada proceso o etapa, para que al finalizar toda su estructura logre tener un producto final confiable y posterior a ello generar el contenido multimedia por medio de una IA.
- Creación de historias colaborativas con IA, para fomentar el trabajo cooperativo mediante el uso de plataformas de IA, en donde los estudiantes de manera simultánea crean una historia (Bresolin, 2024). Dentro de estas herramientas se presenta a ChatGPT

para ser utilizadas por grupos de estudiantes y generar los relatos, que juntamente con office en Word online se podrá ir rediseñando y aumentando la historia.

- Entornos narrativos interactivos, son las herramientas que buscan generar narraciones en forma de secuencia dentro de un contexto digital, creado por una IA para realizar (Silva, 2021). Una de ellas el software como Unity, que sirve para diseñar mundos virtuales o narrativas inmersivas donde los usuarios tomen decisiones que afectan el desarrollo de la historia.
- Inspiración creativa, esta estrategia utiliza herramientas de IA para generar ideas o textos iniciales, y las plataformas pueden Jasper AI o Sudowrite, que tienen con objetivo un texto a manera de esqueleto o guía para luego desarrollar, modificar o expandir con el propio estilo del estudiante.

Todas estas propuestas, buscan utilizar la IA y la creatividad del estudiante, pero son herramientas que necesariamente deben ser abordadas de forma individual descubriendo sus funciones y a la planificando su implementación, porque es necesario estimar las actividades que se deben cumplir para concebir el objetivo de producir texto y generar contenido multimedia.

1.2.4. La teoría del conectivismo.

Es una teoría del aprendizaje que se sustenta por redes y la conexión entre nodos de información en la era digital. Siendo el nodo una persona, y su relación con otras, en función de la información (López & Escobedo, 2021, pág. 75). Para el conectivismo, el aprendizaje se debe dar por medio de intercambiando de ideas, y aportes entre varios participantes que juntos crean una base de datos o información para trabajar en actividades que busquen cumplir con el objetivo.

Para poder trabajar con IA, es importante conocer cuáles son las características del conectivismo como teoría principal que involucra la tecnología y el aprendizaje. Entre ellas se tiene las redes de conocimiento, que consiste en distribuir a través de una red de conexiones las actividades que se van a realizar y la información que se necesita.

También se necesita en esta teoría que los estudiantes localicen y conecten algunos requerimientos de información de diversas fuentes confiables. Pero es importante reconocer que el conocimiento es cambiante, y la información puede volverse obsoleta rápidamente.

Con esta teoría el aprendizaje se da desde un entorno virtual o en la red, y con la utilización de equipamiento tecnológico para acceder a la web y para manipular las herramientas.

Gracias a esta teoría todas las IA, pueden ser implementadas dentro de las estrategias para el aprendizaje porque el conectivismo expone la necesidad de utilizar la web y toda su información para que el estudiante con su rol activo logre descubrir el proceso necesario que le hace falta para cumplir con un objetivo planificado.

Para finalizar es importante mencionar que la IA, como herramienta, dentro de un conjunto de estrategias propias del conectivismo, puede facilitar la información, colaboración y aplicación de los contenidos con otros estudiantes, volviendo un proceso más eficiente y efectivo.

CAPÍTULO II

MARCO METODOLÓGICO

La presente investigación corresponde a un enfoque cuantitativo porque se reconoce la necesidad de exponer datos cuantificables en determinar el nivel o grado de impacto de la IA desde la aplicación de una encuesta basada en una escala de Likert. Además, la investigación busca describir y explorar cómo la integración de la IA influye en la producción de texto y contenido multimedia entre los estudiantes.

Desde este contexto el tipo de investigación para la recolección de datos del problema y la aplicación de la propuesta es de campo, porque se busca que se empleen directamente las técnicas seleccionadas a la realidad o contexto del problema, “para conocer de forma directa las realidades, interactuar con los actores sociales, conocer las percepciones y voces de sus procesos y dinámicas” (Sandoval, 2022, pág. 14). También se requiere analizar las limitantes de forma natural, consideradas como variables.

Estas variables dependientes e independiente; describen el contexto del problema y se necesita detallarlas, de tal manera que se expone a la variable independiente como el uso de herramientas de inteligencia artificial, para considerar la implementación de la propuesta en el proceso de producción de texto y contenido multimedia por parte de los estudiantes. Además, aquí se incluye las herramientas que se exponen como alternativas de implementación.

Las dimensiones que se trabajan son: El uso de IA en la producción de textos, que considera como indicador a la frecuencia de su utilización, que se refiere al número de veces que los estudiantes utilizan herramientas de IA (como procesadores de texto con IA, chatbots, correctores automáticos) durante el proceso de redacción. Y como segunda dimensión a considerar es el uso de IA en la producción multimedia que viene acompañado luego de la producción de texto; en donde el indicador determina el tipo de herramientas de IA usadas para crear imágenes, videos, o presentaciones.

En consideración a la variable dependiente se la define como el desarrollo de habilidades en la producción de texto y contenido multimedia en los estudiantes. Con esta variable se evalúa la calidad, creatividad, coherencia, y precisión en los textos y contenidos producidos en clases de diferentes áreas o en especial la de lengua y literatura.

Y es por ello que sus dimensiones son: La calidad de la producción textual referida a la capacidad de los estudiantes para producir textos claros, organizados y coherentes; cantidad de contenido multimedia generado y por último la creatividad en estos productos que miden la originalidad e innovación en el uso de herramientas para la creación de contenido.

Es importante aclarar que esta investigación es aplicada, porque a través de las herramientas de la IA se busca producir texto de manera eficiente y el contenido multimedia de forma creativa. Lo que demuestra la transformación de la problemática desde la implementación de la propuesta, dando el factor de impacto positivo. Pero se debe resaltar que el diseño de investigación es de carácter no experimental, porque todo el problema es visto de forma natural, sin establecer alguna interferencia o manipulación de las variables (Guevara et al., 2020).

La técnica a emplear para la recolección de la información es una encuesta que se establece con preguntas de tipo cerrada para ser determinadas en una escala valorativa de frecuencia estimada como Likert. Esta encuesta se aplica a los estudiantes y docentes.

La escala valorativa determina indicadores como siempre, frecuentemente, a veces y nunca; en donde los factores cuantificables corresponden a la incidencia de respuestas realizadas por la muestra y son estos los porcentajes que se estacan en diferentes dimensiones de la variable. Aunque también se tiene en consideración debido a una de las dimensiones de la variable, obtener datos bajo una escala nominal que detalla las herramientas utilizadas por los estudiantes.

La población a ser tomada como referencia de recolección de datos son los estudiantes y docentes de la educación básica media de la escuela “Tarqui”, en donde son 3 docentes y 40 estudiantes en total; que van desde el quinto a séptimo año de educación básica media.

La muestra es la misma cantidad de la población por ser considerada fácil de recolectar valores numéricos según los resultados de la encuesta. También es importante mencionar que en esta institución educativa se cuenta con pocos estudiantes porque pertenece al sector rural del cantón Santa Rosa, de la provincia de El Oro.

Para finalizar de exponer la metodología de toda la investigación además de especificar su población y muestra; se determina que para el procesamiento de los datos recolectados se utiliza tablas y diagramas en Excel para organizar y analizar los datos recopilados a través de las encuestas.

A continuación, se presenta el análisis de los datos obtenidos mediante la encuesta aplicada a los docentes y a estudiantes. Por lo tanto, se describe la forma en que se procesaron y presentaron los resultados de cada ítem, aplicando tablas que muestran las frecuencias y los porcentajes de las respuestas, así como gráficos circulares con la finalidad de facilitar la comprensión y la interpretación de la información recabada.

Dentro de la variable independiente se tiene los siguientes resultados de los estudiantes encuestados, agrupados por dimensión (uso de IA en la producción de textos y uso de IA en la producción multimedia)

Tabla 1.

