

MAESTRÍA EN EDUCACIÓN
mención Gestión del Aprendizaje Mediado por TIC

**Tesis previa a la obtención de título de Magister en Educación mención Gestión
del Aprendizaje Mediado por TIC.**

AUTORES:

Alvarado Thalía

Coles Mónica

Díaz Diego

Chimbo Sandra

Gonzaga Rosa

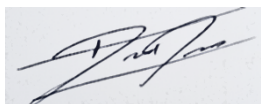
Maruri Andrea

Muñoz Karol

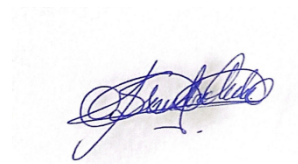
**Uso de la gamificación y la inteligencia artificial para fortalecer la
motivación y el proceso de lectoescritura en estudiantes de noveno de
Educación General Básica**

Autoría del Trabajo de Titulación

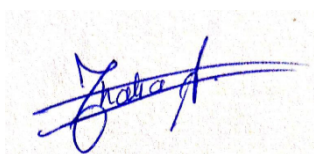
Nosotros, Thalía Alvarado, Monica Coles, Diego Diaz, Sandra Chimbo, Rosa Gonzaga, Andrea Maruri, Karol Muñoz declaramos bajo juramento que el trabajo de titulación titulado ***Uso de la gamificación y la inteligencia artificial para fortalecer la motivación y el proceso de lectoescritura en estudiantes de noveno de Educación General Básica*** es de nuestra autoría y exclusiva responsabilidad legal y académica; que no ha sido presentado anteriormente para ningún grado o calificación profesional, habiéndose citado las fuentes correspondientes y respetando las disposiciones legales que protegen los derechos de autor vigentes.



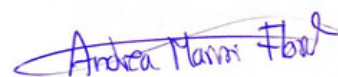
Diego Ivan Diaz Torres
Correo electrónico:
profdiego153@gmail.com



Sandra Magaly Chimbo
Montoya
Correo electrónico:
sandramaggy20@gmail.com



Thalía Melisa Alvarado
Guamán
Correo electrónico:
tmalvaradomg@gmail.com



Maruri Floril Andrea Fernanda)
Correo electrónico:
maruriandrea123@gmail.com

Rosi bonzaga.



Rosa Dayan Gonzaga Granja
Correo electrónico:
rosigonzaga12@gmail.com

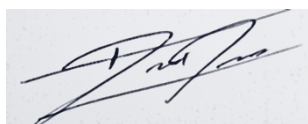
Karol Alexandra Muñoz
Recalde
Correo electrónico:
karol_15.17@hotmail.com

Mónica Marisol Coles Chimbo

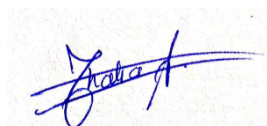
Mónica Marisol Coles Chimbo
Correo electrónico:
mocolsch@uide.edu.ec

Autorización de Derechos de Propiedad Intelectual

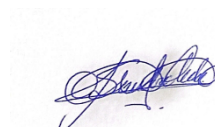
Nosotros, Thalía Alvarado, Monica Coles, Diego Diaz, Sandra Chimbo, Rosa Gonzaga, Andrea Maruri, Karol Muñoz en calidad de autores del trabajo de investigación titulado *Uso de la gamificación y la inteligencia artificial para fortalecer la motivación y el proceso de lectoescritura en estudiantes de noveno de Educación General Básica*, autorizo a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) para hacer uso de todos los contenidos que nos pertenecen o de parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Los derechos que como autores nos corresponden, lo establecido en los artículos 5, 6, 8, 19 y demás pertinentes de la Ley de Propiedad Intelectual y su Reglamento en Ecuador.



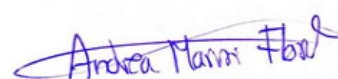
Diego Ivan Diaz Torres
Correo electrónico:
profdiego153@gmail.com



Thalia Melisa Alvarado
Guamán
Correo electrónico:
tmalvaradomg@gmail.com



Sandra Magaly Chimbo
Montoya
Correo electrónico:
sandramaggy20@gmail.com



Maruri Floril Andrea Fernanda
Correo electrónico:
maruriandrea123@gmail.com

Rosi bonzaga.

Rosa Dayan Gonzaga Granja
Correo electrónico:
rosigonzaga12@gmail.com

Mónica Marisol Coles Chimbo

Mónica Marisol Coles Chimbo
Correo electrónico:
mocolesch@uide.edu.ec

D. M. Quito, enero 2026



Karol Alexandra Muñoz
Recalde
Correo electrónico:
karol_15.17@hotmail.com

Agradecimiento

Agradezco a Dios, a la Universidad Internacional del Ecuador y a los docentes de la Maestría en Educación por su acompañamiento académico durante este proceso formativo. A mi familia y a mis compañeras de trabajo de titulación, gracias por el apoyo, la comprensión y el compromiso demostrado a lo largo del desarrollo de este proyecto.

Autor: Diego Iván Díaz Torres

Expreso mi sincero agradecimiento a los docentes de la maestría por su guía académica y compromiso formativo, a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) por el respaldo institucional brindado, y a mis compañeros, cuyo acompañamiento y aprendizaje compartido enriquecieron este proceso de formación y culminación del presente trabajo de titulación.

Autora: Andrea Maruri

A Dios por darme su bendición; a mis padres por su amor, sacrificio, valores y apoyo constante que han sido mi mayor inspiración para seguir adelante, a mis hermanos y sobrina por sus palabras de aliento y cariño que me impulsaron a seguir adelante. A los docentes de la Universidad Internacional del Ecuador, por compartir sus conocimientos y formación académica.

Autora: Mónica Coles

Agradezco a la Universidad Internacional del Ecuador por abrirme las puertas al conocimiento y brindarme las oportunidades necesarias para mi formación profesional. Extiendo mi gratitud a los docentes, por su dedicación, exigencia y guía durante este proceso académico. A mis compañeros, por su apoyo, compañerismo y motivación constante, que enriquecieron cada experiencia, reto y aprendizaje.

Autora: Sandra Chimbo

A Dios, por guiarme en este camino de aprendizajes y desafíos; a la Universidad Internacional del Ecuador, por brindarme la formación académica que sustentó este logro; y a mi familia, por su amor, acompañamiento constante y fortaleza en cada etapa de mi vida.

Autora: Thalía Alvarado

A mi madre y mi padre, por su amor incondicional, fortaleza y apoyo constante, fundamentales para culminar esta etapa académica. A Dios y a los docentes de la Universidad Internacional del Ecuador, por su guía, acompañamiento y compromiso durante este proceso formativo.

Autora: Rosa Dayan Gonzaga Granja

"Mi profundo agradecimiento a la Universidad Internacional del Ecuador (UIDE) por abrirme sus puertas y permitirme ampliar mis horizontes. Expreso mi sincera gratitud a los docentes que formaron parte de mi instrucción; sus enseñanzas han sido fundamentales y las aplico diariamente en mi ámbito laboral. Finalmente, agradezco a mis compañeros de proyecto por el trabajo en equipo, el apoyo moral y por hacer de este camino un aprendizaje conjunto."

Autora: Karol Alexandra Muñoz Recalde

Dedicatoria

Dedico este trabajo a mi esposa Nataly mis hijos Dieguito Yoel y Karlita Lizeth, por su apoyo constante y por ser mi mayor fuente de motivación, a mis docentes, por compartir su conocimiento y experiencia, y por inspirarme a crecer profesionalmente. Este logro es también para quienes apuestan por una educación innovadora, inclusiva y comprometida con la mejora continua.

Autor: Diego Iván Díaz Torres

Dedico este trabajo a mis padres, Rita y Mario, por su apoyo incondicional, ejemplo constante y confianza permanente en mi camino profesional; y a mis hijas, Luciana, Fernandé y Eva, fuente de fortaleza, amor e inspiración, quienes dan sentido a cada esfuerzo y acompañan mi crecimiento personal y académico.

Autora: Andrea Maruri

A mis padres por su amor, ejemplo de perseverancia y sacrificio, gracias por ser mis guías, mis consejeros y mis más grandes admiradores, a mis hermanos, por su respaldo incondicional, cariño y confianza en mis capacidades. A mi sobrina por ser mi fuente de alegría e inspiración.

Autora: Mónica Coles

Dedico este trabajo a Dios, por su infinita bondad, sabiduría y protección a lo largo de cada desafío. A mis padres, por su ejemplo, sacrificio y amor constante que me impulsaron a no rendirme. A mi esposo, por su apoyo, paciencia y compañía. Y a mis hijos, inspiración diaria, cuya ternura fortaleció mi deseo de culminar este sueño, con orgullo para nuestro futuro familiar compartido. **Autora:** Sandra Chimbo

A mis angelitos del cielo, que me cuidan y acompañan en cada paso que doy; A mis maravillosos padres, por darme la vida y los valores que me formaron como la mujer que soy; A mi pareja, por su paciencia, su apoyo constante y su amor sincero; A mi sobrina, por ser mi razón y motor de vida, y a mis hermanos, por estar siempre a mi lado en cada momento de mi camino.

Autora: Thalía Alvarado

Dedico este trabajo a mi familia, por su apoyo incondicional, comprensión y constante motivación a lo largo de mi formación académica. De manera especial, a mi madre y mi padre, por su amor, ejemplo de fortaleza y sacrificio, que han sido inspiración permanente para alcanzar esta meta. Asimismo, lo dedico a todas las personas que creen en la educación como un medio de crecimiento personal, profesional y de servicio a la sociedad.

Autora: Rosa Dayan Gonzaga Granja

Dedico este proyecto de titulación a mi familia, quienes han sido mi fuente de inspiración y fortaleza, y los responsables de hacer que este periodo de estudio sea un camino ameno y lleno de cariño. Especialmente a mi madre, Alexandra, por ser el pilar que me sostuvo en cada paso; gracias por tu apoyo incondicional y por recordarme, con esa fe inquebrantable, que para ti sigo siendo tu pequeña capaz de lograrlo todo. Jamás dudaste de mí, y este éxito es tan tuyo como mío."

Autora: Karol Alexandra Muñoz Recalde

Índice de Contenido

Resumen Ejecutivo.....	6
Abstract	7
1. Introducción	8
1.1. Identificación del entorno del proyecto y presentación de la organización	8
1.2. Introducción (Justificación y descripción del problema de titulación)	9
1.3. Propósito y pregunta del trabajo de titulación.....	11
1.4. Objetivo general	11
1.5. Objetivos específicos.....	11
2. Marco Teórico	12
2.1. Introducción a la Educación General Básica (EGB) Subnivel Superior.....	12
2.3. Nuevas demandas para estudiantes y docentes en el subnivel Superior.	16
2.4. Necesidad de innovación en las estrategias pedagógicas para responder a dichos retos. 16	
2.5. Motivación en el Proceso de Enseñanza- Aprendizaje	17
2.6. Papel de la motivación específicamente en el desarrollo de la habilidad lectoescritora19	
2.7. Tecnologías Educativas Innovadoras	20
2.8. Inteligencia artificial en la educación.....	22
2.9. Integración de Gamificación e Inteligencia Artificial en la Educación	24

2.10.	Potencial para mejorar la motivación y las habilidades comunicativas, especialmente lectoescritura.	25
2.11.	Relevancia para contextos educativos específicos y adaptación a características estudiantiles.	25
3.	Metodología	26
3.1.	Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales	27
3.2.	Diseño de materiales educativos digitales	28
3.3.	Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales	30
	Código deontológico	31
	Implementación y seguimiento.....	44
4.	Diseño de materiales educativos digitales.	44
	Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales.	100
	Código deontológico	100
	Diseño de materiales educativos digitales.	114
5.	Conclusiones	139
6.	Recomendaciones:	140
7.	Referencias Bibliográficas	141

Índice de figuras

Figura 1.....	Error! Bookmark not defined.
Figura 2.....	Error! Bookmark not defined.
Figura 3.....	Error! Bookmark not defined.
Figura 4.....	Error! Bookmark not defined.
Figura 5.....	Error! Bookmark not defined.
Figura 6.....	Error! Bookmark not defined.
Figura 7.....	Error! Bookmark not defined.

Resumen Ejecutivo

El presente trabajo de titulación tiene como objetivo diseñar un recurso educativo virtual basado en gamificación e inteligencia artificial para fortalecer la motivación y el proceso de lectoescritura en estudiantes de noveno año de Educación General Básica. El proyecto se desarrolla en el contexto de una institución educativa ecuatoriana, considerando las necesidades pedagógicas actuales y el uso de tecnologías digitales como mediadoras del aprendizaje.

La metodología adoptada corresponde a un enfoque aplicado, orientado al diseño y desarrollo de materiales educativos digitales. En este proceso se integran principios de responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales, así como el uso de plataformas de gestión del aprendizaje que facilitan la organización y seguimiento del proceso educativo. La propuesta articula actividades gamificadas y el uso de herramientas de inteligencia artificial con el fin de promover la participación activa de los estudiantes y mejorar su desempeño en lectoescritura.

Como resultado, el proyecto presenta una propuesta pedagógica innovadora y contextualizada que evidencia el potencial de las tecnologías educativas para fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje en la Educación General Básica. De esta manera, se contribuye a la mejora de la calidad educativa mediante el uso responsable y estratégico de las TIC en contextos escolares.

Abstract

This master's degree project focuses on the design of a virtual educational resource based on gamification and artificial intelligence to enhance motivation and literacy skills among ninth-grade students in Basic General Education. The study is conducted within an Ecuadorian educational context, taking into account current educational needs and the role of digital technologies as learning mediators.

An applied methodological approach is employed, emphasizing the development of digital educational materials. The project incorporates principles of social responsibility, ethics, and educational communication in virtual environments, along with the use of learning management systems to support instructional processes. Gamified learning activities and artificial intelligence tools are integrated to encourage student engagement and support the development of reading and writing competencies.

The project results in a pedagogical proposal that highlights the potential of technology-mediated education to improve teaching and learning processes in Basic General Education. This work contributes to contemporary educational practice by offering an innovative, ethical, and context-aware solution aligned with current challenges in digital education.

1. Introducción

1.1. Identificación del entorno del proyecto y presentación de la organización

La Unidad Educativa Particular San Antonio de Padua se encuentra ubicada en Pomasqui, parroquia del cantón Quito, provincia de Pichincha, Ecuador. Es una institución católica franciscana fundada en 1942 por las Hermanas Franciscanas Misioneras de la Inmaculada, inspirada en el carisma y legado espiritual de Madre María Francisca de las Llagas. Desde su creación, la institución ha orientado su labor educativa a la formación integral de los estudiantes, sustentada en valores cristianos como el amor, la verdad y la justicia, promoviendo un ambiente de calidez humana y compromiso social (Ministerio de Educación del Ecuador, 2019).

La institución ofrece educación desde el nivel inicial hasta bachillerato, abarcando los subniveles elemental, medio y superior, lo que garantiza un proceso formativo continuo y coherente. Su modelo pedagógico se fundamenta en un enfoque socio-constructivista que promueve la corresponsabilidad entre docentes, estudiantes y familias, reconociendo el aprendizaje como un proceso activo y social. Este enfoque fomenta la participación, el pensamiento crítico, la innovación y la responsabilidad social, así como el respeto por el entorno (Cabero-Almenara & Marín-Díaz, 2020).

El perfil de egreso institucional contempla la formación de bachilleres con excelencia académica, actitud crítica e innovadora y un firme compromiso social basado en los principios franciscanos. Los estudiantes egresados están llamados a desenvolverse en una sociedad democrática, promoviendo la justicia, la igualdad y el cuidado del entorno natural, actuando como ciudadanos autónomos, perseverantes y conscientes de su rol en el desarrollo social (Ministerio de Educación del Ecuador, 2019).