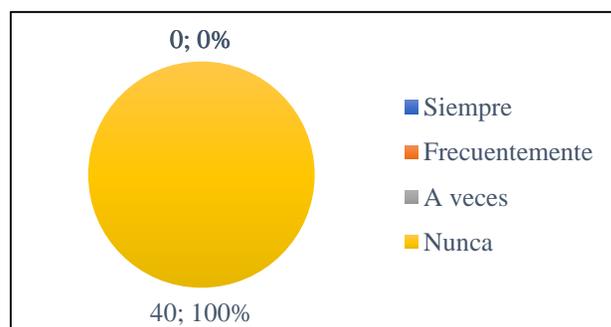
Opinión de los estudiantes encuestados sobre la pregunta ¿Con qué frecuencia utilizas herramientas de inteligencia artificial (como correctores automáticos o generadores de texto) para redactar tus textos?

| Crterios | Frecuencia | %Porcentajes |
|----------------|------------|--------------|
| Siempre | 0 | 0 |
| Frecuentemente | 0 | 0 |
| A veces | 0 | 0 |
| Nunca | 40 | 100 |
| Total | 40 | 100% |

Fuente: Elaboración propia

Figura 1.

Opinión de los estudiantes encuestados sobre la pregunta ¿Con qué frecuencia utilizas herramientas de inteligencia artificial (como correctores automáticos o generadores de texto) para redactar tus textos?



En los resultados obtenidos en la tabla 1, figura 1, con respecto a la frecuencia con que utiliza el estudiante las herramientas de inteligencia artificial (como correctores automáticos o generadores de texto) para redactar textos se evidencia que el 100% de estos estudiantes nunca lo han hecho.

Lo que permite inferir que prevalece la ausencia de la IA en la producción de texto de los estudiantes de la escuela “Tarqui” de educación básica media. Dejando un vacío en los aprendizajes que pueden forjarse con las herramientas digitales, aun cuando estos estudiantes se consideran nativos digitales (Quispe et al., 2022)

Tabla 2.

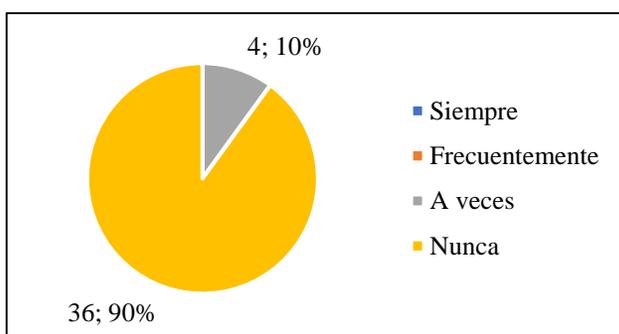
Opinión de los estudiantes encuestados sobre la pregunta: Durante el proceso de redacción de un texto, ¿cuántas veces recurre a herramientas de IA para mejorar la coherencia o claridad del contenido?

| Crterios | Frecuencia | %Porcentajes |
|----------------|------------|--------------|
| Siempre | 0 | 0 |
| Frecuentemente | 0 | 0 |
| A veces | 4 | 10 |
| Nunca | 36 | 90 |
| Total | 40 | 100% |

Fuente: Elaboración propia

Figura 2.

Opinión de los estudiantes encuestados sobre la pregunta: Durante el proceso de redacción de un texto, ¿cuántas veces recurre a herramientas de IA para mejorar la coherencia o claridad del contenido?



En relación con la tabla 2, figura 2, se establece que el 90% de los estudiantes que son 36, nunca han recurrido a una herramienta de IA para mejorar la coherencia o claridad del contenido del texto que se está produciendo y tan solo el 10%, que son 4 de ellos, a veces lo han hecho. Lo que significa la ausencia de las IA o la tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje.

Estos estudiantes que son la mayoría deben reconocer la importancia de utilizar la tecnología en su aprendizaje para contextualizarse a la sociedad digital, en la cuales son considerados nativos (Acevedo & Daza, 2020). Por ello los docentes necesitan implementar en sus estrategias herramientas que destinen el uso de estas herramientas como dinamizadoras del proceso de enseñanza aprendizaje.

Tabla 3.

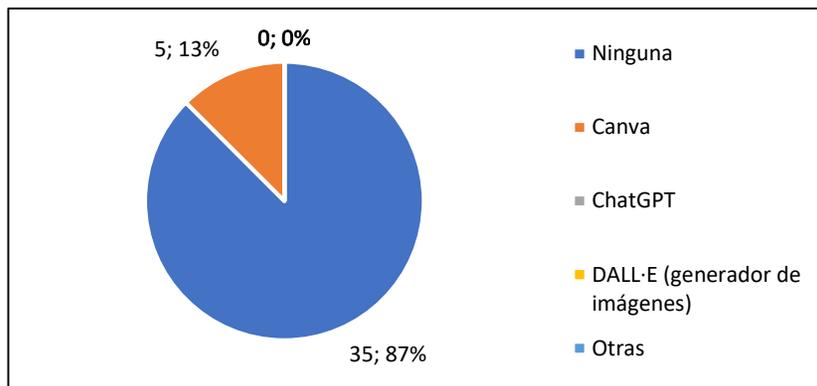
Opinión de los estudiantes encuestados sobre la pregunta: ¿Qué herramientas de inteligencia artificial has utilizado para crear contenido multimedia, como imágenes o videos?

| Criterios | Frecuencia | %Porcentajes |
|--------------------------------|-------------------|---------------------|
| Ninguna | 35 | 87,5 |
| Canva | 5 | 12,5 |
| ChatGPT | 0 | 0 |
| DALL·E (generador de imágenes) | 0 | 0 |
| Otras | 0 | 0 |
| Total | 40 | 100% |

Fuente: Elaboración propia

Figura 3.

Opinión de los estudiantes encuestados sobre la pregunta: ¿Qué herramientas de inteligencia artificial has utilizado para crear contenido multimedia, como imágenes o videos?



Dentro de la selección de herramientas de inteligencia artificial que se ha utilizado para crear contenido multimedia, como imágenes o videos por parte de los estudiantes y en consideración a los resultados de la pregunta anterior es considerable que el 87% de estudiantes estén dentro del indicador que expone la ausencia de ninguna de estas herramientas. Aunque existe un 13%, que tan solo son 5 de 40. Seleccionan a Canva como una herramienta que les ha ayudado a crear este tipo de contenido.

La ausencia de estas herramientas digitales se limita al reconocer que los docentes no están trabajando actividades que promuevan su uso, y por eso se enfatiza la urgencia que tiene desarrollar actividades que involucren la tecnología y otros equipos informáticos.

Tabla 4.

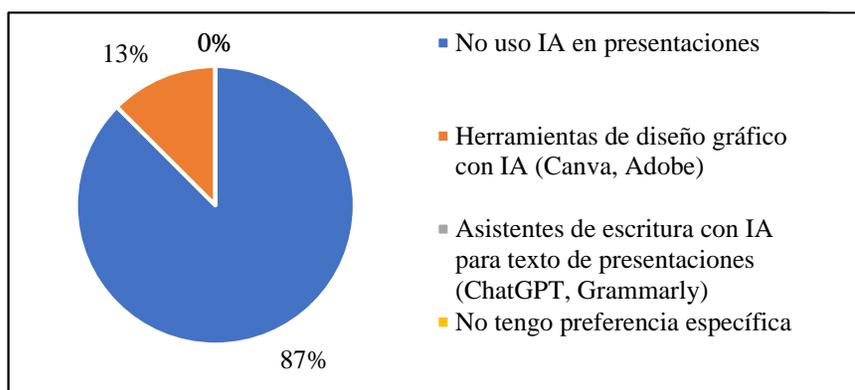
Opinión de los estudiantes encuestados sobre la pregunta: ¿Qué tipo de herramientas de IA prefieres usar al generar presentaciones visuales o gráficos?

| Criterios | Frecuencia | %Porcentajes |
|--|------------|--------------|
| No uso IA en presentaciones | 35 | 87 |
| Herramientas de diseño gráfico con IA (Canva, Adobe) | 5 | 13 |
| Asistentes de escritura con IA para texto de presentaciones (ChatGPT, Grammarly) | 0 | 0 |
| No tengo preferencia específica | 0 | 0 |
| Total | 40 | 100 % |

Fuente: Elaboración propia

Figura 4.

Opinión de los estudiantes encuestados sobre la pregunta: ¿Qué tipo de herramientas de IA prefieres usar al generar presentaciones visuales o gráficos?



Contrastando los resultados antes vistos y en relación con este indicador que describe el tipo de herramientas de IA que se prefiere usar al generar presentaciones visuales o gráficos. Los resultados son los mismo al anterior indicador, siendo el 87% que no usa ninguna IA y tan solo el 13% si la utiliza.

A manera de resumen de los datos recolectados de esta variable independiente acerca del uso de herramientas de inteligencia artificial, para considerar la implementación de la propuesta en el proceso de producción de texto y contenido multimedia por parte de los

estudiantes. Es notable resaltar la necesidad de utilizar la tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje y en mayor proporción dentro de la asignatura de lengua y literatura, que busca la promoción de una comunicación eficiente con calidad y calidez.

En los datos recolectados de la variable dependiente se tiene los siguientes resultados de los docentes encuestados, agrupados por dimensión (calidad de la producción textual, cantidad de contenido multimedia generado y creatividad en los productos multimedia)

Tabla 5.

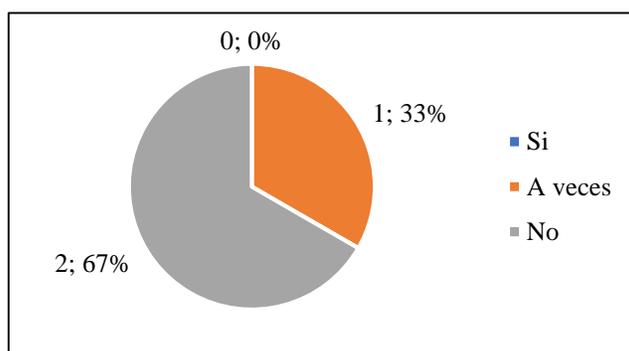
Opinión de los docentes encuestados sobre la pregunta: ¿Consideras que tus estudiantes escriben con claridad el texto?

| Crterios | Frecuencia | %Porcentajes |
|--------------|------------|--------------|
| Si | 0 | 0 |
| A veces | 1 | 33 |
| No | 2 | 67 |
| Total | 3 | 100 % |

Fuente: Elaboración propia

Figura 5.

Opinión de los docentes encuestados sobre la pregunta: ¿Consideras que tus estudiantes escriben con claridad el texto?



Estos datos recolectados de la tabla 5, figura 5, detallan algunas características de la problemática que se expone en el indicador en considerar si los estudiantes de la básica media

de la escuela “Tarqui” escriben con claridad el texto. Resultados que el 67% de docentes consideran que no, y un 33% indica que estos son a veces.

Problemática que enfatiza algunas de las causas que han permitido delimitar los efectos que se encuentran latentes en los estudiantes al demostrar que no producen texto y que en su mayoría esto no es motivante. Y al tener presente estos resultados entonces se necesita priorizar que esta habilidad de producir texto sea una necesidad inmediata para los estudiantes, que necesitan desarrollar la creatividad y una comunicación eficiente (Alejo et al., 2020)

Tabla 6.

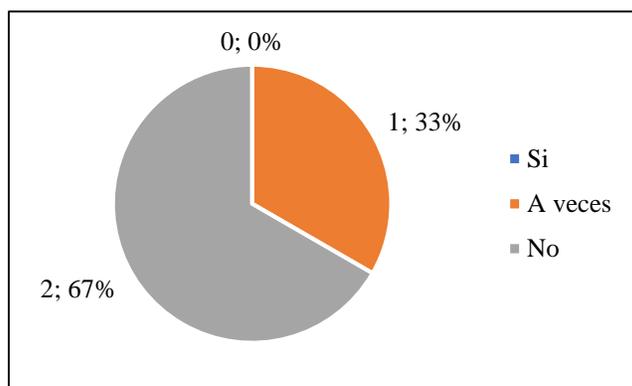
Opinión de los docentes encuestados sobre la pregunta: ¿Consideras que existe coherencia de los textos que producen los estudiantes?

| Criterios | Frecuencia | %Porcentajes |
|--------------|------------|--------------|
| Si | 0 | 0 |
| A veces | 1 | 33 |
| No | 2 | 67 |
| Total | 3 | 100 % |

Fuente: Elaboración propia

Figura 6.

Opinión de los docentes encuestados sobre la pregunta: ¿Consideras que tus estudiantes escriben con claridad el texto?



Para los resultados de la tabla 6, figura 6, que detallan si los estudiantes escriben con claridad el texto; para los docentes encuestados al igual que el anterior resultado estos valores son similares, ya que al no ver un texto con claridad y que exista coherencia en el mismo, es inevitable que estos resultados se mantengan de la misma forma.

Tabla 7.

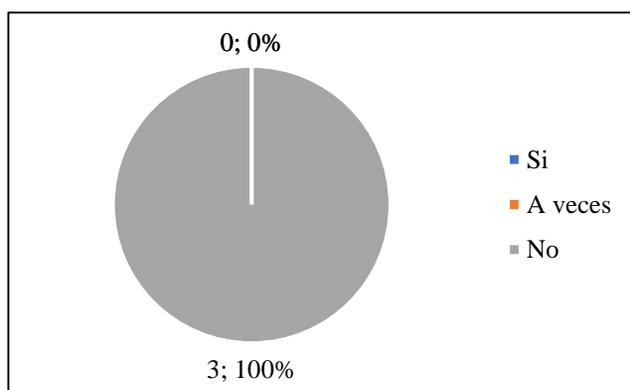
Opinión de los docentes encuestados sobre la pregunta: ¿Se ha realizado proyectos multimedia?

| Criteria | Frecuencia | %Porcentajes |
|--------------|------------|--------------|
| Si | 0 | 0 |
| A veces | 0 | 0 |
| No | 3 | 100 |
| Total | 3 | 100 % |

Fuente: Elaboración propia

Figura 7.

Opinión de los docentes encuestados sobre la pregunta: ¿Se ha realizado proyectos multimedia?



Y los resultados de la tabla 7, figura 7, son uno de los principales factores causales de la ausencia de la tecnología en el proceso de enseñanza aprendizaje. Puesto que no se han realizado proyectos multimedia que beneficien o favorezcan la producción de texto, para acompañarlo y a su vez promover la realización de cualquier creación inédita de un texto.

Este valor que es el 100% de los docentes que no realizan los proyectos multimedia, debe ser uno de los principales actores para ser tomado como precursores de la propuesta que necesita urgentemente estos estudiantes.

Tabla 8.

Opinión de los docentes encuestados sobre la pregunta: ¿Se ha presentado cómo generar contenido multimedia?

| Criterios | Frecuencia | %Porcentajes |
|--------------|------------|--------------|
| Si | 0 | 0 |
| A veces | 0 | 0 |
| No | 3 | 100 |
| Total | 3 | 100 % |

Fuente: Elaboración propia

Figura 8.

Opinión de los docentes encuestados sobre la pregunta: ¿Se ha presentado cómo generar contenido multimedia?

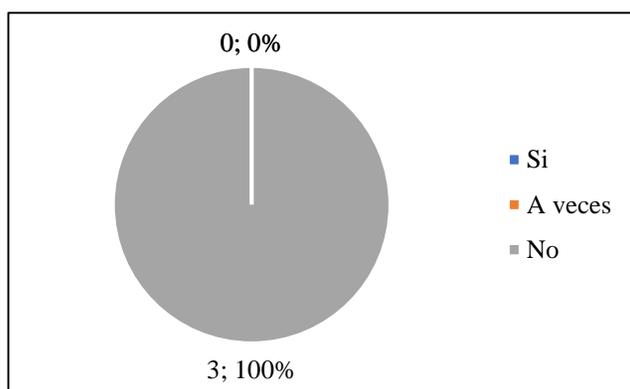


Tabla 9.

En la tabla 8, figura 8, una vez más se expone la necesidad de implementar la tecnología y es por ello que los valores se mantienen al igual que el anterior indicador, porque el 100% de los docentes no presentan cómo generar contenido multimedia.

Y estos docentes deben ser invitados especiales a una propuesta que busque implementar la IA en la producción de texto y sobre todo para motivarlos.

Tabla 9.

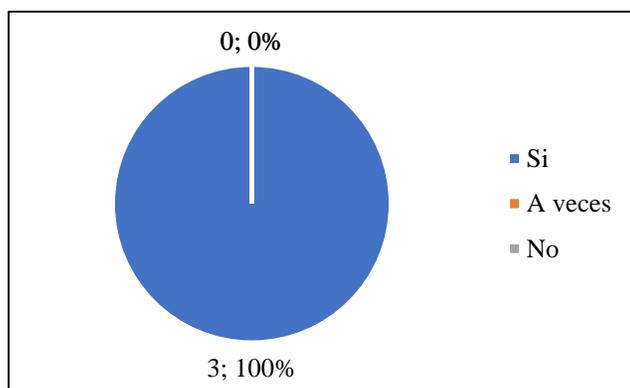
Opinión de los docentes encuestados sobre la pregunta: ¿Se promueve la originalidad o creación inédita del texto?

| Crterios | Frecuencia | %Porcentajes |
|--------------|------------|--------------|
| Si | 3 | 100 |
| A veces | 0 | 0 |
| No | 0 | 0 |
| Total | 3 | 100 % |

Fuente: Elaboración propia

Figura 9.