La población destinataria del proyecto está conformada por estudiantes de noveno año de Educación General Básica, paralelo A, con edades comprendidas entre los 13 y 14 años. Se trata de un grupo heterogéneo, con diversidad de estilos y ritmos de aprendizaje, así como distintos niveles de motivación. Los estudiantes cuentan con acceso a dispositivos móviles o computadores y poseen experiencia básica en el uso de herramientas digitales. Desde el punto de vista socioeconómico, provienen de contextos familiares diversos, incluyendo familias monoparentales y núcleos familiares tradicionales.

En cuanto a los recursos disponibles, la institución dispone de libros de texto, material de lectura complementaria, laboratorios de informática, proyector y conexión a internet, lo que posibilita la implementación de estrategias didácticas dinámicas y participativas. La comunidad educativa —integrada por docentes, directivos, estudiantes y familias— mantiene un trabajo colaborativo orientado a la formación integral, la construcción del conocimiento, el desarrollo de la autonomía y la responsabilidad social.

En coherencia con este compromiso institucional, la Unidad Educativa reconoce la necesidad de integrar innovaciones tecnológicas en los procesos de enseñanza-aprendizaje. En este contexto, la implementación de estrategias basadas en la gamificación y la inteligencia artificial responde al interés de fortalecer la motivación y promover aprendizajes significativos mediante el uso pedagógico de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) (Chiriboga & Tituaña, 2025). De esta manera, el presente proyecto se alinea con la misión institucional y el plan educativo, contribuyendo al fortalecimiento de una educación de calidad y calidez.

1.2. Introducción (Justificación y descripción del problema de titulación)

La Educación General Básica (EGB), en el subnivel Superior, constituye una etapa clave dentro del sistema educativo ecuatoriano, ya que consolida conocimientos y desarrolla

competencias esenciales que preparan a los estudiantes para niveles académicos posteriores. Este subnivel prioriza el fortalecimiento de la lectoescritura como base para el aprendizaje autónomo, la construcción del pensamiento crítico y la participación activa en la vida social y ciudadana (Ministerio de Educación del Ecuador, 2019).

Sin embargo, en contextos educativos concretos del subnivel Superior se evidencian dificultades relacionadas con la escasa motivación hacia la lectura y la escritura, limitaciones en la comprensión lectora, desinterés por los textos y una débil estructuración del pensamiento analítico. Estas problemáticas inciden negativamente en el rendimiento académico de los estudiantes y en su capacidad para desenvolverse de manera autónoma en los procesos de aprendizaje.

En el marco de la sociedad del conocimiento, dichas dificultades plantean la necesidad de replantear las estrategias pedagógicas tradicionales y fortalecer la mediación docente mediante el uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), con el propósito de generar entornos de aprendizaje más dinámicos, significativos y motivadores. Diversos estudios evidencian que la integración pedagógica de herramientas digitales en educación secundaria contribuye a mejorar la comprensión lectora, fomentar hábitos de lectura y fortalecer el desarrollo de competencias lectoras (García-Atoche, Palomino, Morocho & Navarro, 2024).

En este contexto, la gamificación se ha consolidado como una estrategia didáctica eficaz para incrementar la motivación, la participación activa y el compromiso de los estudiantes con las actividades escolares, favoreciendo su interés por la lectura y la escritura (Palmero & Pérez, 2021). Asimismo, la incorporación de la inteligencia artificial en los procesos educativos posibilita una mayor personalización del aprendizaje, al adaptarse a los

ritmos y necesidades individuales de los estudiantes, promoviendo una educación más inclusiva y pertinente (Cabero-Almenara & Marín-Díaz, 2020).

A partir de estos antecedentes, el presente proyecto de titulación propone el diseño de un recurso educativo innovador, mediado por TIC y gamificación, y apoyado de manera estratégica por la inteligencia artificial, con el propósito de fortalecer la motivación lectora y el desarrollo de las habilidades de lectoescritura en estudiantes de noveno año de Educación General Básica. Su implementación busca favorecer la construcción activa del conocimiento, responder a las demandas de la sociedad contemporánea y contribuir al desarrollo integral de estudiantes críticos, autónomos y preparados para los retos del futuro.

1.3. Propósito y pregunta del trabajo de titulación

¿Cómo influye el uso de un recurso educativo virtual basado en gamificación e inteligencia artificial en la motivación y el proceso de lectoescritura de estudiantes de noveno de Educación General Básica de la Unidad Educativa San Antonio de Padua?

1.4. Objetivo general

Elaborar un recurso educativo virtual, integrado en una plataforma LMS, que combine estrategias de gamificación e inteligencia artificial para potenciar la motivación lectora y mejorar el proceso de lectoescritura en estudiantes de noveno de Educación General Básica.

1.5. Objetivos específicos

Analizar estrategias de gamificación y herramientas de inteligencia artificial pertinentes para el desarrollo de la lectoescritura, a partir de la revisión de referentes teóricos y prácticos actuales.

Diseñar la estructura pedagógica del recurso educativo virtual basado en gamificación e inteligencia artificial, integrando actividades interactivas y los pilares de comunicación, cooperación, administración académica, docencia y evaluación, adaptados a una plataforma LMS.

Proponer un sistema de evaluación formativa y de seguimiento aplicable en la plataforma LMS, mediante la definición de criterios, rúbricas, instrumentos digitales y mecanismos de retroalimentación, para valorar la pertinencia pedagógica y la calidad del recurso educativo virtual orientado a la lectoescritura.

2. Marco Teórico

La acelerada transformación tecnológica de las últimas décadas ha modificado de manera significativa las dinámicas sociales, culturales y educativas. En este contexto, el rol del docente trasciende la transmisión de contenidos para asumirse como guía y mediador del aprendizaje, respondiendo a los desafíos que plantea una sociedad digital caracterizada por el acceso permanente a la información y el uso de tecnologías de la información y la comunicación en los procesos educativos.

2.1. Introducción a la Educación General Básica (EGB) Subnivel Superior.

Definición y alcance del Subnivel Superior (Grados 8º, 9º y 10º) en el sistema educativo ecuatoriano.

Según el Ministerio de Educación del Ecuador (2019), el subnivel Superior de la Educación General Básica que comprende octavo, noveno y décimo año, constituye la etapa previa al Bachillerato y se caracteriza por una mayor profundización del conocimiento y el desarrollo de competencias cognitivas, sociales y éticas. En este nivel, los estudiantes trabajan

con docentes especialistas por áreas, lo que incrementa la interdisciplinariedad y la complejidad de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

En coherencia con el perfil del Bachiller ecuatoriano, este subnivel promueve valores como la justicia, la innovación y la solidaridad, orientados a la formación de ciudadanos críticos, autónomos y comprometidos con la construcción de una sociedad inclusiva y respetuosa de la diversidad. Asimismo, se enfatiza el fortalecimiento de habilidades comunicativas, el pensamiento analítico y el uso ético y responsable de diversas fuentes de información.

En este contexto, el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) adquiere un papel relevante como mediador del aprendizaje, favoreciendo el acceso a recursos digitales, el trabajo colaborativo y el desarrollo de competencias necesarias para afrontar las demandas académicas y sociales propias de una sociedad del conocimiento.

Importancia de esta etapa para el desarrollo de competencias integrales

El subnivel Superior de la Educación General Básica desempeña un papel clave en el desarrollo de competencias integrales, ya que en esta etapa se consolidan habilidades cognitivas, comunicativas y socioemocionales fundamentales para el aprendizaje autónomo y el desempeño académico posterior. En particular, se fortalecen competencias relacionadas con el pensamiento crítico, la comprensión lectora, la producción escrita y la comunicación efectiva, consideradas transversales a todas las áreas del conocimiento.

Durante esta etapa, los estudiantes enfrentan mayores demandas académicas que requieren analizar, interpretar y producir diversos tipos de textos, lo que convierte a la lectoescritura en un eje central del proceso educativo. Asimismo, el desarrollo de habilidades socioemocionales como la autorregulación, la toma de decisiones y el trabajo colaborativo favorece una participación activa y responsable en los entornos de aprendizaje.

De acuerdo con el Ministerio de Educación del Ecuador (2019), la progresiva complejidad curricular y la especialización docente posicionan al subnivel Superior como un espacio estratégico para la implementación de propuestas pedagógicas innovadoras, mediadas por tecnologías de la información y la comunicación, que respondan a las necesidades formativas de los estudiantes y fortalezcan su preparación para el Bachillerato.

Enfoque en la estructura como base para el aprendizaje autónomo y el pensamiento crítico.

La estructura curricular del Subnivel Superior de la Educación General Básica se organiza en función del desarrollo progresivo de competencias, lo que favorece el aprendizaje autónomo y el pensamiento crítico. Este enfoque curricular prioriza la planificación de contenidos, actividades y evaluaciones orientadas a la resolución de problemas, la toma de decisiones informadas y la autorregulación del aprendizaje, promoviendo que el estudiante participe activamente en la construcción de su conocimiento.

En este nivel educativo, la aplicación de metodologías activas y el diseño intencional de actividades académicas permiten estimular procesos de análisis, interpretación y reflexión crítica de la información, así como la conexión del aprendizaje con situaciones reales del entorno. Según el Ministerio de Educación del Ecuador (2019), esta organización pedagógica contribuye al desarrollo de habilidades metacognitivas y de pensamiento crítico, consolidando una base formativa que fortalece la autonomía académica y prepara a los estudiantes para las exigencias del Bachillerato.

2.2. Retos de la Sociedad del Conocimiento Contemporánea

Características de la sociedad del conocimiento y su impacto en la educación.

La sociedad del conocimiento se configura como un modelo social caracterizado por profundas transformaciones derivadas del desarrollo tecnológico y la expansión acelerada de la información, donde la producción, circulación y acceso al conocimiento se convierten en ejes centrales del desarrollo social y educativo. Este concepto describe los cambios en las dinámicas culturales, comunicativas y formativas, promoviendo el aprendizaje permanente, el intercambio de saberes y la valoración de la diversidad y la pluralidad cultural (Forero de Moreno, 2009).

En el ámbito educativo, la sociedad del conocimiento ha ampliado los escenarios tradicionales de enseñanza, incorporando nuevas formas de interacción, acceso a la información y construcción colaborativa del aprendizaje. La integración de tecnologías digitales ha favorecido el desarrollo de competencias digitales, la innovación pedagógica y la generación continua de conocimiento, configurando entornos de aprendizaje más flexibles e interactivos (Pérez Zúñiga et al., 2018).

No obstante, este contexto también plantea retos significativos para los sistemas educativos. Uno de los más relevantes es la persistencia de la brecha digital, especialmente en países en desarrollo, donde el acceso desigual a las tecnologías de la información limita las oportunidades de aprendizaje y puede profundizar las desigualdades educativas y sociales existentes. La UNESCO (2020) advierte que, si estas disparidades no son abordadas desde políticas y prácticas educativas inclusivas, podrían afectar de manera sostenida el acceso equitativo a una educación de calidad.

2.3. Nuevas demandas para estudiantes y docentes en el subnivel Superior.

En el subnivel Superior de la Educación General Básica correspondiente a octavo, noveno y décimo año, el incremento progresivo de la complejidad curricular y la diversidad de áreas de aprendizaje plantea nuevas demandas tanto para estudiantes como para docentes. Estas exigencias se ven intensificadas por el acelerado avance tecnológico y la transformación de los entornos educativos, lo que requiere la actualización de los modelos tradicionales de enseñanza para responder a las dinámicas de la sociedad contemporánea (Ministerio de Educación del Ecuador, 2019; Serna Huesca et al., 2015).

Desde la perspectiva docente, se vuelve imprescindible el desarrollo de competencias pedagógicas y digitales que permitan integrar recursos interactivos alineados con el currículo, adaptar la enseñanza a las necesidades y ritmos de aprendizaje de los estudiantes y gestionar entornos educativos presenciales, híbridos o virtuales, sin comprometer la calidad ni la responsabilidad pedagógica (Teräs, 2022).

Por su parte, los estudiantes enfrentan el desafío de desenvolverse en entornos caracterizados por la sobreabundancia de información, lo que exige fortalecer habilidades de aprendizaje autónomo, pensamiento crítico, gestión de información y uso responsable de plataformas digitales, competencias fundamentales para su formación académica y su participación activa en la sociedad del conocimiento (Teräs, 2022).

2.4. Necesidad de innovación en las estrategias pedagógicas para responder a dichos retos.

Los retos pedagógicos asociados a las nuevas demandas educativas de la sociedad del conocimiento, sumados al acelerado desarrollo tecnológico, evidencian la necesidad de un reajuste permanente de las estrategias didácticas. Este proceso de adaptación resulta fundamental para responder de manera pertinente a los contextos digitales actuales y

favorecer aprendizajes significativos, centrados en el estudiante y orientados al desarrollo de competencias (Siemens, 2005).

En este escenario, la innovación pedagógica se manifiesta a través de la incorporación de estrategias que promueven el aprendizaje activo, la personalización de los procesos formativos y la interacción significativa en entornos digitales. Entre estas estrategias se destacan el aprendizaje individualizado apoyado en herramientas de inteligencia artificial, los entornos colaborativos en línea y metodologías activas como el aprendizaje basado en problemas, las simulaciones y el estudio de casos, potenciadas por el uso de tecnologías digitales (Jenkins et al., 2009).

La aplicación de estas estrategias contribuye a incrementar la motivación estudiantil y a fortalecer habilidades cognitivas y comunicativas, aspectos clave para el desarrollo de la lectoescritura en el subnivel Superior de la Educación General Básica.

2.5. Motivación en el Proceso de Enseñanza- Aprendizaje

La motivación constituye un componente esencial del proceso de enseñanza-aprendizaje, ya que influye directamente en el interés, la participación y el compromiso del estudiante con las actividades académicas. Desde una perspectiva etimológica, el término motivación proviene del latín *motivus*, relativo al movimiento, y se entiende como aquello que impulsa la conducta humana y orienta la energía y dirección de las acciones (Carrillo et al., 2009). En el ámbito educativo, la motivación se relaciona con el interés que despiertan las actividades de aprendizaje, favoreciendo su realización de manera autónoma y sin presión externa.

La motivación favorece la disposición del estudiante para involucrarse activamente en la construcción del conocimiento, facilitando la apropiación de saberes, habilidades y valores. En este sentido, Pérez et al. (2024) señalan que el proceso de enseñanza-aprendizaje

constituye una vía mediadora para la formación integral del estudiante, en la que la motivación actúa como un factor dinamizador del aprendizaje significativo.

En este contexto, el rol del docente adquiere especial relevancia, al asumir la función de guía y facilitador del aprendizaje, promoviendo la participación activa y el interés de los estudiantes mediante el uso de estrategias didácticas pertinentes (Moya, 2024). González et al. (2023) destacan que la motivación se manifiesta como una fuente de entusiasmo en las experiencias de aprendizaje, influyendo directamente en el desempeño académico, la participación estudiantil y la prevención del desinterés en el aula.

Asimismo, Zapata (2024) enfatiza que la aplicación de metodologías activas resulta fundamental en el sistema educativo actual, especialmente en contextos mediados por tecnologías, ya que contribuye a generar ambientes de aprendizaje dinámicos e interactivos, incrementando la motivación y el compromiso del estudiante. La incorporación de estas estrategias favorece el desarrollo de habilidades cognitivas y comunicativas, como la lectoescritura, en los estudiantes del subnivel Superior de la Educación General Básica.

La motivación también incide de manera directa en el rendimiento académico de los estudiantes, ya que influye en la forma en que enfrentan tareas, desafíos y proyectos escolares. Las creencias personales, el interés y la percepción de la propia capacidad condicionan el nivel de esfuerzo y persistencia ante las actividades académicas. En este sentido, García y Doménech (2014) señalan que el rendimiento del estudiante no depende únicamente de su capacidad real, sino de la capacidad percibida, destacando la relevancia de la autoeficacia en el desempeño escolar.

El análisis del rendimiento académico resulta fundamental para identificar avances y dificultades en el proceso educativo, permitiendo ajustar las estrategias pedagógicas de manera oportuna. De acuerdo con Erazo y Méndez (2024), el rendimiento académico se

comprende como el resultado de la participación del estudiante en los procesos educativos, generalmente reflejado en las calificaciones, y se ve influido por factores como la motivación, el interés personal, la calidad educativa, la actualización curricular, el uso adecuado de recursos didácticos y la formación continua del docente.

2.6. Papel de la motivación específicamente en el desarrollo de la habilidad

lectoescritora

El contexto educativo actual exige que el docente implemente estrategias metodológicas orientadas al fortalecimiento de habilidades fundamentales para el aprendizaje, entre ellas la lectoescritura. Esta se concibe como una destreza integrada que engloba la capacidad de leer y escribir, indispensable para la comprensión de textos y la participación activa en los procesos de enseñanza-aprendizaje (Noblecilla et al., 2023).

En este proceso, el rol del docente resulta esencial, ya que debe establecer vínculos pedagógicos significativos con los estudiantes que favorezcan el desarrollo de sus habilidades y potencien sus capacidades comunicativas (Quiroz & Delgado, 2021). La lectoescritura constituye, además, una base clave para el aprendizaje autónomo y el rendimiento académico en los distintos niveles educativos, particularmente en el subnivel Superior de la Educación General Básica (Quezada & Silva, 2024).

Desde esta perspectiva, la motivación adquiere un papel determinante en el desarrollo de la habilidad lectoescritora, pues influye en la disposición del estudiante para leer, escribir, reflexionar y expresar ideas de manera crítica. La aplicación de estrategias motivacionales permite que el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura se convierta en una experiencia significativa, dinámica y atractiva, favoreciendo el interés, el compromiso y la participación activa del estudiante.

2.7. Tecnologías Educativas Innovadoras

Gamificación relacionada a la educación

La gamificación se ha consolidado como una estrategia innovadora dentro del ámbito educativo, al integrar elementos lúdicos propios del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este enfoque transforma la experiencia educativa en una actividad dinámica y significativa, promoviendo no solo la adquisición de conocimientos, sino también el desarrollo de habilidades como el pensamiento crítico, la resolución de problemas, la creatividad y el trabajo colaborativo.

En este sentido, Marín (2015) define la gamificación como la aplicación de elementos y dinámicas de los videojuegos con el propósito de potenciar los procesos de aprendizaje, generando experiencias educativas más motivadoras e interactivas. A través de esta estrategia se favorece la participación activa del estudiante, la cohesión grupal y la integración del aprendizaje en entornos atractivos y participativos.

De igual manera, Fernández (2015) sostiene que la gamificación se fundamenta en la estrategia de “aprender jugando”, incorporando elementos del juego en las distintas etapas del proceso educativo. Este enfoque permite que el estudiante adquiera conocimientos de forma más natural y emocionalmente significativa, favoreciendo la percepción del contenido como relevante, accesible y estimulante, lo que contribuye a incrementar la motivación y el compromiso con el aprendizaje.

Elementos de la gamificación para potenciar la motivación y la participación en el aprendizaje.

La gamificación se concibe como una metodología que, sin transformar una actividad educativa en un juego completo, integra estratégicamente componentes propios del ámbito lúdico con el propósito de alcanzar objetivos pedagógicos específicos. Al incorporar estos

elementos, los entornos de aprendizaje se convierten en experiencias más dinámicas y significativas, actuando como un recurso complementario que estimula el involucramiento activo del estudiante.

Gracias a su carácter interactivo, la gamificación favorece tanto la motivación intrínseca como la extrínseca, incrementa la participación estudiantil y contribuye a mejorar los resultados educativos, consolidándose como una estrategia innovadora con alto potencial de impacto en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para comprender su funcionamiento, resulta fundamental identificar los elementos que la conforman. Según Biel (2015), la gamificación se estructura a partir de tres componentes principales: mecánicas, dinámicas y componentes, los cuales interactúan de manera articulada para generar experiencias educativas motivadoras.

Las mecánicas constituyen los elementos básicos del juego e incluyen reglas, normas, procedimientos y estructuras que determinan el desarrollo de la actividad. Por su parte, las dinámicas se relacionan con los aspectos motivacionales y conductuales que emergen de la interacción con las mecánicas, tales como el desafío, la retroalimentación, la cooperación o la competencia, influyendo directamente en la motivación y el comportamiento del estudiante. Finalmente, los componentes corresponden a los recursos visibles utilizados en el diseño de las actividades, como puntos, insignias, niveles, misiones o rankings, los cuales permiten materializar las mecánicas y dinamizar la experiencia de aprendizaje.

La adecuada articulación de estos tres elementos posibilita la creación de ambientes pedagógicos motivadores y participativos, sin necesidad de convertir la actividad educativa en un juego completo, pero logrando un impacto significativo en el compromiso, la disposición y la participación activa del estudiante en su proceso de aprendizaje.

2.8. Inteligencia artificial en la educación

El entorno educativo se caracteriza por ser dinámico, adaptativo y reflejar de manera constante los cambios de la sociedad. Estas características adquieren especial relevancia en la era de la inteligencia artificial (IA), ya que las instituciones educativas se ven en la necesidad de incorporar procesos inteligentes que favorezcan la accesibilidad, optimicen los procesos de enseñanza-aprendizaje y mejoren la experiencia educativa de los estudiantes (Irish et al., 2025).

En el ámbito de la inteligencia artificial aplicada a la educación se distinguen diversas categorías. Una de ellas corresponde a los sistemas orientados al desarrollo del aprendizaje, como las tutorías inteligentes y los entornos de aprendizaje adaptativo, los cuales permiten ajustar los contenidos y actividades al ritmo y necesidades de cada estudiante. Otra categoría se centra en el fortalecimiento del razonamiento y del pensamiento crítico, mediante procesos de retroalimentación continua y análisis del desempeño académico. Asimismo, se integran experiencias inmersivas y estrategias de gamificación que enriquecen la interacción con los contenidos y aumentan la motivación del estudiante.

No obstante, la implementación de la inteligencia artificial en contextos educativos enfrenta diversos desafíos, entre los que se destacan la resistencia de algunos docentes al uso de estas herramientas, las limitaciones inherentes a los algoritmos y las implicaciones éticas relacionadas con la privacidad de los datos y la equidad educativa. En este sentido, Zhai et al. (2021) señalan la necesidad de promover un trabajo interdisciplinario entre docentes y especialistas en inteligencia artificial, con el propósito de orientar el uso de estas tecnologías hacia el cumplimiento de los objetivos pedagógicos y el fortalecimiento de los procesos educativos.

En síntesis, la inteligencia artificial continúa transformando de manera significativa la forma de enseñar y aprender. Sin embargo, su incorporación debe estar respaldada de forma permanente por fundamentos pedagógicos, éticos y tecnológicos, así como por la articulación de diversas disciplinas, con el fin de superar los desafíos emergentes y consolidar un sistema educativo inclusivo, pertinente y sostenible a largo plazo.

Personalización del proceso de aprendizaje mediante inteligencia artificial.

La inteligencia artificial ha generado avances significativos en el ámbito de la educación personalizada mediante el uso de sistemas adaptativos que ajustan el proceso de enseñanza-aprendizaje a las necesidades individuales de los estudiantes. Entre estas herramientas destacan los chatbots educativos adaptativos, los cuales utilizan perfiles de aprendizaje, interacciones y respuestas del estudiantado para ofrecer contenidos, actividades y retroalimentación personalizada. Este enfoque permite que los estudiantes progresen a su propio ritmo y reciban apoyo específico de acuerdo con sus dificultades y fortalezas.

La efectividad de estas tecnologías se ha evidenciado en diversas plataformas implementadas en países como China, Uruguay, Brasil y Chile, donde han demostrado su aplicabilidad en distintos contextos educativos y niveles de enseñanza, favoreciendo procesos de aprendizaje más flexibles, inclusivos y centrados en el estudiante (Isusqui et al., 2023).

Asimismo, el aprendizaje personalizado mediado por inteligencia artificial proporciona a los docentes herramientas que facilitan el monitoreo del progreso académico, el análisis del desempeño y la toma de decisiones pedagógicas más precisas. En conjunto, esta innovación representa una transformación significativa del proceso educativo, con beneficios claros en el compromiso, la motivación y la autonomía del estudiante, al tiempo que promueve un desarrollo ético y pedagógico acorde con los principios de una educación de calidad.

2.9. Integración de Gamificación e Inteligencia Artificial en la Educación

Justificación para combinar Gamificación e IA en la enseñanza del subnivel

Superior.

Tradicionalmente, los procesos educativos han estado marcados por enfoques lineales y ritmos de aprendizaje homogéneos, lo que ha limitado la atención a la diversidad de estilos, intereses y necesidades presentes en el aula. Esta situación evidencia la necesidad de incorporar metodologías pedagógicas más inclusivas, flexibles y acordes con las características del estudiantado del Subnivel Superior.

En este contexto, la integración de la gamificación y la inteligencia artificial se presenta como una propuesta innovadora que permite fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje al combinar elementos motivacionales con sistemas de personalización educativa. Mientras la gamificación incrementa la participación, el interés y el compromiso del estudiante mediante dinámicas lúdicas, la inteligencia artificial posibilita la adaptación de contenidos, actividades y retroalimentación de acuerdo con el ritmo y desempeño individual.

Estas tecnologías, aplicadas de manera articulada, favorecen experiencias de aprendizaje personalizadas, promueven la participación activa y generan un vínculo emocional positivo con el proceso educativo. De acuerdo con Estrella Rocafuerte et al. (2025), la combinación de la inteligencia artificial y la gamificación contribuye a mejorar el rendimiento académico y a consolidar entornos de enseñanza más dinámicos, responsivos y significativos, especialmente en contextos de educación básica y media.

2.10. Potencial para mejorar la motivación y las habilidades comunicativas, especialmente lectoescritura.

La gamificación influye de manera directa en el compromiso y la motivación de los estudiantes, al integrar elementos como recompensas, insignias y dinámicas interactivas que estimulan tanto el desarrollo de destrezas cognitivas como emocionales. Este enfoque transforma el aprendizaje en una experiencia activa, flexible y significativa, favoreciendo especialmente el desarrollo de habilidades comunicativas y, en particular, de la lectoescritura. Al respecto, Polisgua et al. (2022) sostienen que las actividades gamificadas generan mayor entusiasmo y niveles elevados de implicación estudiantil, lo que repercute positivamente en el desempeño lector y escritor.

De manera complementaria, la inteligencia artificial presenta un alto potencial para fortalecer la motivación y las habilidades comunicativas en contextos educativos, especialmente en el área de la lectoescritura. Sus sistemas permiten adaptar actividades de acuerdo con las necesidades individuales, ofrecer retroalimentación inmediata y diseñar experiencias de aprendizaje más atractivas, inclusivas y mediadas por entornos digitales. En este sentido, Cassany (2024) señala que la inteligencia artificial generativa constituye un recurso pedagógico relevante, ya que amplía las posibilidades de mediación docente y potencia la interacción del estudiante con el lenguaje, fortaleciendo los procesos de comprensión y producción textual.

2.11. Relevancia para contextos educativos específicos y adaptación a características estudiantiles.

La integración de herramientas de personalización basadas en inteligencia artificial con elementos lúdicos de la gamificación, como puntos, niveles y recompensas, favorece la

motivación y la participación del estudiantado. Este enfoque permite un aprendizaje más equitativo y adaptado a las necesidades de cada estudiante (Estrella Rocafuerte et al., 2025).

La pertinencia de estas tecnologías en diferentes contextos educativos resalta la importancia de explorar su aplicación y adaptación a diversos entornos escolares y perfiles estudiantiles, con el fin de garantizar su efectividad e inclusión.

3. Metodología

El presente proyecto de titulación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, de carácter descriptivo y exploratorio, orientado a comprender y analizar el uso combinado de estrategias de gamificación y herramientas de inteligencia artificial en el proceso de lectoescritura de estudiantes del subnivel Superior de Educación General Básica. Este enfoque permitió profundizar en las experiencias, percepciones y dinámicas de participación del estudiantado frente a la propuesta del recurso educativo virtual.

Asimismo, el estudio posee un enfoque aplicado, dado que no se limita a la reflexión teórica, sino que se centra en el diseño y estructuración de un recurso educativo digital con fines pedagógicos concretos, alineado a las necesidades del contexto institucional y a los objetivos curriculares del área de Lengua y Literatura.

La investigación se desarrolló en la Unidad Educativa Particular San Antonio de Padua, ubicada en Quito, con estudiantes del noveno año de Educación General Básica, paralelo A, durante el primer trimestre del período lectivo 2025–2026. La población participante estuvo conformada por 29 estudiantes, cuyas edades oscilan entre los 13 y 14 años. Se trata de un grupo heterogéneo, con distintos ritmos y estilos de aprendizaje, que cuenta con acceso a dispositivos tecnológicos y experiencia básica en el uso de herramientas digitales, lo que favoreció la planificación de una propuesta mediada por la plataforma de gestión de aprendizaje LMS Canvas.

El contexto educativo se caracteriza por un interés moderado hacia la lectoescritura y un consumo predominante de contenidos digitales en redes sociales, lo que evidenció la necesidad de incorporar estrategias innovadoras que conecten con las preferencias y características del estudiantado.

3.1. Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales

La incorporación de los principios de responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales se realizó en función del objetivo específico de diseñar la estructura pedagógica del recurso educativo virtual, en correspondencia con los enfoques promovidos por la asignatura Responsabilidad social, ética y comunicación, y en coherencia con la misión, visión y valores de la Unidad Educativa San Antonio de Padua.

En cuanto a la responsabilidad social educativa, el diseño del recurso priorizó criterios de inclusión, equidad y accesibilidad, considerando la diversidad de ritmos, estilos de aprendizaje y contextos socioculturales de los estudiantes de noveno año de Educación General Básica. Las actividades gamificadas y el uso de herramientas de inteligencia artificial se seleccionaron con el propósito de fomentar la participación activa, fortalecer la motivación por la lectoescritura y garantizar el derecho a una educación de calidad en entornos digitales.

Desde la perspectiva de la ética educativa, se establecieron lineamientos para el uso responsable de la gamificación y la inteligencia artificial dentro de la plataforma LMS. Estos incluyeron la protección de datos personales, el respeto a la privacidad y la transparencia en el manejo de las herramientas digitales. La inteligencia artificial se integró como apoyo pedagógico complementario, orientado a fortalecer la autonomía, el pensamiento crítico y la toma de decisiones responsables de los estudiantes, sin sustituir el rol mediador del docente.

Respecto a la comunicación educativa en entornos virtuales, el recurso fue estructurado utilizando la plataforma LMS como espacio de interacción pedagógica constante. Se definieron canales de comunicación claros y respetuosos para la retroalimentación, el acompañamiento docente y la colaboración entre los estudiantes. Las actividades gamificadas, apoyadas por inteligencia artificial, promovieron una comunicación bidireccional, motivadora y significativa, fortaleciendo el vínculo docente–estudiante y el compromiso con el proceso de lectoescritura.

La integración de la responsabilidad social, la ética y la comunicación educativa se refleja en el diseño del recurso, asegurando que la gamificación y la inteligencia artificial se apliquen de manera coherente con los valores institucionales y con los principios de la asignatura Responsabilidad social, ética y comunicación, favoreciendo un proceso de enseñanza-aprendizaje inclusivo, ético y orientado al desarrollo integral de los estudiantes.

3.2. Diseño de materiales educativos digitales

El diseño de los materiales educativos digitales se desarrolló en función del objetivo específico orientado a la creación de un recurso educativo virtual basado en gamificación e inteligencia artificial, en correspondencia con los enfoques de la asignatura Diseño de materiales educativos digitales y en coherencia con el contexto pedagógico de la Unidad Educativa San Antonio de Padua.