Opinión de los docentes encuestados sobre la pregunta: ¿Se promueve la originalidad o creación inédita del texto?



Muy diferente a todos los resultados negativos expuestos anteriormente, este indicador demuestra que el 100% de los docentes promueven la originalidad o creación inédita del texto con los estudiantes de la básica media de la escuela “Tarqui”, aun cuando estos no les gusta hacerlo y sobre todo cuando no se está utilizando algún tipo de tecnología que los motive.

También es importante reconocer que, aunque se promueva la originalidad o creación inédita del texto esto, aún sigue siendo una motivación que no satisface a los estudiantes, porque

ellos buscan un contexto diferente y sobre todo apegado a la realidad cotidiana que mantiene a la tecnología como principal factor.

Tabla 10.

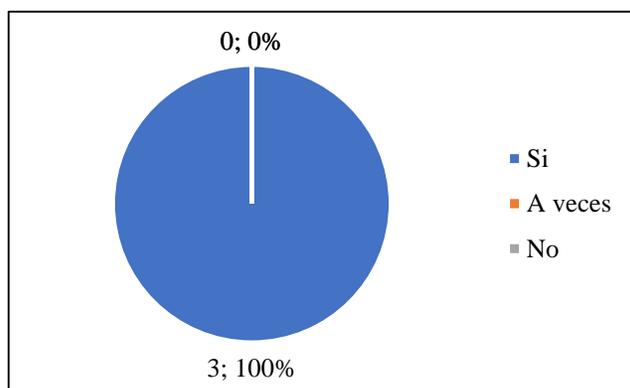
Opinión de los docentes encuestados sobre la pregunta: ¿Se promueve la creatividad del texto?

| Crterios | Frecuencia | %Porcentajes |
|--------------|------------|--------------|
| Si | 3 | 100 |
| A veces | 0 | 0 |
| No | 0 | 0 |
| Total | 3 | 100 % |

Fuente: Elaboración propia

Figura 10.

Opinión de los docentes encuestados sobre la pregunta: ¿Se promueve la creatividad del texto?



Los valores de la tabla 10, figura 10, son similares al anterior y se considera que la creatividad debe ser un factor que involucren varias habilidades y sobre toda la tecnología no puede faltar en el proceso de enseñanza aprendizaje (García et al., 2020).

Como resumen de todos estos valores recolectados en la variable dependiente se enfatiza los inconvenientes que tienen los estudiantes de no tener coherencia y claridad en sus textos

producidos. También se sienten desmotivados porque no presencian herramientas que son útiles para la cotidianidad.

CAPÍTULO III

PROPUESTA DEL DESARROLLO DEL PROYECTO TÉCNICO

3.1 Fundamentación de la propuesta.

La educación evoluciona según el contexto social y este muy a menudo se ha convertido en un factor de crecimiento acelerado por la integración de nuevas tecnologías que poco a poco han ido formando parte de la cotidianidad y obviamente la educación no debe ser aislada a estas integraciones; y sobre todo en aquellas con inteligencia artificial (IA), la cual tiene un potencial significativo para transformar el proceso enseñanza aprendizaje.

De manera más específica, se busca que esta transformación sea integrada en la problemática de la producción de texto y del lenguaje multimedia para los estudiantes de la básica media, que se encuentran desmotivados y en desconocimiento de estas herramientas.

Entonces si se integra herramientas digitales con IA, los estudiantes logran potenciar sus habilidades para escribir y crear contenido multimedia de manera más eficaz, personalizada y dinámica (Padilla, 2019).

Además, es importante mencionar que actualmente los docentes de la básica media de la escuela “Tarqui” expresan una enseñanza de tipo tradicional para la producción de texto, porque a menudo se sigue métodos lineales, centrados en la memorización de reglas gramaticales, estructuras narrativas; pero sobre todo con ausencia de las herramientas tecnológicas. Sin embargo, se espera que estos docentes con la aparición de la IA logren planificar su inserción para ayudar a los estudiantes a mejorar habilidades de manera interactiva y adaptada a sus necesidades individuales.

Gracias a la inteligencia artificial, se puede proporcionar retroalimentación personalizada a los estudiantes cuando se esté produciendo texto, logrando corregir a tiempo real lo producido, generando sugerencias de estilo y estructura, y sobre todo al generar contenido audiovisual (González, 2023). Además, no solo facilita la mejora de la ortografía y la gramática, sino que también fomenta la creatividad y la oportunidad de realizar adecuaciones.

Se debe considerar también que la enseñanza centrada en la IA y los medios multimedia o lenguaje audiovisual no solo favorece a los estudiantes a mejorar sus habilidades lingüísticas (Hernández et al., 2024), porque fomenta competencias digitales necesarias para un contexto

social en pleno siglo XXI, como la creatividad, el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la alfabetización digital.

Desde estas perspectivas es importante resaltar el rol del docente y la personalización del aprendizaje cuando se utiliza la IA en un entorno virtual de aprendizaje, porque este actúa como guía y facilitador, mientras que la herramienta expuesta por una IA ofrece ese apoyo constante y personalizado para los estudiantes (Rizo, 2020).

Objetivos de la propuesta.

- Fomentar la creación de textos y proyectos multimedia por parte de los estudiantes.
- Integrar herramientas multimedia que permitan a los estudiantes combinar texto, imágenes, video y sonido.
- Desarrollar habilidades de escritura creativa y crítica.

Presentación de la propuesta.

La propuesta se basa en tres componentes principales:

- Plataforma de asistencia de IA para la escritura.
- Herramientas de producción multimedia
- Metodología de enseñanza basada en el aprendizaje activo, la personalización y la colaboración.

Plataforma de asistencia de IA para la escritura.

Uno de los principales componentes es central en la propuesta la IA que facilite la asistencia de la escritura para que el estudiante de el primer paso, ya que se utilizará un sistema que ayude en la producción textual, pero respetando las decisiones del estudiante.

Entonces esta plataforma debe contener los siguientes aspectos:

- Corrección de gramática y ortografía en tiempo real; para que el estudiante optimice su tiempo y lo mantenga motivado, sin perder el hilo de la intención u objetivo del texto
- Sugerencias estilísticas, que faciliten el uso de conectores o enriquecimiento de vocabulario
- Generación de ideas, para proponer algunas apreciaciones con el tema sobre el que el estudiante está escribiendo.

- Organización de contenidos, que sugiera cómo estructurar un texto de manera más coherente.

Con estas apreciaciones se plantea el asistente con IA Copilot, como herramienta de Microsoft gratuita, que sirve para interactuar con un usuario a través de texto (Bender et al., 2022). Pudiente pedir información, ayuda y mucho más.

Con esta herramienta con IA, los estudiantes logran corregir la gramática y ortografía en tiempo real, obtener las sugerencias estilísticas que le ayuden a mejorar el escrito y además, puede sugerirle ideas para incrementar la producción.

Herramientas de producción multimedia.

Con la herramienta de asistencia con IA para la escritura Copilot, ahora resulta indispensable especificar aquella que permita la creación de contenido multimedia que complemente esta actividad y se basen en lo siguiente:

- Generadores de imágenes y videos a partir de texto, para optimizar el tiempo de búsqueda y de relación con el texto.
- Edición de video y audio, para integrar sonido o música en la producción multimedia.
- Integración multimedia, que logre combinar texto con imágenes y videos de forma coherente.

Al igual que la anterior herramienta, se especifica a FlexClip, como un sencillo y potente creador y editor de vídeos, favoreciendo a usuarios a crear fácilmente un contenido en vídeo personalizado en un tiempo optimo y eficiente (Regalado, 2024).

Herramienta con IA, que el estudiante puede utilizar y alcanzar la relación texto e imágenes para producir un video que resalte la producción de texto.

3.2 Estructuración de la propuesta.

La propuesta se presenta en módulos que permitir a los estudiantes alcanzar de manera progresiva la utilización de las herramientas de IA propuestas en las secciones anteriores; sabiendo que son para escribir y crear contenido multimedia.

Estos módulos se integran de la siguiente manera:

Tabla 1.