En una primera fase, se seleccionaron y organizaron los contenidos considerando los lineamientos del currículo nacional de Lengua y Literatura y el énfasis en los cuentos latinoamericanos. Esta etapa permitió definir los objetivos de aprendizaje, la secuencia didáctica y los contenidos prioritarios, asegurando la pertinencia pedagógica y la adecuación al nivel de noveno año de Educación General Básica.

Posteriormente, se diseñaron materiales educativos multimedia que integran texto, imagen, audio y video, aplicando principios de usabilidad, accesibilidad y Diseño Universal para el Aprendizaje. Entre los recursos elaborados se incluyen infografías interactivas, videos narrativos y actividades audiovisuales, desarrollados mediante herramientas digitales como Genially, Canva y la plataforma LMS Canvas, favoreciendo la comprensión lectora y la producción escrita en entornos virtuales.

En una tercera fase, se incorporaron elementos de gamificación —misiones, insignias, niveles y retroalimentación motivadora— con el propósito de aumentar la participación activa y la motivación del estudiantado. Estos elementos se integraron de manera coherente con los objetivos de aprendizaje, evitando un enfoque lúdico superficial y priorizando su función pedagógica dentro del proceso de lectoescritura.

Asimismo, se integró el uso de inteligencia artificial como apoyo al diseño y uso de los materiales educativos, especialmente en actividades de análisis textual, enriquecimiento del vocabulario y producción escrita. La inteligencia artificial se empleó como herramienta complementaria, permitiendo personalizar la retroalimentación y acompañar el ritmo de aprendizaje de cada estudiante.

Finalmente, los materiales educativos digitales fueron organizados y alojados dentro de la plataforma LMS, estructurando el curso virtual en módulos y sesiones secuenciadas. Esta organización facilitó el acceso a los recursos, la navegación autónoma, la interacción pedagógica y la evaluación formativa, asegurando la coherencia entre el diseño de los materiales, los objetivos del proyecto y los principios metodológicos de la asignatura Diseño de materiales educativos digitales.

3.3. Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales

La gestión del recurso educativo virtual se desarrolló con base en el objetivo específico de diseñar un entorno virtual de aprendizaje, en correspondencia con los enfoques de la asignatura Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales y en coherencia con las necesidades pedagógicas de la Unidad Educativa San Antonio de Padua.

En una primera etapa, se seleccionó la plataforma LMS Canvas como espacio central para la organización del curso, considerando su accesibilidad, usabilidad y compatibilidad con recursos digitales, actividades gamificadas y herramientas de inteligencia artificial. Esta elección permitió centralizar la administración académica, la comunicación educativa y el seguimiento del proceso de aprendizaje.

Posteriormente, el curso se estructuró en módulos y sesiones alineados con los objetivos de aprendizaje de Lengua y Literatura y con la secuencia didáctica del proyecto. Cada módulo integró recursos digitales, actividades interactivas, espacios de retroalimentación y evaluaciones formativas, favoreciendo la autonomía y el progreso gradual del estudiantado.

Se configuraron también herramientas de gestión académica y seguimiento, como la asignación de tareas, el control de avances, el registro de calificaciones y la retroalimentación personalizada, lo que permitió monitorear el desempeño y ajustar las actividades según los ritmos y necesidades de cada estudiante.

Finalmente, la plataforma se consolidó como un espacio de interacción pedagógica, integrando foros, mensajes y actividades colaborativas que promovieron la participación activa y el trabajo cooperativo. Así, la gestión del entorno virtual garantizó la coherencia entre el diseño del recurso educativo, el uso de tecnologías digitales y los principios

metodológicos de la asignatura.

Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales.

Código deontológico

La integración de la gamificación y la inteligencia artificial en los procesos educativos plantea oportunidades innovadoras, pero también responsabilidades éticas hacia todos los actores implicados en el entorno escolar. La gamificación potencia la participación activa y la retención del conocimiento mediante el uso de elementos y mecánicas de juego (Domínguez et al., 2013), mientras que la inteligencia artificial aplicada a la educación permite personalizar la enseñanza y optimizar el aprendizaje según las necesidades individuales de los estudiantes (Roll & Wyle, 2016).

El uso de tecnologías en la enseñanza de la lectoescritura en noveno de Educación General Básica exige compromisos que garanticen respeto, equidad, transparencia y desarrollo integral de los estudiantes, así como colaboración con familias, docentes, instituciones y la sociedad en general. Según UNESCO (2024), el uso de tecnologías digitales en la educación debe asegurar el respeto a los derechos de los estudiantes, la equidad en el acceso y la transparencia en el manejo de datos, promoviendo también la colaboración entre familias, docentes e instituciones.

En este contexto, es fundamental un compromiso ético que respete la diversidad y fomente un entorno seguro de aprendizaje (Suarez, Perez & Vergara, 2015). Este código ético establece los deberes que guiarán la implementación responsable del proyecto, asegurando que gamificación e inteligencia artificial se utilicen de manera coherente con los principios de responsabilidad, inclusión y desarrollo integral del estudiantado.

Compromisos y deberes en relación con el alumnado

El proyecto se compromete a contribuir activamente a garantizar el derecho constitucional del alumnado a una educación de calidad, pertinente, contextualizada y actualizada, promoviendo su acceso y permanencia en el sistema educativo mediante la incorporación de estrategias innovadoras que integren gamificación e inteligencia artificial para potenciar la lectoescritura (Ministerio de Educación del Ecuador, 2025). Asimismo, busca promover la formación integral del estudiantado mediante el desarrollo de competencias comunicacionales, digitales, socioemocionales y cognitivas, utilizando herramientas tecnológicas y metodologías gamificadas que favorezcan su motivación y participación en el proceso de lectoescritura (Ministerio de Educación del Ecuador, 2025).

Se enfatiza también en estimular el pensamiento crítico, la creatividad, la autonomía en el aprendizaje y la capacidad de resolver problemas de manera colaborativa a través del diseño y aplicación de actividades basadas en gamificación e inteligencia artificial, preparando al alumnado para afrontar los retos del contexto local, nacional y global, en consonancia con la visión de la educación de formar personas críticas, reflexivas y colaboradoras (Bueno, s.f.). Además, se busca crear ambientes de aprendizaje seguros, respetuosos, inclusivos y motivadores que consideren las diversidades culturales, sociales y lingüísticas, integrando principios de neuroeducación y gamificación para promover equidad, inclusión y bienestar socioemocional. Como señala Mora Teruel (2018), "sin emoción no hay aprendizaje ni memoria", destacando la importancia de la motivación y la emoción para un aprendizaje significativo.

Finalmente, se aplican los principios de la neuroeducación, entendiendo que "intentar enseñar sin conocer el funcionamiento del cerebro será algo así como intentar diseñar un guante sin haber visto una mano" (Mora, 2018), adaptando la enseñanza a las necesidades individuales y ritmos de aprendizaje mediante el uso de inteligencia artificial y gamificación, con el objetivo de ofrecer experiencias educativas atractivas, personalizadas y motivadoras.

Compromiso y deberes en relación con las familias y los tutores de los estudiantes

El enfoque de la Escuela Activa promueve la participación activa y el liderazgo de los estudiantes en su propio aprendizaje, extendiendo este compromiso a las familias. Estas asumen un rol protagónico como tutores y facilitadores, involucrándose en reuniones, en el consejo de la comunidad y, de manera particular, en los Días de Logro. Estos eventos constituyen espacios donde los estudiantes demuestran sus avances ante la comunidad en un ejercicio de evaluación formativa (Mogollón & Solano, 2011).

La participación de los padres de familia resulta fundamental en el sistema educativo, ya que la educación solo puede realizarse plenamente cuando la familia y la escuela trabajan conjuntamente. Esta cooperación es indispensable, pues la familia constituye el medio natural del desarrollo humano, mientras que la escuela es la institución encargada de educar; ambas deben colaborar en beneficio de niños y jóvenes (Tuesca et al., 2012).

La implicación activa de las familias optimiza los resultados educativos, elevando el autoconcepto del estudiante y facilitando la comprensión parental de las dinámicas de enseñanza. A nivel institucional, esta participación se traduce en indicadores positivos, como el incremento en las tasas de asistencia, la disminución de la deserción, el desarrollo de actitudes y conductas favorables en los estudiantes, y el

fortalecimiento de los lazos de apoyo entre la escuela y la comunidad (Tuesca et al., 2012).

El educador deja de ser únicamente quien instruye para convertirse en alguien que, al educar, es a su vez educado a través del diálogo con el educando, quien también educa. De esta manera, ambos se transforman en participantes activos de un proceso en el que crecen juntos, y en el cual “los argumentos de la autoridad” dejan de ser determinantes (Freire, 1970).

Así, tanto estudiantes como docentes se constituyen en actores de un proceso de crecimiento compartido; el conocimiento ya no se impone, sino que se construye mediante el diálogo crítico y la reflexión conjunta. Esta dinámica transforma la experiencia educativa en un acto de liberación intelectual y se convierte en un motor para el desarrollo integral de todos los involucrados.

Compromisos y deberes en relación con la institución educativa

La institución educativa constituye un espacio clave para el desarrollo integral de los estudiantes, la consolidación de valores y la construcción de ciudadanía responsable. En este contexto, todos los miembros de la comunidad escolar —estudiantes, docentes, directivos y familias— asumen compromisos y deberes que garantizan el cumplimiento de los fines educativos y fortalecen la convivencia armónica. Estas responsabilidades se sustentan no solo en los reglamentos internos, sino también en principios éticos, sociales y legales que buscan formar personas críticas, responsables y comprometidas con la sociedad.

El compromiso con la institución implica responsabilidad, respeto y participación activa en la vida escolar. Por ejemplo, los estudiantes deben cumplir con normas básicas de convivencia, cuidar los espacios institucionales y demostrar un sentido de pertenencia,

contribuyendo así al orden y al buen funcionamiento de la escuela (Tenti, 2012).

En cuanto a los docentes, sus responsabilidades incluyen la planificación y ejecución de clases de calidad, la evaluación justa y objetiva, el respeto a la diversidad estudiantil y el fomento de valores democráticos. La labor docente trasciende la enseñanza, consolidándose como guía y facilitador de procesos de transformación personal y comunitaria, asegurando la formación integral de los estudiantes (Freire, 2004).

Los directivos, por su parte, asumen compromisos relacionados con la gestión eficiente de recursos, la creación de ambientes inclusivos y seguros, y la promoción de una cultura institucional basada en respeto, equidad y responsabilidad. Su liderazgo implica coordinar esfuerzos colectivos, establecer metas claras y garantizar que las políticas educativas se traduzcan en prácticas que beneficien a toda la comunidad (Bolívar, 2012).

Finalmente, estos compromisos se articulan en una red de responsabilidades compartidas, donde cada actor cumple un rol esencial en la construcción de un entorno de aprendizaje significativo y democrático. Su cumplimiento asegura la disciplina, fomenta la participación institucional y contribuye a la formación de ciudadanos críticos, solidarios y responsables con su entorno social.

Compromisos y deberes en relación con los compañeros.

Los compromisos y deberes de un docente hacia sus compañeros se centran en la colaboración, el respeto mutuo, la comunicación efectiva y el apoyo para mejorar la calidad educativa (Johnson & Johnson, 2019). Esto implica promover una comunicación abierta, empática y sincera, basada en la escucha activa y la asertividad, con el fin de facilitar la resolución pacífica de conflictos y la toma de decisiones de manera consensuada. Una

comunicación efectiva fortalece la cohesión del equipo y genera confianza mutua (Salas et al., 2018).

Asimismo, es fundamental valorar las diferencias culturales, profesionales y personales, fomentando un entorno inclusivo en el que todas las ideas sean consideradas. La diversidad dentro de los equipos potencia la creatividad y la innovación, favoreciendo soluciones educativas más integrales (UNESCO, 2021).

Además, se debe promover el intercambio de conocimientos, recursos y experiencias que enriquezcan tanto la formación individual como el desarrollo del grupo, fortaleciendo las competencias digitales, pedagógicas y socioemocionales de todos los miembros. Esto incluye compartir ideas, mantener una comunicación bidireccional, apoyar los proyectos educativos institucionales y participar activamente en el crecimiento profesional y bienestar del equipo docente (Johnson & Johnson, 2019).

Compromisos y deberes en relación con la profesión

El compromiso y los deberes en relación con la profesión docente constituyen un eje central para comprender la ética profesional en el ámbito educativo. La formación ética no se limita a normas escritas, sino que implica un compromiso vivencial y humanista que orienta el accionar del docente en todas sus dimensiones (Rojas, 2011). Este compromiso exige una actualización constante, tanto intelectual como práctica y moral, con el fin de contribuir al desarrollo integral de los estudiantes y de la sociedad en general.

La ética profesional del docente se entiende como el conjunto de responsabilidades y deberes morales que guían su práctica, reflejándose tanto en el desempeño pedagógico como en la conducta social. La formación ética es inseparable de la integridad profesional, pues

asegura no solo competencias técnicas, sino también valores que orientan el ejercicio responsable de la docencia. En este sentido, los docentes no son meros transmisores de conocimientos, sino referentes éticos que influyen en la formación de ciudadanos críticos y solidarios (Ramos & López, 2019).

Asimismo, el compromiso docente se relaciona directamente con la identidad profesional, constituyéndose en un articulador de los procesos de cambio y otorgando sentido y propósito a la práctica educativa. Los profesores comprometidos se reconocen como actores sociales activos, capaces de transformar su contexto mediante la enseñanza, la investigación y la gestión educativa (Fuentealba & Imbarack, 2014). Este compromiso se expresa en múltiples dimensiones: con la escuela, con la profesión y, principalmente, con el aprendizaje de los estudiantes.

En conclusión, la ética profesional docente implica responsabilidad, compromiso y deberes hacia la sociedad, la institución y los alumnos. Estos principios constituyen la base de una práctica pedagógica humanista y transformadora, que trasciende la mera transmisión de conocimientos para convertirse en un servicio social orientado al bien común.

Compromisos y deberes en relación con la sociedad

Los compromisos educativos con la sociedad se sustentan en el mandato legal que establece el derecho y la responsabilidad de las personas, familias y comunidades de participar en el proceso educativo (Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2011). Este marco legal fundamenta los compromisos sociales de la educación, reconociendo que su éxito depende de la participación activa de los distintos sectores de la sociedad.

En este sentido, la sociedad ecuatoriana asume el deber ético de apoyar la formación integral de los estudiantes, promoviendo valores democráticos y sociales. El Código de Ética

Profesional establece la necesidad de “estimular en sus estudiantes una conciencia democrática y social que conlleve un compromiso auténtico, libre, consciente, creador y racional” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2017).

La participación social en la educación se concibe como un modo de organización en el que las comunidades escolares, junto con las autoridades educativas, trabajan en la creación de una cultura colaborativa orientada a mejorar la calidad educativa (Secretaría de Educación Pública, 2023). Este compromiso requiere que la sociedad se involucre activamente, respetando y apoyando los procesos educativos, más allá de una postura de simple observador.

Asimismo, la sociedad debe garantizar la inclusión educativa, promoviendo el pluralismo y generando condiciones que faciliten el acceso y la permanencia en el sistema educativo, especialmente para los estudiantes más vulnerables (Código de Ética del Docente Ecuatoriano, 2018).

Guía de buenas prácticas en la comunicación en entornos virtuales de aprendizaje.

La incorporación de estrategias gamificadas y herramientas de inteligencia artificial en entornos virtuales de aprendizaje ha demostrado ser eficaz para fortalecer tanto la motivación como el desarrollo de habilidades lectoras y escritoras en estudiantes. La gamificación, que implica la aplicación de dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos en contextos educativos, incrementa significativamente el compromiso del estudiantado, promoviendo procesos activos y dinámicos especialmente beneficiosos en el nivel de educación básica (Acevedo, 2025). Por su parte, la inteligencia artificial permite personalizar el proceso educativo, adaptando las actividades a las características, intereses y

ritmos individuales de cada alumno, generando así experiencias de aprendizaje más efectivas y atractivas.