Módulos de la propuesta para los estudiantes de la básica media.

| Nombre del módulo | del | Temáticas | Tiempo de duración |
|--|-----|--|--------------------|
| Módulo 1: Escritura creativa | | Familiarización del proceso para la escritura creativa | 1 semana |
| | | Talleres de escritura creativa | 1 semana |
| Módulo 2: Producción de texto y retroalimentación en tiempo real con IA | | Producción de textos cortos (cuentos, descripciones). | 1 semana |
| | | Uso de la IA (Copilot) para corregir y mejorar la calidad del texto. | 1 semana |
| Módulo 3: Creación de imágenes y videos a partir de texto | | Generación de imágenes relacionadas con el texto escrito (FlexClip). | 1 semana |
| Módulo 4: Integración de contenido multimedia | | Introducción a la edición básica de video. | 1 semana |
| | | Creación de proyectos que combinen texto, imágenes y videos. | 1 semana |
| | | Presentación final de los proyectos. | 1 semana |

3.3 Funcionamiento de la propuesta.

Para realizar la propuesta se especifica las actividades para cada temática de los módulos antes descritos y de esta manera efectivizar las acciones necesarias para cumplir con los objetivos.

Tabla 2.

Planificación de actividades para el módulo 1.

| Módulo 1: Introducción al uso de IA en la escritura | |
|--|--|
| Duración del módulo: | Dos semanas |
| Objetivo del módulo: | Escribir de forma creativa desde la planificación, la redacción, la revisión y producción de texto |
| Temática 1: | Familiarización del proceso para la escritura creativa |
| Duración: | 1 semana |
| Actividades: | <ul style="list-style-type: none"> • Actividad 1: Mapeo del proceso de escritura • Presentar un diagrama o mapa conceptual en el que se detallen las fases: Planificación, Redacción, Revisión y Producción. • Explicar cada fase con ejemplos sencillos. • Solicitar a los estudiantes que creen su propio mapa conceptual. • Actividad 2: Desglosando ejemplos de cuentos • Leer en clase un cuento corto. • Guiar una discusión para identificar los elementos que corresponden a cada fase del proceso de escritura. • Realizar una lista de aspectos clave que deberían considerar en su propio proceso de escritura. • Actividad 3: Comparación de versiones • Proporcionar a los estudiantes dos versiones del mismo texto: (borrador y final) |

- Solicitar comparar ambos textos en grupos pequeños, identificando qué ha cambiado entre la versión borrador y la versión final.
- Discutir porque es importante la fase de revisar
- **Actividad 4: Rueda de ideas**
- Generar ideas para una historia, sin importar si son simples o complicadas.
- Anotar las ideas que surgen y organiza las más interesantes en categorías: personajes, lugares, eventos.
- Reflexionar sobre cómo el proceso de planificación ayuda a organizar las ideas y las convierte en una historia coherente.
- **Actividad 5: Identificando las herramientas del escritor**
- Explicar los recursos como descripciones, diálogos, metáforas, y estructura narrativa para hacer su escritura más interesante.
- Proporcionar fragmentos de cuentos que usen estas herramientas.
- Concluir la actividad haciendo una lista de herramientas que usarán en su propio proceso de escritura creativa.

| Temática 2: | Talleres de escritura creativa |
|---------------------|--|
| Duración: | Una semana |
| Actividades: | <ul style="list-style-type: none"> • Actividad 1: Planificación del cuento corto • Solicitar a los estudiantes que elijan un tema o género para su cuento (fantasía, misterio, aventura, etc.). • Entregar una plantilla de planificación donde puedan anotar los elementos como: personajes, escenario, conflicto, desenlace, • Actividad 2: Redacción creativa del cuento • Escribir una historia con las ideas antes anotadas. |

- Anima a los estudiantes a ser descriptivos en sus narraciones, utilizando adjetivos y conectores para enriquecer el texto.
- Establecer límites de palabras para que se concentren en ser claros y concisos.
- **Actividad 3: Revisión entre compañeros**
- Intercambiar sus cuentos con un compañero.
- Entregar una lista de verificación para que revisen el texto de su compañero.
- Devolver el texto con sugerencias de mejora.
- **Actividad 4: Producción final del texto**
- Los estudiantes revisarán las sugerencias de su compañero y harán los ajustes necesarios en su historia.
- Escribir la versión final de su cuento de manera ordenada y pulida.
- **Actividad 5: Presentación y reflexión**
- Organizar una sesión de lectura en la que los estudiantes presenten sus cuentos a la clase.

Tabla 3.

Planificación de actividades para el módulo 2.

Módulo 2: Producción de texto y retroalimentación en tiempo real con IA

| | |
|-----------------------------|--|
| Duración del módulo: | Dos semanas |
| Objetivo del módulo: | Producir texto en tiempo real con IA, usando Copilot |

Temática 1: Producción de textos cortos (cuentos, descripciones).

| | |
|---------------------|---|
| Duración: | 1 semana |
| Actividades: | <ul style="list-style-type: none"> • Actividad 1: Repito la producción de texto |

- Recordar cómo producir texto (cuento)
- Producir el texto
- Revisar el texto
- Rediseñar el texto
- **Actividad 2: Exponer los trabajos**
- Compartir los cuentos producidos
- Reflexionar sobre lo escrito

Temática 2: **Uso de la IA (Copilot) para corregir y mejorar la calidad del texto**

Duración: Una semana

- Actividades:**
- **Actividad 1: Corrección de errores ortográficos y gramaticales**
 - Proporcionar a los estudiantes un párrafo con varios errores ortográficos y gramaticales.
 - Solicitar a los estudiantes que escriban el párrafo en Copilot y vean qué sugerencias de corrección ofrece.
 - Exponer al estudiante si deben aceptar o rechazar las sugerencias de la IA, explicando por qué toma esa decisión.
 - Reflexionar en grupo sobre los errores más comunes y cómo las sugerencias de Copilot ayudaron a mejorar el texto.
 - **Actividad 2: Reformulación de frases para mejorar el estilo**
 - Solicitar a los estudiantes que escriban un breve párrafo sobre cualquier tema.
 - Utilizar Copilot para reformular algunas frases con el objetivo de hacerlas más claras, más precisas o interesantes.
-

- Comparar el texto original con las sugerencias ofrecidas por Copilot, eligiendo qué cambios les parecen mejores y por qué.
- Presentar la versión original y la versión mejorada, discutiendo cómo las sugerencias de la IA ayudaron a mejorar el estilo del texto.
- **Actividad 3: Revisión de la coherencia y cohesión del texto**
- Los estudiantes escriben un texto narrativo
- Ingresar el texto en Copilot y revisan las sugerencias
- Seleccionar las sugerencias que considera útiles para mejorar la cohesión de su texto.
- **Actividad 4: Ampliando ideas con Copilot**
- Escribir un párrafo que contiene una idea básica.
- Ingresar el párrafo en Copilot y utilizar las sugerencias de la IA para expandir la idea, añadiendo más detalles, argumentos o ejemplos.
- **Actividad 5: Edición final y pulido del texto**
- Los estudiantes escribirán un texto más largo que el anterior
- Completar la versión anterior usando Copilot para realizar una revisión final del texto.
- Aplicar las sugerencias que consideren útiles para pulir y perfeccionar su texto.

Tabla 4.

Planificación de actividades para el módulo 3.

Módulo 3: Creación de imágenes y videos a partir de texto

**Duración del
módulo:**

Dos semanas

Objetivo del módulo: Crear imágenes y videos a partir de texto con IA, usando FlexClip

Temática 1: **Generación de imágenes relacionadas con el texto escrito (FlexClip).**

Duración: 1 semana

- Actividades:**
- **Actividad 1: Creación de imágenes a partir de una narración corta**
 - Escribir una narración corta.
 - Identificar las partes más visuales de la narración
 - Utilizar FlexClip para crear una o varias imágenes que representen escenas o personajes.
 - **Actividad 2: Storyboard para una historia**
 - Escribir una historia corta dividida en tres partes (introducción, desarrollo y desenlace)
 - Utilizar FlexClip para crear un storyboard visual, generando imágenes o videos cortos.
 - **Actividad 3: Video animado basado en un cuento**
 - Crear un cuento breve
 - Utilizar FlexClip para crear un video animado que represente las principales escenas del cuento.
 - Proyectar los trabajos

Temática 2: **Introducción a la edición básica de video.**

Duración: Una semana

- Actividades:**
- **Actividad 1: Exploración de la interfaz de edición de video**
 - Presentar a los estudiantes la interfaz del software de edición de video, señalando las áreas clave: la línea de tiempo, la

biblioteca de medios, la vista previa, y las herramientas de edición.

- Realizar la exploración de la interfaz de la edición del video.
- Discutir en grupos sobre cómo editar el video.
- **Actividad 2: Agregar música o sonido al video**
- Proporcionar una selección de clips de audio
- Importar el audio al software de edición y agregarlo a la biblioteca.
- Ajustar el audio y rediseñar.
- Exponer el nuevo trabajo.
- **Actividad 3: Agregar efectos visuales**
- Seleccionar un video corto
- Exploran los efectos visuales disponibles en el software
- Pedir a los estudiantes que apliquen al menos dos efectos visuales a su video.
- **Actividad 4: Exportar el video final**
- Revisar el video antes realizado
- Guiar a los estudiantes a través del proceso de exportación: seleccionando la resolución, formato de archivo (MP4, por ejemplo), y la ubicación de almacenamiento.
- Exportar el video editado y guardarla en la computadora o dispositivo.

Tabla 5.

Planificación de actividades para el módulo 4.

Módulo 4: Integración de contenido multimedia

| | |
|-----------------------------|---|
| Duración del módulo: | Dos semanas |
| Objetivo del módulo: | Integrar contenido multimedia en textos producidos, convirtiéndolo en un cortometraje |

Temática 1: Creación de proyectos que combinen texto, imágenes y videos.

| | |
|---------------------|---|
| Duración: | 1 semana |
| Actividades: | <ul style="list-style-type: none"> • Actividad: Crea un diario visual de vacaciones • Escribir un breve texto sobre cada día o evento importante. • Usar el corrector de texto para mejorar el escrito (Copilot) • Exponer qué cambios existió. • Generar el lenguaje audiovisual usando FlexClip. • Editar el video |

Temática 2: Presentación final de los proyectos.

| | |
|---------------------|--|
| Duración: | Una semana |
| Actividades: | <ul style="list-style-type: none"> • Actividad: Expongo videos • Revisar alguna corrección al video anterior • Preparar cómo exponerlo. • Exponer los trabajos • Subir los trabajos a las redes sociales |

3.4 Análisis de la propuesta aplicada.

La propuesta desarrollada se cumplió durante 4 grandes módulos, desplegados por actividades secuenciales; en donde cada módulo cumplía un rol específico acorde a los objetivos establecidos para la presente investigación; que centra sus estudios en mejorar la producción de texto y crear contenido multimedia.

El módulo inicial, expone la producción de texto basado en un proceso establecido desde la planificación, redacción, revisión y producción, para que el estudiante logre iniciar el desarrollo de un texto como base principal de toda la propuesta; y aquí se logra enfatizar que los estudiantes pudieron alcanzar el cumplimiento de todas las actividades propuestas con gran eficiencia, alcanzando una redacción con claridad y coherencia. Factores negativos que circundaban como resultados previos a la encuesta; y que ahora estos se convierten en positivos, tal y como se muestra en la tabla 1.

Resultados previos a la encuesta.

Tabla 1.

| Criterios | Frecuencia | %Porcentajes |
|------------------|-------------------|---------------------|
| Si | 0 | 0 |
| A veces | 1 | 33 |
| No | 2 | 67 |
| Total | 3 | 100 % |

Fuente: Elaboración propia

Matriz de relación de resultados previos y posteriores a la propuesta, acerca de la producción de texto de manera clara y coherente.

Tabla 2.

| Resultados: | Previos | Posteriores |
|--------------------|---------------------|---------------------|
| Criterios | %Porcentajes | %Porcentajes |
| Si | 0 | 100 |
| A veces | 33 | 0 |

| | | |
|--------------|-------|------|
| No | 67 | 0 |
| Total | 100 % | 100% |

Fuente: Elaboración propia

En estos resultados es importante mencionar cómo la frecuencia de la producción de texto claro y coherente de 33% para a veces y 67% del no; subió en altos valores correspondientes al 100%; aunque sobre todo aspecto positivo, aquí los docentes encuestados exponen claramente que estos resultados positivos se deben a las actividades propuestas en el módulo 1, las cuales se cumplieron a cabalidad.

En relación con el módulo 2, que consiste en producir texto en tiempo real con IA, usando Copilot, también se tiene excelentes resultados; desde la corrección de errores ortográficos y gramaticales, que contribuyen a reflexionar en grupo sobre los errores más comunes y cómo las sugerencias de Copilot ayudaron a mejorar el texto. Además, se alcanza a mejorar el estilo reformulando algunas frases con el objetivo de hacerlas más claras, más precisas o interesantes.

Muy aparte es estos resultados, se hace énfasis que la actividad de revisión de la coherencia y cohesión del texto, realizada por Copilot favorece con las sugerencias, en donde el estudiante las considera útiles o negativas para mejorar su cohesión. Al igual que las sugerencias de la IA para expandir la idea, añadiendo más detalles, argumentos o ejemplos del cuento escrito. Y de esta manera generar la edición final y pulido del texto.

Si se observa los resultados previos a la propuesta y aquellos generados actualmente; entonces se logra exponer que se ha realizado proyectos multimedia, para que se utilice la herramienta de Copilot como factor de retroalimentación, dando pautas y corrigiendo errores.

Resultados previos a la encuesta.

Tabla 3.

| Crterios | Frecuencia | %Porcentajes |
|-----------------|-------------------|---------------------|
| Si | 0 | 0 |
| A veces | 0 | 0 |
| No | 40 | 100 |

| | | |
|--------------|----|-------|
| Total | 40 | 100 % |
|--------------|----|-------|

Fuente: Elaboración propia

Matriz de relación de resultados previos y posteriores a la propuesta, acerca del uso de herramientas IA.

Tabla 4.

| Resultados: | Previos | Posteriores |
|--------------------|----------------|--------------------|
| Criterios | %Porcentajes | %Porcentajes |
| Si | 0 | 100 |
| A veces | 0 | 0 |
| No | 100 | 0 |
| Total | 100 % | 100% |

Fuente: Elaboración propia

Con estos resultados, la producción de texto mejora y sobre todo alcanza a realizarse retroalimentación inmediata al momento de consultar alguna falencia del texto producido. Por ello desde el 0% al 100% se alcanza a que los estudiantes utilicen la herramienta IA en su rediseño de texto y corrección.

En el módulo 3 desarrollada la temática general de crear imágenes y videos a partir de texto con IA, usando FlexClip. Los estudiantes realizaron actividades que fomentan la creatividad y la optimización de tiempo en producir videos que combinen imágenes y audio necesarios para ilustrar su cuento.

Con esta perspectiva detallada se muestra claramente que se utiliza una herramienta con inteligencia artificial para crear contenido multimedia, como imágenes o videos. En donde esta actividad correspondiente a la frecuencia recolectada en los resultados anteriores sube significativamente; porque no se utilizaba ninguna. Tal y como se muestra en la tabla 3.

Resultados previos a la encuesta.

Tabla 5.

| Criterios | Frecuencia | %Porcentajes |
|--|-------------------|---------------------|
| No uso IA en presentaciones | 35 | 87 |
| Herramientas de diseño gráfico con IA (Canva, Adobe) | 5 | 13 |
| Asistentes de escritura con IA para texto de presentaciones (ChatGPT, Grammarly) | 0 | 0 |
| No tengo preferencia específica | 0 | 0 |
| Total | 40 | 100 % |

Fuente: Elaboración propia

Matriz de relación de resultados previos y posteriores a la propuesta, acerca del uso de inteligencia artificial para crear videos.

Tabla 6.

| Resultados: | Previos | Posteriores |
|--------------------|---------------------|---------------------|
| Criterios | %Porcentajes | %Porcentajes |
| Ninguna | 87 | 0 |
| Canva | 13 | 0 |
| Otras | 100 | 100 |
| Total | 100 % | 100% |

Fuente: Elaboración propia

Resultados que favorecían al 87% de ninguna aplicación o herramienta con IA para crear videos en los datos previos, pasaron al 100% a otras, la cual es FlexClip. Una herramienta

intuitiva y de fácil utilización que funciona luego de escribir fragmentos o texto para crear videos y relacionarlos de forma instantánea con una imagen y audios sobre la temática.