Este proyecto se desarrolla en el entorno de la Unidad Educativa San Antonio de Padua, donde la tecnología se utiliza como apoyo innovador dentro del aula física, sin que la interacción sea completamente virtual o a distancia. En este marco, resulta fundamental que la implementación de estas tecnologías se sustente en lineamientos claros que promuevan un uso ético y responsable, favoreciendo la participación activa de estudiantes y docentes, así como asegurando una comunicación respetuosa y efectiva en los espacios digitales.

Diversos estudios sobre buenas prácticas en educación virtual señalan que estas deben enfocarse en promover la interacción constante, la retroalimentación continua y un conocimiento profundo de las necesidades individuales de los alumnos, a la vez que fomentan el aprendizaje activo y el trabajo colaborativo (Véliz & Gutiérrez, 2021). De igual manera, se destaca que el éxito pedagógico en entornos virtuales no depende únicamente del uso de la tecnología, sino también del dominio didáctico del docente, quien debe diseñar estrategias inclusivas, emplear materiales multisensoriales adaptados a distintos estilos y ritmos de aprendizaje, y ofrecer un seguimiento cercano y tutoría personalizada para acompañar integralmente el proceso formativo.

En consecuencia, esta guía de buenas prácticas tiene como propósito promover la responsabilidad social y ética en la comunicación virtual, asegurando un ambiente de aprendizaje respetuoso, motivador y eficaz. Está dirigida a docentes y estudiantes del noveno año de Educación General Básica, paralelo A, de la Unidad Educativa San Antonio de Padua, en el marco del proyecto que busca potenciar la motivación y el proceso de lectoescritura mediante el uso combinado de gamificación e inteligencia artificial durante el primer trimestre lectivo 2025-2026.

Buenas prácticas específicas para la comunicación en ambientes con gamificación e IA

La comunicación en entornos que integran gamificación e inteligencia artificial debe sustentarse en principios de transparencia, ética y diseño centrado en el usuario (UNESCO, 2022). Es fundamental explicar de manera clara el rol de la IA, cómo personaliza o recomienda acciones, y ofrecer retroalimentación inmediata y comprensible, fortaleciendo así la confianza tanto de estudiantes como de docentes (Jiang et al., 2024). Asimismo, la motivación se promueve mediante estrategias que refuercen la autonomía, la competencia y la conexión social (Deterding et al., 2011).

Entre las buenas prácticas destacan garantizar la privacidad y el consentimiento informado, emplear un lenguaje inclusivo y accesible, y comunicar de manera transparente las reglas, recompensas y cambios del sistema (UNESCO, 2022). La personalización impulsada por la IA debe realizarse respetando la diversidad y brindando al estudiante control sobre sus propios datos (Gómez et al., 2025). Además, se recomienda supervisar posibles sesgos algorítmicos y asegurar la equidad en las interacciones y contenidos (Jiang et al., 2024).

Los mensajes deben adaptarse al contexto y nivel de la audiencia, utilizando formatos multimodales —texto, audio y video— que garanticen la accesibilidad (Amershi et al., 2019). En entornos colaborativos, es necesario definir normas de conducta y moderación ética, complementadas con canales humanos de apoyo frente a fallos o conflictos.

Finalmente, la comunicación debe incluir evaluación continua, rendición de cuentas y formación de facilitadores en el uso responsable y pedagógico de la IA (Gómez et al., 2025). Estas prácticas favorecen la creación de entornos gamificados más seguros, inclusivos y motivadores, en los cuales la interacción humana con la inteligencia artificial se desarrolla de manera ética, transparente y significativa.

Comunicación en entornos virtuales

La comunicación en entornos virtuales constituye un componente esencial de la docencia contemporánea, especialmente en instituciones de educación primaria y secundaria, donde el acompañamiento docente y el clima emocional influyen directamente en la motivación y el aprendizaje. El uso de foros, chats y plataformas colaborativas debe orientarse a fortalecer competencias comunicativas, socioemocionales y digitales, promoviendo espacios educativos inclusivos y respetuosos (Gómez et al., 2025).

Es fundamental fomentar la asertividad y el respeto en los intercambios virtuales. Los docentes deben establecer normas claras de convivencia digital, modelar una comunicación empática y enseñar a los estudiantes a expresar sus ideas de manera asertiva, evitando la agresión o la pasividad. Esto implica escuchar activamente, validar las opiniones ajenas y emplear un lenguaje que promueva la cooperación y la cortesía en los entornos en línea (Cabero et al., 2020).

Asimismo, los espacios digitales deben propiciar un debate constructivo, donde las ideas se expresen con apertura, argumentación y fundamentos sólidos. El docente cumple un rol mediador, planteando preguntas que estimulen el pensamiento crítico y guiando la conversación hacia conclusiones basadas en evidencia. Este tipo de comunicación fortalece el aprendizaje colaborativo y la autonomía intelectual (Garth & Hollis, 2014).

En síntesis, la comunicación en entornos virtuales educativos debe equilibrar la disciplina comunicativa, el respeto mutuo y la empatía, apoyando el desarrollo integral del estudiante y fortaleciendo su capacidad para participar de manera crítica y responsable en comunidades digitales.

Uso de la gamificación

La gamificación en el ámbito educativo consiste en incorporar elementos propios del

juego —como puntos, insignias o niveles— con el propósito de fomentar la motivación y la participación del estudiantado en los procesos de aprendizaje. Su implementación busca generar experiencias significativas que promuevan el compromiso activo, evitando la competencia negativa entre los participantes (Deterding et al., 2011).

En el contexto del desarrollo de la lectoescritura, la gamificación puede aplicarse mediante el diseño de retos que estimulen la creatividad, la colaboración y la reflexión crítica. Estas actividades, presentadas en forma de desafíos o misiones, permiten que los estudiantes aprendan de manera dinámica y significativa, fortaleciendo tanto las habilidades cognitivas como las socioemocionales (Kapp, 2012).

Es esencial reconocer y celebrar los logros de todos los estudiantes, no solo de quienes obtienen mayores puntajes. Este enfoque inclusivo contribuye a generar un ambiente educativo positivo, en el que cada avance, por pequeño que sea, se percibe como un progreso valioso en el proceso de aprendizaje (Werbach & Hunter, 2015).

Implementación de inteligencia artificial.

La implementación de la inteligencia artificial (IA) en el ámbito educativo representa una oportunidad significativa para personalizar los procesos de enseñanza y aprendizaje. El uso de herramientas de IA permite adaptar los contenidos y las actividades al ritmo, estilo y necesidades individuales de cada estudiante, favoreciendo así una educación más inclusiva y equitativa (Holmes et al., 2022). Esta personalización facilita que los docentes atiendan la diversidad del aula y orienten sus estrategias pedagógicas con mayor precisión.

No obstante, el uso de la IA debe aplicarse de manera equilibrada. Es fundamental evitar que los estudiantes desarrollen una dependencia total hacia la tecnología, promoviendo

en ellos la autonomía, el pensamiento crítico y la capacidad de discernir frente a las recomendaciones ofrecidas por los sistemas inteligentes (Luckin, 2018). La tecnología debe considerarse como una herramienta de apoyo, no como sustituto del razonamiento humano ni de la interacción pedagógica entre docentes y estudiantes.

Asimismo, la implementación de la inteligencia artificial en entornos educativos debe cumplir estrictas normas de protección de datos personales y privacidad, garantizando la seguridad de la información recopilada de los participantes (UNESCO, 2021). La ética en el uso de la IA educativa resulta esencial para asegurar un entorno de aprendizaje seguro, transparente y confiable.

En síntesis, la inteligencia artificial tiene el potencial de transformar la educación al hacerla más personalizada y eficiente, siempre que su aplicación se base en principios éticos, pedagógicos y de respeto a la autonomía del estudiante.

Dinámica docente-estudiante

La dinámica entre docentes y estudiantes en el marco de este proyecto se concibe como un proceso de interacción activa, en el que el docente desempeña el rol de mediador, orientador y facilitador, más allá de ser únicamente evaluador. Esta perspectiva implica que el docente guíe las experiencias de aprendizaje de manera motivadora, utilizando la gamificación y la inteligencia artificial como apoyos que potencien la participación y el desarrollo de la lectoescritura. Una intervención dinámica docente–estudiante favorece la reflexión crítica y la construcción compartida de conocimientos, rompiendo la pasividad tradicional y estimulando la confianza y el entusiasmo por aprender (Sánchez et al., 2023).

La relación pedagógica se enriquece cuando los estudiantes se convierten en protagonistas de su propio proceso, asumiendo un papel activo en el aula. En este sentido, un

vínculo cercano entre docente y estudiante contribuye a fortalecer la autonomía y la responsabilidad en el aprendizaje (Reyes & Torio, 2021). De esta manera, el docente no pierde centralidad en su función, sino que transforma su práctica en una mediación que integra lo tecnológico con lo humano, favoreciendo tanto el desarrollo cognitivo como el socioemocional.

Implementación y seguimiento

La implementación del proyecto inicia con la socialización de las normas de interacción y del uso adecuado de las herramientas tecnológicas, asegurando que estudiantes y docentes comprendan los objetivos y alcances de la propuesta. Esta etapa resulta fundamental para establecer un marco de respeto y compromiso desde el inicio del proceso.

El seguimiento, por su parte, implica una retroalimentación constante por parte del docente, caracterizada por ser motivadora, oportuna y orientada al progreso. Las dinámicas participativas deben planificarse cuidadosamente para mantener el interés del estudiantado y prevenir la desmotivación (Sánchez et al., 2023).

El seguimiento combina la observación de la participación estudiantil, el análisis de datos derivados de las plataformas de inteligencia artificial y la evaluación de los logros alcanzados en lectoescritura. Este proceso no solo permite realizar ajustes oportunos, sino que también asegura que las actividades mantengan coherencia con los objetivos planteados y que la experiencia educativa sea significativa, motivadora y transformadora.

4. Diseño de materiales educativos digitales.

El presente diseño de recursos digitales se centra en estudiantes del noveno grado de Educación General Básica (EGB), paralelo A, de la Unidad Educativa Particular San Antonio

de Padua, ubicada en Quito, Ecuador. La asignatura objeto de este proyecto es Lengua y Literatura, con énfasis en la unidad didáctica dedicada al desarrollo del proceso de lectoescritura, específicamente en los cuentos latinoamericanos.

El proyecto se desarrollará durante el primer trimestre lectivo 2025–2026 y contempla tres sesiones de clase diseñadas para integrar de manera combinada la gamificación y la inteligencia artificial (IA) como elementos motivacionales y de apoyo en el aprendizaje. Esta planificación se sustenta en las características sociodemográficas del grupo, así como en el currículo vigente, que promueve la innovación educativa mediante estrategias tecnológicas.

Justificación curricular

La implementación de un recurso educativo digital que combina gamificación e inteligencia artificial responde a la necesidad de fortalecer la motivación y el desarrollo de las competencias de lectoescritura en los estudiantes de noveno año de Educación General Básica. Este enfoque se sustenta en los lineamientos del Currículo Nacional de Educación General Básica, que promueve el uso de estrategias activas, inclusivas e innovadoras, apoyadas en tecnologías digitales, para potenciar el aprendizaje significativo.

La gamificación, entendida como la incorporación de dinámicas y elementos propios del juego en entornos educativos, favorece la participación activa, la autonomía y el compromiso del estudiantado (Deterding et al., 2011, citado en Boillos, 2023). Por su parte, la inteligencia artificial posibilita la personalización del aprendizaje mediante retroalimentación inmediata y adaptativa, contribuyendo a atender la diversidad de ritmos y estilos de aprendizaje presentes en el aula (Boillos, 2023).

Este recurso articula los contenidos y destrezas con los criterios de desempeño de la asignatura Lengua y Literatura, especialmente aquellos relacionados con la comprensión lectora y la producción escrita. A través de actividades interactivas, se busca fortalecer las capacidades de análisis, interpretación y redacción creativa, en concordancia con los estándares educativos nacionales. Además, promueve el desarrollo de la competencia digital y la alfabetización mediática, habilidades transversales requeridas en el marco de la educación actual.

El diseño pedagógico se fundamenta en el Modelo de Objetos Digitales de Aprendizaje (DLO), que garantiza la calidad, accesibilidad, interoperabilidad y pertinencia curricular del recurso, asegurando su impacto en el proceso educativo (Robles & Zambrano, 2025). En conjunto, esta propuesta contribuye a la innovación metodológica, al aprendizaje autónomo y a la mejora de la práctica docente mediante la integración coherente de tecnologías emergentes en el aula.

Descripción y justificación del recurso digital educativo

El recurso digital propuesto se compone de tres elementos interrelacionados que integran gamificación e inteligencia artificial para favorecer el desarrollo de la lectoescritura:

Plataforma de gamificación con IA: Este entorno virtual ofrece desafíos y actividades adaptativas que fomentan la motivación, la participación activa y el trabajo colaborativo entre los estudiantes. La personalización basada en inteligencia artificial permite realizar ajustes en tiempo real para atender las diferentes necesidades y estilos de aprendizaje, incrementando la efectividad pedagógica y la retención del conocimiento. Un ejemplo de este componente es el uso de plataformas como Kahoot, enriquecidas con elementos de IA.

Aplicación de IA para Asistencia en Escritura:

Esta herramienta utiliza algoritmos de procesamiento de lenguaje natural para ofrecer retroalimentación inmediata sobre ortografía, gramática y coherencia textual. Favorece la autonomía del estudiante, permitiéndole corregir y mejorar sus textos a partir de sugerencias contextualizadas y adaptadas a su nivel de competencia. Asimismo, promueve el desarrollo de habilidades metacognitivas, ya que los usuarios pueden reflexionar sobre sus propios errores y comprender las reglas lingüísticas detrás de las correcciones. Su implementación en entornos educativos contribuye a personalizar el aprendizaje, ofreciendo apoyo individualizado y adaptativo que potencia la escritura académica y creativa. Para esta sección se plantea la creación de una infografía interactiva mediante Genially y el uso de Mentimeter, por ejemplo: una infografía diseñada con Genially.

Plataforma de evaluación digital con IA

Se trata de una herramienta tecnológica que permite diseñar, aplicar y analizar evaluaciones en entornos educativos de manera automatizada y personalizada. Estas plataformas facilitan la creación de pruebas y cuestionarios e incorporan algoritmos inteligentes que interpretan el desempeño del estudiante, detectan patrones de aprendizaje y brindan retroalimentación inmediata.

Al estar alineadas con los recursos digitales educativos, las plataformas de evaluación con IA se integran con contenidos multimedia, objetos de aprendizaje interactivos, aulas virtuales, libros digitales y simuladores. De esta manera, la evaluación se concibe como parte del proceso formativo y no únicamente como un instrumento de calificación final, permitiendo que el estudiante aprenda, practique y sea evaluado dentro de un ecosistema digital coherente. Se trata de un sistema en línea que permite crear, gestionar, aplicar y analizar evaluaciones de manera automática o semiautomática, utilizando algoritmos de

inteligencia artificial para optimizar el proceso evaluativo. Entre sus funciones destacan: generar preguntas adaptadas al nivel de cada estudiante, corregir respuestas abiertas o de desarrollo, ofrecer retroalimentación inmediata y personalizada, y detectar patrones de aprendizaje y dificultades individuales.

Preguntas de reflexión

Se plantearon interrogantes orientadas a guiar la selección y adaptación de los recursos tecnológicos en función de la motivación y el desarrollo de la lectoescritura:

¿Cómo asegurar que todos los estudiantes, independientemente de su nivel previo o dificultades, puedan acceder y beneficiarse del recurso?