Para finalizar con el análisis de los resultados de la propuesta se hace hincapié en el último módulo 4, desarrollado sobre la integración de contenido multimedia en textos producidos, convirtiéndolos en un cortometraje. Aquí, las actividades fomentan la integración de todas las etapas realizadas en cada actividad de los módulos; que van desde crear el cuento de manera autónoma, revisarlo utilizando Copilot y crear el video del texto producido con FlexClip. Para combinar varias escenas de videos y construir uno más extenso e ilustrado como cortometraje.

CONCLUSIONES.

El impacto del uso de herramientas de inteligencia artificial en el desarrollo de habilidades de producción de textos y contenido multimedia en estudiantes de la educación básica media de la escuela “Tarqui”, es favorable, porque gracias a la propuesta desarrollada se pudo proponer actividades o estrategias educativas que potencien la creatividad y la calidad del aprendizaje. Favoreciendo la autonomía en la creación de texto, su revisión por medio de la herramienta Copilot y la producción de videos con alta calidad y eficientes, desde el uso de FlexClip.

En la caracterización acerca del uso de la inteligencia artificial en la producción de textos y contenidos multimedia, se ha identificado fortalezas y limitaciones. En donde las fortalezas van desde el ahorro de tiempo y automatización, el acceso libre a recursos informáticos, la personalización y contextualización, una evaluación óptima y con refuerzo inmediato, al igual que la promoción de la autonomía en el estudiante y la calidad del trabajo sin errores gramaticales y ortográficos.

Entre los desafíos que se presentan cuando se utiliza la IA, principalmente se tiene el acceso a internet, porque sin estos servicios es limitada esta herramienta. También los estudiantes pueden volverse dependientes de la IA; así como algunos de estos estudiantes no logren ni siquiera conectarse por problemas de conectividad, lo que aumenta la brecha digital.

Sobre el diseño de la propuesta del uso de la inteligencia artificial, en la producción de textos y contenidos multimedia, se enfatiza la secuencia idónea y eficiente de las cuatro etapas o módulos, que sirven para iniciar el proceso de la escritura como base modular de toda la investigación, porque centra actividades que motivan al estudiante a crear texto en función de un cuento o narración, para poder cursar a la segunda etapa que es la corrección en tiempo real y la amplitud gramatical y de énfasis que se logra al utilizar Copilot, además de ofrecer un proceso de retroalimentación inmediato. La producción de texto mejora y sobre todo alcanza a realizarse retroalimentación inmediata al momento de consultar alguna falencia del texto producido. Por ello desde el 0% al 100% se alcanza a que los estudiantes utilicen la herramienta IA en su rediseño de texto y corrección.

para dar como resultado un texto con alto nivel de claridad y coherencia. Para que al final de este proceso se proceda a utilizar FlexClip en la realización del video de forma óptima y eficiente.

Se debe resaltar que el último módulo o fase final de la propuesta es un resumen de todos los procesos puestos en práctica para generar retroalimentación de todo lo antes expuesto en un momento prudente al aplicar lo aprendido una vez más, pero de forma autónoma y responsable, fomentando el desarrollo de habilidades creativas y críticas por parte de los estudiantes.

Y, por último, según los resultados que se alcanzan a diferenciar entre los datos previos y posteriores; la viabilidad de la propuesta según el análisis de estos resultados obtenidos se ajusta a la necesidad presentada en la problemática y exponen las estrategias sugeridas para encaminar al estudiante en producir texto y contenido digital. Por lo tanto, es factible y necesaria dentro de un contexto educativo que requiere incorporar en la práctica de la enseñanza aprendizaje la tecnología.

RECOMENDACIONES.

Es importante que se profundice la presente investigación desde un entorno virtual de aprendizaje para tener la propuesta en función directa con los estudiantes, dando paso a un estilo metodológico de aula invertida, que logre encaminar indirectamente cada paso detallado en los módulos de la propuesta; porque al ubicarlo en una estructura dentro de un entorno virtual, los estudiantes podrán ir desarrollando cada una de las actividades de forma secuencial y regresarán o navegarán si fuese necesario por los módulos de aprendizaje, para profundizar aún más su estilo de producir texto, al igual que la creación de videos.

El presente trabajo es un elemento esencial para divulgarlo o socializarlo por los resultados obtenidos y el contexto en que se toma la investigación, porque existe actualmente aun centros educativos que no incorporan en la práctica docente algunas herramientas necesarias de la tecnología; y sobre todo la IA, que está en pleno apogeo de una realidad que subyace al estudiante y es inevitable. Estos resultados deben enfatizar cómo el estudiante alcanza a producir texto de manera coherente y clara, gracias al proceso sustentando en la redacción, la corrección y la producción; procesos que inclinan en primer lugar la autonomía y la necesidad del estudiante en crear una historia o narración, para luego pasar a utilizar las herramientas con IA, que favorezcan a la corrección y la producción final del texto y un video sobre la trama.

Referencias:

(s.f.).

Acevedo, E., & Daza, C. (2020). La construcción de contenidos para la enseñanza virtual: retos coyunturales en el confinamiento. *Panorama*, 14(27), 5-13. Obtenido de <https://revistas.poligran.edu.co/index.php/panorama/article/view/1517>

Acosta, D., & Andrade, B. (2024). La Inteligencia artificial en la investigación y redacción de textos académicos. *Espíritu Emprendedor TES*, 8(1), 19–34.
doi:<https://doi.org/10.33970/eetes.v8.n1.2024.369>

Andrade, L. (2012). Teoría de la carga cognitiva, diseño multimedia y aprendizaje: un estado del arte. *Magis. Revista Internacional de Investigación en Educación*, 2(10), 75-92.
Obtenido de <https://www.redalyc.org/pdf/2810/281024896005.pdf>

Arias, O., & Gracia, J. (2006). El papel de la revisión en los modelos de escritura. *Aula abierta*(88), 37-51. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2684194>

BID. (2020). La inteligencia artificial al servicio del bien social en América Latina y el Caribe: Panorámica regional e instantáneas de doce países. 1-146.
doi:<http://dx.doi.org/10.18235/0002393>

Bresolin, E. (2024). Imaginarios Artificiales: IA Generativa, Exploración Creativa y la Reconfiguración de Paradigmas. *PUCP*, 1-215. Obtenido de <https://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/handle/20.500.12404/28735>

Bueno Díaz, M. V. (2021). Las TIC como mediadoras didácticas en los procesos de enseñanza aprendizaje del área de matemáticas en la básica primaria de la Institución Educativa la Laguna del Municipio de los Santos.

- Cámara, P., & Marquez, S. (2020). Estrategias cotidianas para la producción de textos narrativos. *Identidad*, 6(1), 23–28. doi:<https://doi.org/10.46276/rifce.v6i1.865>
- Castro, M., & Acurio, E. (2020). La escritura creativa en la producción de textos literarios. 1-86. Obtenido de <https://repositorio.uta.edu.ec:8443/handle/123456789/31611>
- Cedeño Romero, E. L. (2019). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza. . *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales* , 138-148.
- Chimenti, M., & Tonani, J. (2024). Escribir en la escuela: una revisión sistemática de propuestas de enseñanza implementadas en el nivel secundario. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 23(51), 12-31.
doi:<http://dx.doi.org/10.21703/rexe.v23i51.1722>
- Delgado, R. Z. (2019). El m-learning, las ventajas de la utilización de dispositivos móviles en el proceso autónomo de aprendizaje. *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 29-38.
- Díaz granados, F. I. (2006). . Incorporación de TICs en las actividades cotidianas del aula: una experiencia en escuela de provincia. *Zona próxima*, 62-85.
- Franganillo, J. (2023). La inteligencia artificial generativa y su impacto en la creación de contenidos mediáticos. *methaodos. Revista de Ciencias Sociales*, 11(2), 1-17.
doi:<https://doi.org/10.17502/mrcs.v11i2.710>
- Gil, G., & Santana, B. (1985). Los modelos del proceso de la escritura. *Estudios de Psicología*, 19(20), 87-99. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=65916>
- Gilbert, B. (05 de Febrero de 2019). *El auge de los reporteros robot: cómo la IA está remodelando el periodismo*. Obtenido de The New York Times:

<https://www.nytimes.com/2019/02/05/business/media/artificial-intelligence-journalism-robots.html>

González, C. (2023). El impacto de la inteligencia artificial en la educación: transformación de la forma de enseñar y de aprender. *Qurrriculum*(36), 51-60.

doi:<https://doi.org/10.25145/j.qurricul.2023.36.03>

Granda Asencio, L. Y. (2019). Las TICs como herramientas didácticas del proceso de enseñanza-aprendizaje. *Conrado*, 104-110.