Garantizar la accesibilidad y equidad implica diseñar un entorno de aprendizaje inclusivo, adaptable y flexible. Siguiendo los principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA), la propuesta debe ofrecer múltiples medios de representación, acción, expresión y motivación para atender la diversidad del aula. La inteligencia artificial (IA) desempeña un papel crucial al personalizar las experiencias educativas según las necesidades de cada estudiante, ajustando la dificultad de las actividades, ofreciendo retroalimentación diferenciada y proporcionando sugerencias contextualizadas que respondan al ritmo y estilo de aprendizaje individual (Boillos, 2023).

Además, es esencial asegurar la accesibilidad tecnológica mediante recursos que funcionen en dispositivos comunes y con conexión básica a internet, complementados con materiales descargables para quienes presenten limitaciones de conectividad. La diversificación de formatos —texto, audio, imagen y video— amplía las posibilidades de comprensión y expresión, garantizando equidad en el acceso. Finalmente, el acompañamiento

docente es indispensable, actuando como mediador pedagógico que interpreta los datos proporcionados por la IA, brinda apoyo emocional y orienta el uso responsable y significativo del recurso, promoviendo una experiencia educativa flexible, inclusiva y significativa (Robles Castro & Zambrano Santos, 2025).

¿Qué elementos de gamificación resultan más eficaces para motivar a los estudiantes en el desarrollo de habilidades de lectoescritura?

Los elementos de gamificación más efectivos son aquellos que equilibran la motivación intrínseca y extrínseca, fomentando la participación activa y el placer por aprender. Los retos y misiones narrativas crean un contexto lúdico coherente que despierta curiosidad e inmersión, mientras que puntos, medallas y niveles refuerzan el sentido de logro y permiten visualizar el progreso. Recompensas simbólicas y personalizadas, como avatares o insignias, fortalecen la identidad digital del estudiante.

La retroalimentación inmediata, facilitada por la IA, constituye un componente clave, promoviendo la autorregulación y la mejora continua. Asimismo, las dinámicas de colaboración y competencia sana, implementadas mediante plataformas como Kahoot o juegos educativos interactivos, estimulan la participación, la cooperación y el sentido de pertenencia al grupo (Boillos, 2023). Estos elementos convierten el aprendizaje de la lectoescritura en un proceso significativo, participativo y motivador, donde el estudiante desarrolla competencias comunicativas, creatividad y autonomía.

¿De qué manera la retroalimentación generada por la inteligencia artificial puede potenciar la mejora continua y el aprendizaje autónomo?

La retroalimentación constituye un pilar esencial de la evaluación formativa, ofreciendo información constructiva y oportuna que orienta tanto al estudiante como al docente hacia la mejora del aprendizaje (Olivos & Ramírez Elías, 2024). La IA potencia este proceso mediante un seguimiento personalizado, inclusivo y dinámico, analizando evidencias del desempeño individual y extendiendo el acompañamiento más allá de los tiempos tradicionales. Esto reduce la presión de la evaluación estándar y proporciona orientación clara sobre áreas de mejora, motivando la reflexión, autoevaluación y ajuste de estrategias de manera autónoma (Abril Ruiz & Estefanía Alexandra, 2024).

Los sistemas generativos de IA también actúan como asistentes en la redacción y revisión de trabajos, ofreciendo comentarios y sugerencias que enriquecen la comprensión y desarrollan habilidades críticas y creativas. Este diálogo constante entre estudiante y tecnología fomenta la autorregulación y el compromiso activo con el proceso formativo.

¿Cómo se puede medir el impacto de un recurso educativo en el desarrollo de habilidades lectoescritoras?

El impacto se mide mediante un enfoque integral que combine métodos cualitativos y cuantitativos. Se recomienda aplicar evaluaciones iniciales y finales, utilizando rúbricas que consideren reconocimiento de letras, precisión en la escritura, coherencia y cohesión de textos, así como comprensión lectora (Gilchrist et al., 2023). La observación directa de la participación en actividades de lectura y escritura permite evaluar la aplicación práctica de las habilidades, mientras que encuestas o entrevistas a estudiantes, docentes y familias aportan información sobre motivación, hábitos de lectura y percepción del recurso.

El análisis estadístico, como regresiones o análisis de componentes principales, permite relacionar el uso del recurso con mejoras específicas en el desempeño lectoescritor, proporcionando evidencia objetiva de la efectividad de la propuesta.

Diseño de materiales educativos digitales.

El presente material multimedia se desarrolla en el marco del proyecto titulado “Uso combinado de gamificación e inteligencia artificial para potenciar la motivación y el proceso de lectoescritura en estudiantes del noveno paralelo A de la Unidad Educativa San Antonio de Padua”, ubicada en Quito, Ecuador. El grupo está conformado por 30 estudiantes, de 13 a 14 años, del nivel de Educación General Básica (EGB). La propuesta se implementa en la asignatura de Lengua y Literatura, con énfasis en los cuentos latinoamericanos, durante el primer trimestre del año lectivo 2025–2026.

El objetivo es integrar herramientas de gamificación e inteligencia artificial para potenciar la motivación, la comprensión lectora y la producción escrita, respondiendo a los desafíos actuales del aprendizaje mediado por TIC en contextos educativos ecuatorianos.

El estilo de aprendizaje predominante en el aula hasta ahora se ha basado en el uso de diapositivas, videos y tareas escritas tradicionales, con una motivación moderada hacia la lectoescritura y un uso limitado de tecnologías educativas. En este contexto, se propone la implementación de recursos innovadores, tales como infografías interactivas, videos dinámicos y grabaciones de audio elaboradas por los propios estudiantes, combinando gamificación e inteligencia artificial para generar un aprendizaje más atractivo, motivador y participativo.

Esta estrategia busca responder a las preferencias digitales de los estudiantes, superar la resistencia hacia la lectura tradicional y favorecer su desarrollo integral en el proceso de

lectoescritura, promoviendo la autonomía, la creatividad y la participación activa en entornos educativos mediados por tecnología.

Preguntas de reflexión

¿Qué?

Elaborar un recurso educativo multimedia que combine gamificación e inteligencia artificial, incorporando materiales como infografías interactivas, videos narrativos y grabaciones de audio de los estudiantes leyendo cuentos latinoamericanos. Este recurso busca enriquecer el proceso de lectoescritura y motivar a los alumnos a participar activamente en su aprendizaje.

¿Para quién?

El material está dirigido a estudiantes del noveno grado de Educación General Básica (EGB) de la Unidad Educativa San Antonio de Padua, quienes presentan distintos niveles de competencia lectora y motivación. El recurso considera la diversidad de ritmos y estilos de aprendizaje para garantizar inclusión y equidad.

¿Para qué?

Fomentar la motivación intrínseca hacia la lectura y la escritura, promoviendo un aprendizaje autónomo, significativo y adaptado a las necesidades individuales de los estudiantes, en coherencia con los estándares del Currículo Nacional de Educación General Básica.

¿Cómo?

Mediante el uso de plataformas digitales como Genially, Canva y herramientas de inteligencia artificial (ChatGPT, Google Forms con IA), creando experiencias educativas

inmersivas y personalizadas. La estrategia combina retroalimentación automatizada, elementos lúdicos de la gamificación y actividades interactivas que fortalecen la participación activa y el desarrollo de competencias lectoras y escritoras.

¿Cuándo?

La secuencia didáctica se desarrollará en tres sesiones de 60 minutos cada una, distribuidas de la siguiente manera:

Introducción teórica y exploración de contenidos (1.^a sesión).

Desarrollo de actividades gamificadas con apoyo de IA (2.^a sesión).

Evaluación del aprendizaje y reflexión final (3.^a sesión).

Manifiesto

El presente proyecto defiende el uso pedagógico de las tecnologías emergentes como herramientas transformadoras del proceso educativo. Se reconoce que la gamificación y la inteligencia artificial actúan como catalizadores del compromiso estudiantil, incrementando la participación activa y la autonomía. Asimismo, se promueve un enfoque ético y responsable en el uso de la IA, que priorice el desarrollo del pensamiento crítico, la creatividad y la equidad educativa.

Guion Multimedia 1: Infografía interactiva

Tipo de recurso: Infografía digital interactiva (Genially).

Objetivo: Despertar el interés por los cuentos latinoamericanos y mostrar cómo la gamificación y la inteligencia artificial hacen atractiva la lectoescritura.

Descripción: La infografía presenta información sobre los cuentos latinoamericanos: definición, autores relevantes, importancia y elementos constitutivos. Incluye botones interactivos y enlaces a actividades complementarias, fomentando la exploración autónoma.

Base didáctica: Recurso visual diseñado para facilitar la comprensión conceptual mediante el aprendizaje autónomo y significativo. Se sustenta en teorías de aprendizaje constructivista y en la perspectiva del constructivismo social, promoviendo la interacción activa del estudiante con los contenidos.

Enlace: <https://view.genially.com/68f45646faa9fa5904d9c8fb/interactive-content-descubre-los-cuentos-latinoamericanos>

Infografía en GENIALLY

Guía infografía: Cuentos Latinoamericanos Título: Descubre los Cuentos Latinoamericanos Actividades para recordar:

Para iniciar una lluvia de ideas sobre el cuento latinoamericano para los estudiantes de noveno grado paralelo A, se utiliza la herramienta Mentimeter con una pregunta abierta, clara y concisa.

Pregunta: Para ti, ¿qué es un cuento? Escribe las primeras 3 palabras o frases cortas que te vengan a la mente.

Esta pregunta está relacionada con el tema central y permite recordar conocimientos básicos sobre el cuento. Al solicitar palabras o frases cortas fomenta la participación y genera una atractiva nube de palabras con las respuestas. Permitiendo obtener un panorama rápido de lo que el grupo sabe. (link y QR)

<https://www.menti.com/alcpqbui9k2>

Ilustración 1

Código QR



Nota: Elaboración propia del trabajo grupal

Actividades para comprender:

Contenido:

¿Qué son?

Relatos breves que reflejan las diversas realidades, culturas, tradiciones y problemáticas sociales propias de América Latina. (incluye una imagen, al estilo de pintura de óleo, cálida, con tonos vibrantes).

Quienes los escriben

Son escritos por diferentes autores de diferentes países latinoamericanos, suelen reflejar la riqueza y complejidad de la región. (incluye una imagen, al estilo de pintura de óleo, cálida, con tonos vibrantes).

¿Por qué son importantes?

Por su originalidad, creatividad y capacidad para abordar temas universales desde un enfoque único.

Tienen una amplia gama de temas, desde lo cotidiano hasta lo histórico, lo social, lo político y fantástico.

Están impregnados de elementos culturales propios de cada país, como la mitología, costumbres, el lenguaje, el conjunto de rasgos, carácter o temperamento distintivos y propios de sus individuos. (incluye una imagen, al estilo de pintura de óleo, cálida, con tonos vibrantes).

Elementos de los cuentos latinoamericanos (cada uno incluye una imagen, al estilo de pintura de óleo, cálida, con tonos vibrantes).

Ambiente local

Los cuentos están ambientados en escenarios que reflejan la geografía, la cultura y la idiosincrasia de Latinoamérica.

Temas sociales y políticos

Los cuentos abordan problemáticas sociales, políticas e históricas propias de Latinoamérica. Como la opresión, desigualdad, libertad.

Crítica social

Expresan críticas o reflexionan sobre la sociedad, la política, la moralidad.

Realismo mágico

Presentan elementos fantásticos o mágicos que se entrelazan con la realidad cotidiana.

Personajes

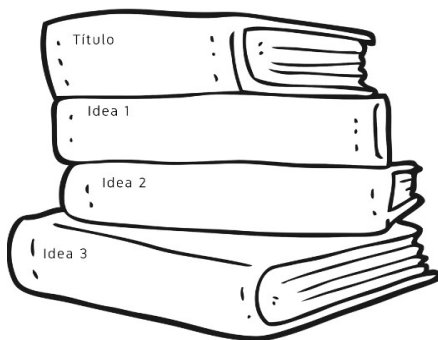
Suelen representar a la gente común, con sus creencias, idiosincrasias, etc.

Resumir

Los estudiantes utilizan un esquema (formato libro) resumirán lo aprendido sobre los cuentos latinoamericanos, en su cuaderno de materia, se adjunta el diseño del formato libro.

Ilustración 2.

Formato libro sobre los cuentos latinoamericanos



Nota: Elaboración propia del trabajo grupal

Tarea

Utilizando un padlet formato blog, los estudiantes deben escribir sobre un cuentista latinoamericano reconocido por su influencia en el cuento. Para realizar la tarea deben acceder al link o al código QR.

Objetivo de la Actividad

Identificar y reconocer a los autores clave de la literatura latinoamericana cuya obra ha tenido una influencia significativa en el género del cuento, relacionándolos con su país de origen.

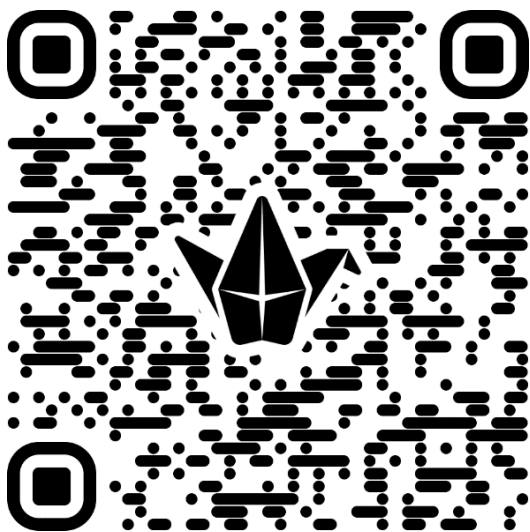
Instrucciones de la Tarea (Padlet)

Accede al Padlet: Haz clic en el siguiente enlace o accede mediante el código QR:

<https://padlet.com/maruriandrea123/maestros-del-cuento-latinoamericano-1vp9ims7fakoyw0v>

Ilustración 3.

Código QR de la tarea en Padlet



Nota: Elaboración propis del trabajo grupal

Identifica tu País: El docente te asignó previamente un país de Latinoamérica. Busca la columna en el Padlet que corresponde al país que te tocó.

Investiga y Responde:

Investiga un autor o autora de dicho país que sea reconocido(a) por su influencia en el cuento (por ejemplo, Gabriel García Márquez en Colombia, Julio Cortázar en Argentina, etc.).

Crea una nueva publicación (post) en la columna de tu país.

Contenido de tu Publicación: Tu post debe incluir la siguiente información:

Título: Nombre completo del autor/a.

Cuerpo del Post: Obra(s) Destacada(s) en Cuento: Menciona el título de al menos un cuento o colección de cuentos importante.

Breve Influencia: Escribe una frase o una idea clave que describa por qué es importante su contribución al cuento latinoamericano (p. ej., su manejo del Realismo Mágico, la experimentación formal, el tema de la identidad, etc.).

Agrega una imagen o un retrato del autor/a.

Criterios de Evaluación

Esta actividad será evaluada según:

Pertinencia del Autor: El autor elegido debe ser relevante en el género del cuento.

Ubicación Correcta: La publicación se realiza en la columna del país asignado.

Compleitud de la Información: Se incluyen el nombre del autor/a, al menos una obra de cuento y una descripción de su influencia.

Puntualidad: Entrega de la información en el Padlet dentro del plazo estipulado.

Parametrización: infografía con interactividad en cada uno de los temas a través de etiquetas, ventanas y enlaces.

Archivador:

Ilustraciones de la infografía

Amor, justicia y magia: https://chatgpt.com/s/m_68f5073b7e58819195080350a0a03c30

Autores latinoamericanos:

https://chatgpt.com/s/m_68f508bb06048191855822ab0979d4ad

El cuento iluminado por la magia:

https://chatgpt.com/s/m_68f50a271d208191b07b5fdd75b05537

Villa vibrante al atardecer:

https://chatgpt.com/s/m_68f50c9272fc8191a9f5629e6baa8d3d

Otra imagen sobre: Los cuentos abordan problemáticas sociales, políticas e históricas propias de Latinoamérica. Como la opresión, desigualdad, libertad. mantén el estilo enfócate en Latinoamérica pero que destaque Ecuador: <https://www.perplexity.ai/search/crea-una-imagen-en-base-a-esto-Kcu1bY6kRqO2hVVey08oRA#4>

Imagen que resalte al Ecuador: <https://www.perplexity.ai/search/crea-una-imagen-en-base-a-esto-Kcu1bY6kRqO2hVVey08oRA#1>

Mentimeter (link y QR) <https://www.menti.com/alcqpbui9k2>



Realismo mágico presentan elementos fantásticos o mágicos que se entrelazan con la realidad cotidiana.: <https://www.perplexity.ai/search/crea-una-imagen-en-base-a-esto-Kcu1bY6kRqO2hVVey08oRA#2>

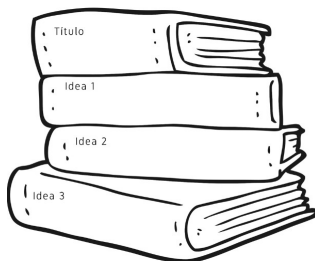
Personajes suelen representar a la gente común, con sus creencias, idiosincrasias, etc.
mantener mismo estilo pero enfatiza a ecuador, si los otros países de Latinoamérica pero que
resalte ecuador: [https://www.perplexity.ai/search/crea-una-imagen-en-base-a-esto-](https://www.perplexity.ai/search/crea-una-imagen-en-base-a-esto-Kcu1bY6kRqO2hVVey08oRA#3)

[Kcu1bY6kRqO2hVVey08oRA#3](https://www.perplexity.ai/search/crea-una-imagen-en-base-a-esto-Kcu1bY6kRqO2hVVey08oRA#3)

Esquema u organizador gráfico formato libro



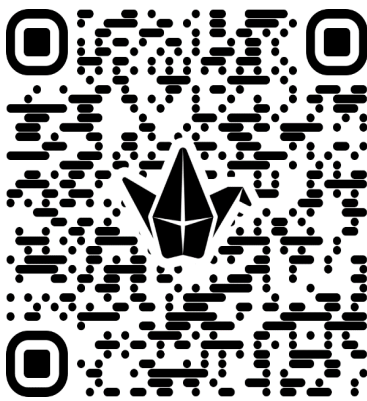
[https://www.perplexity.ai/search/crea-una-imagen-para-](https://www.perplexity.ai/search/crea-una-imagen-para-unmentimUmORUwRbT6m6vIPudUResw#9)
[unmentimUmORUwRbT6m6vIPudUResw#9](https://www.perplexity.ai/search/crea-una-imagen-para-unmentimUmORUwRbT6m6vIPudUResw#9)



Ejemplo de organizador para los estudiantes

Imagen tomada de Pinterest y adaptada

Padlet Tarea (link-QR): <https://padlet.com/maruriandrea123/maestros-del-cuento-latinoamericano-1vp9ims7fakoyw0v>



Guion Multimedia 2

Título: Video narrativo – Proceso de creación de los cuentos ecuatorianos

Tipo de recurso: Video narrativo–educativo (realizado en Canva, con animaciones, imágenes, texto, audio y gamificación).

Descriptivo: El recurso digital es un video narrativo audiovisual, dirigido a estudiantes de 9.º de EGB (13 - 14 años), cuyo objetivo es explicar el proceso de creación de los cuentos ecuatorianos de forma clara, entretenida y motivadora.

El video combina narración en voz en off, música de fondo, ilustraciones alusivas, insignias gamificadas y elementos visuales que refuerzan la comprensión de los conceptos narrativos (tema, personajes, narrador, conflicto, trama).

El objetivo es fomentar la lectoescritura mediante un enfoque motivador, apoyado en gamificación e inteligencia artificial como apoyo creativo y didáctico.

Parametrización

Plataforma: Canva.

Duración estimada: 1:21 minutos.

Formato: Presentación de video (1920x1080).

Elementos incluidos:

Pista de narración en audio mp3 (voz en off).

Música instrumental de fondo (mp3).

Imágenes alusivas (libro abierto, fogata, castillo, personajes).

Iconos narrativos

Insignias gamificadas PNG (Origen, Elementos, Narrador).

Animaciones de texto y objetos (pop, zoom, rebote, escribir a máquina).

Base didáctica

Se fundamenta en la teoría del aprendizaje significativo (Ausubel), conectando la teoría literaria con representaciones visuales y ejemplos concretos.

Integra gamificación para motivar al estudiante (insignias, retos).

Refuerza la competencia lectoescritora mostrando cómo se construyen los cuentos y motivando a que cada estudiante cree su propia narración.

Inteligencia artificial: apoyo en la generación de guiones y recursos multimedia.

DUA (Diseño Universal para el Aprendizaje):

Múltiples formas de representación (audio, texto, imagen, símbolos).

Varias formas de acción y expresión (narración, animación, participación).

Implicación activa de los estudiantes a través de retos y recompensas.

Tipo de recurso o actividad

Recurso audiovisual narrativo, gamificado y educativo, que combina voz, texto, imágenes y música para explicar y motivar la creación de cuentos ecuatorianos.

Archivador

Narrador (voz en off): archivo mp3.

Música de fondo: instrumental andino (mp3).

Imágenes: ilustraciones y recursos visuales alusivos al cuento ecuatoriano.

Insignias gamificadas: PNG (Origen del cuento, Elementos narrativos, El narrador).

Archivo Canva: proyecto editable con diseño en formato presentación de video.

Enlaces al material:

Video realizado en CANVA sobre el Proceso de creación de los cuentos ecuatorianos.

https://www.canva.com/design/DAG2YyeiWY0/duRN7JfpmPkIKkjATXt-Iw/edit?utm_content=DAG2YyeiWY0&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

El desarrollo de este trabajo fue un recorrido de aprendizaje compartido en el que atravesamos diferentes momentos. Al inicio, surgió cierta confusión, ya que algunas de

nosotras venimos de profesiones distintas a la docencia y otras ejercemos la enseñanza en asignaturas diferentes, lo que hizo que el punto de partida no fuera del todo claro. A esto se sumó la dificultad de no tener experiencia en la creación de videos, lo cual nos llevó a investigar y probar distintas aplicaciones que pudieran facilitar el proceso.

En un primer intento se utilizó la plataforma Powtoon, pero pronto evidenciamos complicaciones: si una persona editaba, otra ya no podía hacerlo y en ocasiones el material se borraba. Esto llevó a replantear la estrategia y finalmente optamos por Canva, una herramienta que resultó más sencilla, colaborativa y ajustada a la realidad de lo que queríamos presentar.

Al contar con la guía del libro de Lengua y Literatura fue un apoyo clave, ya que permitió estructurar las escenas de forma más clara, breve y organizada. Al integrar un componente gamificador, logramos darle un giro más atractivo y motivador al recurso, con el propósito de captar el interés de los estudiantes.

Este proceso no solo permitió alcanzar el objetivo planteado, sino también descubrir nuevas formas de crear y enseñar con herramientas digitales, fortaleciendo nuestro trabajo en equipo y nuestra capacidad de adaptación frente a los retos.

Guion Multimedia 3

Guía del audio: Cuentos Latinoamericanos

Título: De lector a narrador de cuentos latinoamericanos. Mejora tu entonación grabando tu voz.

Actividades realizadas:

Para fomentar la lectoescritura y enfatizar el desarrollo en la entonación, y lectura ágil y rápida se realiza un video corto donde se graba un diálogo que busca impulsar al estudiante a desarrollar una actividad similar donde el estudiante narra fragmentos de un cuento específico.

El equipo docente realiza una introducción al inicio de la grabación donde se recalca la importancia de la lectoescritura y el objetivo de la actividad.

Se procede a explicar la actividad que debe realizar el estudiante, la cual consiste en realizar una grabación tipo podcast de un fragmento del cuento escogido con efectos sonoros y acompañamiento musical.

Se brinda una breve biografía del autor Edgar Allan García autor con el cuento: “El vampiro Vladimiro”.

Se realiza una lectura rápida del inicio del cuento “El vampiro Vladimiro”, recalcando cambios en entonación, ritmo y velocidad lectora. Esta herramienta será de gran utilidad para los estudiantes para ejemplificar la actividad a realizar.

Parametrización: Audio corto con efectos sonoros de narraciones de cuentos latinoamericanos creados a través de la red social tik tok la misma que se caracteriza por herramientas de edición intuitivas y biblioteca de sonidos amplia a su vez consta de un gran impacto en la población lo que facilita el acercamiento de los estudiantes a esta plataforma.

Archivador:

Imagen: Ilustración colocada en video tik tok : Portada del libro “El vampiro Vladimiro” del autor Edgar Allan García.

https://www.loqueleo.com/ec/uploads/2018/04/resized/800_lql-saz-portada-el-vampiro-vladimiro-out-optimizada.jpg

Narrador (voz en off): archivo mp3.

Enlaces al material: <https://vm.tiktok.com/ZMAqNU4mU/>

El diseño y desarrollo del material multimedia propuesto permiten evidenciar el potencial pedagógico de la gamificación y la inteligencia artificial en el fortalecimiento de las habilidades de lectoescritura. La integración de estos recursos digitales facilita una enseñanza más dinámica, inclusiva y motivadora, donde el estudiante asume un rol activo. Se destaca que la implementación de estas estrategias requiere planificación, formación docente continua y evaluación constante para garantizar su efectividad y sostenibilidad en el tiempo.

Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales

Lugar de aplicación, modalidad y características de los participantes

La intervención educativa se desarrollará en modalidad 100% virtual, en coherencia con los lineamientos de la asignatura Plataformas de Gestión de Entornos Virtuales, cuyo propósito es trasladar experiencias de aula presencial hacia un entorno completamente digital.

La acción formativa se implementará mediante:

Sesiones síncronas a través de Zoom, orientadas a la interacción, presentación de contenidos y retroalimentación inmediata;

Actividades asíncronas, alojadas y gestionadas en una plataforma LMS (Canvas), donde los estudiantes accederán a materiales, tareas, foros y recursos complementarios.

La población destinataria está conformada por estudiantes de entre 12 y 13 años, pertenecientes al 9.º paralelo A de la Unidad Educativa San Antonio de Padua, ubicada en Pomasqui, Quito. Se trata de adolescentes con acceso a dispositivos móviles o computadores y con experiencia básica en herramientas digitales, lo que favorece el uso de una LMS para potenciar su aprendizaje.

Problemática detectada

Durante las clases de Lengua y Literatura, se ha detectado desmotivación hacia la lectura, dificultades en la comprensión lectora y bajo desarrollo del proceso de lectoescritura. Estos desafíos afectan la participación activa, la construcción significativa del conocimiento y la producción textual coherente.

Se observa además que los estudiantes se sienten más atraídos por entornos interactivos que involucren retos, tecnología y dinámicas lúdicas. Por ello, se considera pertinente integrar gamificación e inteligencia artificial, aprovechando sus potencialidades para:

Fortalecer la motivación,

Mejorar la comprensión de textos,

Generar procesos de escritura asistida,

Promover la autonomía,

Y dinamizar las actividades de la clase desde un enfoque virtual.

Objetivo general de aprendizaje

Diseñar y aplicar una secuencia de actividades virtuales que integren gamificación e inteligencia artificial dentro de una LMS, para potenciar la motivación lectora y mejorar el proceso de lectoescritura en estudiantes de 9.º EGB.

Pilares metodológicos de la acción educativa (corregidos a modalidad 100% virtual)

Los pilares se reformulan para reflejar su aplicación en entornos completamente virtuales, tal como indicó la docente.

Pilar de la comunicación

La comunicación se desarrollará exclusivamente en entornos digitales, de manera:

Síncrona, mediante videoconferencias por Zoom;

Asíncrona, mediante foros, comentarios en tareas y mensajería interna de la LMS.

Este tipo de interacción permitirá un acompañamiento permanente, retroalimentación oportuna y un clima de trabajo colaborativo adecuado a la virtualidad.

Pilar de la cooperación

El trabajo colaborativo se llevará a cabo mediante actividades integradas en la plataforma LMS, tales como:

Producción conjunta de textos en documentos compartidos,

Debates en foros,

Resolución grupal de retos gamificados,

Participación en misiones virtuales.

Las herramientas tecnológicas, incluyendo IA, permitirán coordinar acciones, compartir información y fortalecer habilidades sociales desde un entorno digital seguro.

Pilar de la administración académica

La LMS gestionará la totalidad del curso virtual, permitiendo:

Organización de contenidos por semanas,

Disponibilidad permanente de materiales,

Carga estructurada de tareas,

Uso de rúbricas,

Control de entregas y calificaciones,

Acceso a reportes de progreso.

El docente y los estudiantes comparten la responsabilidad del proceso, manteniendo una administración eficiente, transparente y accesible.

Pilar de la docencia

La práctica docente se orientará al acompañamiento continuo mediante:

Clases virtuales con orientación directa,

Explicaciones mediadas por recursos interactivos,

La integración de IA permitirá un apoyo complementario para diagnósticos iniciales, generación de preguntas y sugerencias de escritura.

Pilar de la evaluación

Se implementará evaluación formativa y sumativa, en coherencia con la virtualidad. La distribución orientativa según la sugerencia de la docente será:

60% → entregables semanales, integrando misiones, análisis y producciones escritas;

20% → participación en foros y actividades interactivas;

15% → test final en la LMS;

5% → participación en sesiones síncronas.

Además, la retroalimentación se ajustará a las necesidades individuales, aplicando principios del Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) que aseguren la accesibilidad e inclusión digital.

Recursos de apoyo según los 4 tipos estudiados

Se describen los recursos de apoyo según el modelo estudiado en clase:

Recursos organizativos

Cronograma general del curso virtual

Planificación semanal detallada

Rúbricas y criterios de evaluación

Guía de navegación de la LMS

Recursos tecnológicos

Plataforma LMS (Canvas)

Zoom para sesiones síncronas

Genially y Canvas para materiales interactivos

IA (ChatGPT) como apoyo a la comprensión y escritura

Recursos cognitivos

Lecturas seleccionadas

Guías de análisis de cuentos

Mapas conceptuales y organizadores

Actividades de comprensión lectora mediadas por IA

Recursos motivacionales

Sistema de insignias

Puntajes y niveles

Misiones gamificadas

Retroalimentaciones motivadoras personalizadas

Impacto educativo previsto

Se espera que los estudiantes desarrollen mayor autonomía lectora, comprensión crítica y habilidades digitales, mejorando su participación activa y su producción textual mediante el uso reflexivo de la IA y la gamificación.

Conclusión

El análisis previo permite fundamentar una propuesta formativa sólida, coherente y contextualizada a un entorno 100% virtual. La combinación de gamificación, IA y una LMS

facilita transformar la enseñanza de la lectoescritura en un proceso dinámico, motivador e inclusivo. Esto fortalece la autonomía, la participación activa y el desarrollo integral de los estudiantes, asegurando una experiencia educativa adaptada a sus necesidades y a las demandas actuales de la educación mediada por tecnología.

Nota introductoria

El presente documento constituye el DEMO del curso virtual diseñado en el marco de la asignatura Plataformas de Gestión de Entornos Virtuales. Su finalidad es mostrar, de manera detallada, cómo se implementaría un curso real dentro de una LMS (Canvas), orientado al desarrollo de la motivación lectora, la comprensión de textos narrativos y la producción escrita, con énfasis en el cuento latinoamericano.

Se integra el uso de gamificación e inteligencia artificial (IA) como estrategias complementarias para fortalecer la participación del estudiantado, promover la autonomía y potenciar los aprendizajes de forma dinámica y significativa.