Guamán Gómez, V. J. (2019). El aprendizaje significativo desde el contexto de la planificación didáctica. *Conrado*, 218-223.

Guamán Gómez, V. J.-2. (Guamán Gómez, V. J., & Venet Muñoz, R. (2019). El aprendizaje significativo desde el contexto de la planificación didáctica. *Conrado*, 15(69), 218-223.). Guamán Gómez, V. J., & Venet Muñoz, R. (2019). El aprendizaje significativo desde el contexto de la planificación didáctica. *Conrado*, 15(69), 218-223. *Guamán Gómez, V. J., & Venet Muñoz, R. (2019). El aprendizaje significativo desde el contexto de la planificación didáctica. Conrado, 15(69), 218-223., 218-223.*

Hidalgo, M. I.-m.-1. (2018). Estrategias metodológicas para el desarrollo del pensamiento lógico-matemático. En D. lia, *Didáctica y Educación*, 9(1), 125-132. Didasc@ lia.

López, D. C. (2020). Las TIC en los procesos de enseñanza-aprendizaje desarrollados por maestros tutores de Educación Primaria en la Región de Murcia. *RIITE Revista Interuniversitaria de Investigación en Tecnología Educativa*.

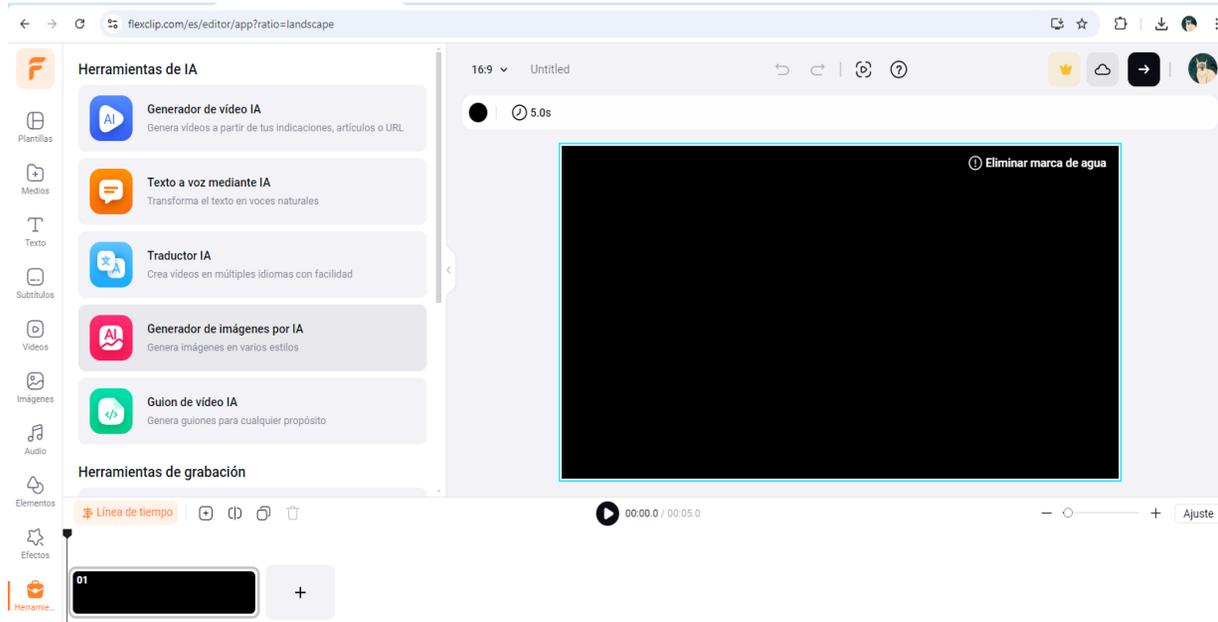
López, E., & Escobedo, F. (2021). Conectivismo, ¿un nuevo paradigma del aprendizaje? *Desafíos*, 12(1), 73-79. doi:<https://doi.org/10.37711/desafios.2021.12.1.259>

- Mendoza, L. R. (2020). TIC y neuroeducación como recurso de innovación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. . *Revista de Ciencias Humanísticas y Sociales*, 85-96.
- Murrugarra, B. (2024). Promoción de la accesibilidad para personas con discapacidad a través de las tic: Perspectivas educativas. *EPISTEMIA*, 8(1), 42-51.
doi:DOI:<https://doi.org/10.26495/re.v7i2.2691>
- Padilla, R. (2019). La llegada de la inteligencia artificial a la educación. *Revista de Investigación en Tecnologías de la Información: RITI*, 7(14), 260-270. Obtenido de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7242777>
- Pila Moreno, L. L. (2016). Estrategias metodológicas y desarrollo del pensamiento lógico matemático de los niños del 2do año de educación básica paralelo “a”, de la unidad educativa Isabel de Godin “escuela Simón Bolívar” de la parroquia Veloz, ciudad Riobamba, provincia Chimborazo. *Bachelor's thesis, Riobamba, UNACH 2016*.
- Pullido, Y. (2022). *Potenciar la producción de textos escritos a través de herramientas multimedia basadas en la realidad aumentada en los estudiantes de grado cuarto de primaria de la Institución Educativa Técnica Agroindustrial Cajamarca.*, 1-102. Colombia: Universidad de Cartagena. Obtenido de <https://repositorio.unicartagena.edu.co/server/api/core/bitstreams/f56e54f4-23da-4098-b942-0fb9f2bfc6a2/content>
- Regalado, M. (2024). Multidimensionalidad de la inteligencia artificial en entornos virtuales de aprendizaje. *Revista del Postdoctorado De la Universidad Bicentennial de Aragua Artículos*, 6(1), 88-101. Obtenido de <https://revistasuba.com/index.php/POSTDOCTUBA/article/view/1006/609>

- Rizo, M. (2020). Rol del docente y estudiante en la educación virtual. *Revista Multi-Ensayos*, 6(12), 28–37. doi:<https://doi.org/10.5377/multiensayos.v6i12.10117>
- Salas, E. (2024). Implicaciones de la tecnología y la inteligencia artificial en la enseñanza de la escritura. *Ventana*, 18(1), 40-42. Obtenido de <https://revistas.tec.ac.cr/index.php/ventana/article/view/7121/6927>
- Sánchez, E. (2021). Herramientas colaborativas virtuales para mejorar la producción de textos. *Aula de encuentro*, 23(2), 31-50. doi:<https://doi.org/10.17561/ae.v23n2.6003>
- Sandoval, E. (2022). El trabajo de campo en la investigación social en tiempos de pandemia. *Espacio abierto*, 31(3), 10-22. Obtenido de <https://ve.scielo.org/pdf/ea/v31n3/2477-9601-ea-31-03-10.pdf>
- Silva, M. (2021). INNOVACIÓN EDUCATIVA AL ALCANCE DE TODOS: MÉTODO DE DISEÑO INTERACTIVO DE NARRATIVAS COMPLEJAS APLICADAS EN LA EDUCACIÓN FORMAL. (1-238). Obtenido de <http://eprints.uanl.mx/22214/1/1080315285c.pdf>

ANEXOS

ANEXO # 1



Aplicación Flex Clip IA

ANEXO # 2

Texto a vídeo IA

Voz en off Español (España) | Elvira (Female)

01  En el reino animal vivía una liebre orgullosa y vanidosa, que se jactaba de ser el animal más rápido del bosque.

02  Todos los días, se burlaba de la tortuga por ser lenta.

03  Un día, la tortuga desafió a la liebre a una carrera.

04  La liebre, asombrada, aceptó la apuesta con entusiasmo.

Modificación de escenas

ANEXO # 3

Texto A Vídeo IA

No se sabe cuánto tiempo la liebre se quedó dormida, pero cuando ella se despertó, vio con pavor que la tortuga se encontraba a tan solo tres pasos de la meta. En un sobresalto, salió corriendo con todas sus fuerzas, pero ya era muy tarde: ¡la tortuga había alcanzado la meta y ganado la carrera!

¿Te falta inspiración? ¡Usa ejemplos!

Estilo

Cool Text Cool Text Cool Text

Anterior Generar

Línea de tiempo

01 02 03 04 05 06 07 08 09 10 11 12 13

00:12.0 / 00:59.0

Eliminar marca de agua

TODOS LOS DÍAS, SE BURLABA DE LA TORTUGA POR SER LENTA.

ANEXO # 4



Aplicación del programa Flex Clip