Modalidad, Duración y Organización General del Curso

El curso se desarrollará en modalidad 100% virtual, migrando completamente la experiencia del aula física hacia un entorno digital. Para ello se combina:

Trabajo síncrono mediante sesiones por Zoom, destinadas a explicaciones, debates, acompañamiento y retroalimentación.

Trabajo asíncrono gestionado en Canvas, donde se alojan recursos, tareas, rúbricas, cuestionarios, materiales de lectura y enlaces a herramientas externas.

Planificación Semanal del Contenido y Actividades

El curso se organiza en un período equivalente a tres semanas, cada una con actividades progresivas que integran comprensión lectora, producción textual, gamificación e

IA. Las herramientas Genially, Mentimeter, Kahoot, Canvas y ChatGPT se emplean únicamente como recursos de apoyo.

La acción educativa se desarrollará completamente en modalidad virtual, combinando interacción síncrona y asíncrona. El objetivo es hacer que los tiempos, tareas y contenidos encajen de forma coherente.

Estructura y Tiempos

Cada semana se desarrollará un eje temático con objetivos claros, actividades síncronas y asíncronas, y herramientas didácticas complementarias.

Tabla 1

Estructura y tiempos de actividades

Aspecto	Detalle de la Planificación
Modalidad	Virtual
Duración del Curso	3 semanas
Carga Horaria	6 sesiones síncronas en total (2 por semana)
(Estimada)	
Metodología	Actividades síncronas (Zoom) y asíncronas (Canvas)

Nota: Elaboración propia del trabajo de grupo

Semana 1 – Motivación lectora

Distribución de la Evaluación

La calificación final se compone de las siguientes evidencias y porcentajes

50% Producto final “Mi cuento latinoamericano alternativo”

20% Participación en foros y misiones

20% Actividades asistidas por IA

10% Test final en Canvas

Objetivo:

Reconocer la importancia de la lectura, comprender la relevancia cultural del cuento latinoamericano e identificar el nivel inicial de comprensión lectora mediante actividades asistidas por IA.

Actividades:

Video de bienvenida (Canvas).

Explica los objetivos del curso, el funcionamiento de la LMS, el sistema de gamificación y las pautas de participación.

Genially interactivo: La lectura como puerta al conocimiento.

Incluye definición de lectura, líneas temporales del cuento latinoamericano, ejemplos de autores.

Lectura guiada del cuento “El almohadón de plumas”.

Incluye:

PDF con comentarios marginales

Audio versión DEMO

Preguntas de exploración

Actividad de subrayado digital (texto resaltable)

Diagnóstico asistido por IA.

El estudiante utiliza IA para:

Identificar vocabulario complejo

Detectar emociones

Formular hipótesis

Redactar un breve análisis inicial.

Sube un archivo con su reflexión personal sobre qué aportó la IA al proceso.

Foro gamificado “Exploradores del cuento latinoamericano”.

Participación obligatoria:

Un aporte original

Dos comentarios fundamentados

Mini–reto textual

Insignia otorgada: Explorador Inicial.

Zoom (síncrona).

Debate guiado.

Nube de palabras en Mentimeter.

Orientaciones sobre la tarea semanal.

Entrega semanal:

Se realizará una reflexión personal como actividad sobre el aporte de la IA en la lectura.

El contenido se estructurará siguiendo la secuencia de: Videos, Tema, Lectura de Profundización/Tendencia, Caso y Debate.

Semana 2 – Gamificación aplicada a la lectura

Objetivo:

Comprender los principios de la gamificación y aplicarlos en actividades relacionadas con cuentos latinoamericanos.

Actividades:

Micro video “¿Qué es gamificar?”.

Explica puntos, insignias, niveles, misiones y recompensas.

anially: “Elementos de gamificación”.

Incluye ejemplos aplicados a lectura y ejercicios para diseñar misiones.

Lectura PDF “Gamificación y motivación lectora

Actividad de diseño: creación de dos misiones, una insignia y un reto textual.

Diseñar:

Dos misiones para estudiantes

Una insignia

Un reto textual

Basado en “El almohadón de plumas”

Misiones propuestas en el DEMO:

Misión 1: Identificar tres pistas del conflicto.

Misión 2: Inferir emociones del personaje.

Misión 3: Escribir un final alternativo.

Sesión Zoom: refuerzo mediante Kahoot.

Refuerzo gamificado de conceptos clave

Entrega semanal

Se entregará un documento con diseño de misiones e insignias.

Semana 3 – IA como herramienta para análisis y producción

Durante esta etapa, se promoverá el uso ético de la inteligencia artificial, enfatizando la importancia del pensamiento crítico, la autoría propia y la valoración del proceso creativo humano.

Objetivo:

Emplear IA como recurso para mejorar la lectura, la escritura y el pensamiento crítico

Actividades:

Video “IA para escribir mejor”.

Explica usos, riesgos éticos, límites y buenas prácticas.

Reescritura asistida por IA.

El estudiante selecciona un fragmento del cuento y realiza:

Corrección

Enriquecimiento vocabulario

Propuestas estilísticas

Debe justificar qué aceptó y qué rechazó.

Producto final: “Mi cuento latinoamericano alternativo”.

Incluye evidencia del proceso de uso de IA.

Test final en Canvas

Incluye preguntas de gamificación, IA, comprensión lectora y análisis narrativo.

Sesión Zoom de cierre.

Reflexión colectiva, nube de palabras y entrega de insignias finales.

Herramientas utilizadas

Plataforma principal (LMS).

Cnavas – gestión de tareas, rúbricas, foros y evaluaciones.

Herramientas síncronas

Zoom – sesiones, retroalimentación, debates.

Herramientas complementarias

Genially – materiales interactivos.

Mentimeter – participación colaborativa.

Kahoot – gamificación

Canvas – micro videos

ChatGPT / IA – análisis y producción textual

Plan B y Recursos de Apoyo

Se ha previsto un Plan B para incorporar otras actividades que permitan mantener la motivación y atender las dificultades de los estudiantes.

Falta de conexión del estudiante: Material descargable en PDF.

Dificultades de motivación: Misiones sorpresa, retroalimentación inmediata.

Confusión en instrucciones: Video tutorial dentro de Canvas.

Problemas en escritura: Plantillas guiadas y apoyo con IA.

Fallas en Zoom: Grabaciones, foros alternativos y resúmenes explicativos

Recursos de Apoyo Adicionales

Recursos Organizativos

Cronograma por semanas.

Guía de navegación del curso

Rúbricas detalladas

Estructura de módulos

Recursos Tecnológicos

Tutorial para uso de Canvas

Tutorial de Zoom para estudiantes

Guía básica “¿Cómo usar IA de forma responsable?”

Manual breve de Genialy

Recursos Cognitivos

Lecturas seleccionadas

Mapas conceptuales del cuento latinoamericano

Guía de análisis narrativo

Actividades de comprensión lectora

Recursos Motivacionales

Sistema XP y niveles

Insignias

Tablero de progreso

Mensajes de retroalimentación positiva

Conclusión

El presente DEMO demuestra cómo un curso virtual puede integrar eficazmente gamificación e IA para fortalecer la motivación lectora y la producción escrita en estudiantes

de 9.º EGB, utilizando el cuento latinoamericano como vehículo cultural y formativo. La estructura detallada, el uso pedagógico de herramientas y la coherencia entre componentes responden a los criterios solicitados por la docente y consolidan el diseño instruccional del curso.

Introducción

El presente documento corresponde al Entregable 3, donde se organiza y estructura el curso virtual dentro del LMS Canvas. Este entregable se basa en la planificación y el DEMO desarrollado en el Entregable 2, realizando la migración completa del diseño a la plataforma Canvas. El propósito es definir claramente las secciones del curso, los recursos, las actividades y las herramientas utilizadas para cada componente.

Estructura General del Curso en Canva

El curso se organizará en las siguientes secciones dentro de Canvas:

Bienvenida

Plan de Trabajo

Semana 1: Motivación lectora y cuento latinoamericano

Semana 2: Gamificación aplicada a la lectura

Semana 3: IA como herramienta de análisis y producción textual

Conversaciones y Recursos

Contenido de Cada Sección

Bienvenida

En este apartado se presenta un video de bienvenida que presenta la introducción general del curso virtual orientado al uso de gamificación y la inteligencia artificial para fortalecer la motivación y el proceso de lectoescritura; en este se explica de una manera clara el enfoque del curso, que integra la motivación lectora, la comprensión del cuento latinoamericano y la producción textual dentro de un entorno dinámico.

También se describen los principales recursos que encontrarán los estudiantes como lecturas, actividades de análisis, foros y cuestionarios, mismos que están diseñados para apoyar el aprendizaje, fomentar la participación y promover la autonomía.

Finalmente, este video invita a los estudiantes a explorar el curso con curiosidad, interactuar con los contenidos y aprovechar cada espacio para desarrollar nuevas competencias.

Plan de Trabajo

Semana 1 – Motivación lectora y cuento latinoamericano

Objetivo

Introducir al estudiante en la lectura crítica, reconocer elementos del cuento latinoamericano y realizar un diagnóstico inicial asistido por IA.

Actividades

Publicación del Video de Bienvenida

Actividad asíncrona: Genially interactivo sobre la importancia de la lectura.

Lectura guiada del cuento 'El almohadón de plumas' (PDF anotado).

Actividad asistida por IA: análisis de vocabulario y emociones.

Foro gamificado: 'Exploradores del cuento latinoamericano'.

Sesión síncrona Zoom: discusión guiada + Mentimeter.

Entrega semanal: Reflexión personal sobre el aporte de la IA en la lectura.

Esta combinación de lectura guiada, audio y preguntas inferenciales busca activar múltiples canales de aprendizaje, potenciando la comprensión multinodal y la metacognición lectora.

Semana 2 – Gamificación aplicada a la lectura

Objetivo

Comprender los elementos de la gamificación y diseñar actividades y misiones aplicadas al cuento.

Actividades

Microvideo '¿Qué es gamificar?' alojado en Canvas.

Genially interactivo: Elementos de la gamificación.

Lectura PDF 'Gamificación y motivación lectora'.

Actividad de diseño: creación de dos misiones, una insignia y un reto textual.

Sesión Zoom: refuerzo mediante Kahoot.

Entrega semanal: Documento con diseño de misiones e insignias.

Semana 3 – IA como herramienta de análisis y producción textual

Objetivo
Aplicar IA en procesos de mejora textual, análisis narrativo y producción creativa.

Actividades

Video explicativo “IA para escribir mejor”.

Ejercicio de reescritura asistida por IA (corrección, vocabulario y estilo).

Producto final: 'Mi cuento latinoamericano alternativo'.

Test final en Canvas.

Sesión Zoom de cierre y entrega de insignias.

Evaluación Global del Curso

Evidencia	Porcentaje
Producto final: Cuento alternative	50%
Participación en foros y misiones	20%
Actividades asistidas por IA	20%
Test final en Canvas	10%

Herramientas en Cada Actividad

Canvas:	Plataforma central, módulos, entregas, test y foros.
Zoom	Sesiones síncronas y retroalimentación.

Genially	Micro lecciones y contenidos interactivos
Canvas	Video de bienvenida
Kahoot	Gamificación y refuerzo.
Mentimeter	Participación colaborativa.
ChatGPT / IA:	Análisis, reescritura y apoyo cognitivo.

Cronograma General

Semana	Temática	Productos
Semana 1	Motivación lectora y cuento	Reflexión asistida por IA
Semana 2	Gamificación aplicada a la lectura	Diseño de misiones e insignias
Semana 3	IA para producción textual	Cuento alternativo + Test Final

Semana 1 – Motivación lectora y cuento latinoamericano

Objetivo

Introducir al estudiante en la lectura crítica, reconocer elementos del cuento latinoamericano y realizar un diagnóstico inicial asistido por IA.

Actividades

Publicación del Video de Bienvenida

Se implementó un video de bienvenida dentro de la plataforma Canvas el mismo que da a conocer la importancia de la motivación lectora y de los cuentos latinoamericanos y la importancia de las nuevas tecnologías como la gamificación y la inteligencia artificial para que la lectura sea más enriquecedora en los niños.

Actividad asíncrona: Genially interactivo sobre la importancia de la lectura

Se desarrolló una infografía interactiva en la herramienta Genially donde denota lo que son los cuentos latinoamericanos sus elementos y principales autores de estas lecturas.

Link de infografía interactiva:

<https://view.genially.com/68f45646faa9fa5904d9c8fb/interactive-content-descubre-los-cuentos-latinoamericanos>

Lectura guiada del cuento 'El almohadón de plumas' (PDF anotado).

La lectura guiada constituye el recurso central de la Semana 1 y se ha diseñado siguiendo principios de lectura profunda, andamiaje cognitivo y acompañamiento digital. El objetivo es que el estudiante desarrolle habilidades de análisis literario mediante el uso de herramientas interactivas y multimodales disponibles en la plataforma Canvas.

Material principal: PDF con comentarios marginales

Se elaboró un documento en formato PDF que presenta un fragmento del cuento almohadón de plumas, enriquecido con comentarios marginales que cumplen funciones pedagógicas específicas:

Activar conocimientos previos.

Señalar detalles relevantes del ambiente narrativo.

Identificar rasgos de los personajes.

Destacar elementos que anticipan el misterio del cuento.

Promover inferencias y predicciones iniciales.

Audio versión DEMO

Se preparó un audio demostrativo con lectura en voz alta del fragmento, acompañado de una breve introducción pedagógica para orientar la escucha. El audio facilita la comprensión auditiva, la secuenciación y el reconocimiento de atmósferas narrativas.

Componentes del audio:

Saludo e introducción contextual.

Lectura del fragmento seleccionado.

Cierre con orientaciones para la actividad.

Preguntas de exploración

Se diseñaron preguntas abiertas y semiabiertas que permiten verificar la comprensión literal, inferencial y crítica. Las preguntas están alineadas con las anotaciones del PDF y fomentan el análisis contextual.

Preguntas:

¿Qué elementos del ambiente contribuyen a generar una atmósfera de frialdad y tensión en el fragmento?

¿Cómo se describe el estado emocional de Alicia? Identifica señales textuales que lo evidencian.

¿De qué manera la relación entre Alicia y Jordán aporta al suspenso narrativo?

¿Qué función cumple la casa en este inicio del cuento? ¿Actúa solo como escenario o adquiere un rol simbólico?

Con base en las pistas que ofrece el narrador, ¿qué hipótesis inicial puedes formular sobre la causa del deterioro de Alicia?

Actividad asistida por IA: análisis de vocabulario y emociones.

El diagnóstico asistido por IA constituye una actividad de metacognición guiada mediante el uso responsable de inteligencia artificial. Su propósito es que el estudiante desarrolle conciencia de su proceso lector y reconozca cómo las herramientas digitales pueden apoyar la comprensión profunda del texto narrativo. De esta forma, se fomenta una lectura crítica mediada por tecnología, donde el estudiante aprende a usar la IA como herramienta de apoyo, no de sustitución.

Objetivos de la actividad

Identificar vocabulario complejo presente en el fragmento.

Analizar las emociones predominantes en la narración y en los personajes.

Formular hipótesis iniciales sobre el conflicto central.

Elaborar un análisis previo que sirva como punto de partida para el estudio del cuento.

Descripción de la actividad

El estudiante utilizará una herramienta de IA, (ChatGPT o Gemini), para asistir su lectura del fragmento. El proceso se realizará en cuatro pasos guiados:

Identificación de vocabulario complejo:

El estudiante solicita a la IA un listado de palabras difíciles del fragmento y definiciones contextualizadas.

Detección de emociones

Utiliza la IA para identificar emociones presentes en Alicia, Jordán y el ambiente narrativo, así como la intención emocional del narrador.

Formulación de hipótesis:

A partir de los elementos del texto, el estudiante genera con ayuda de la IA hipótesis iniciales sobre lo que ocurre en la historia y qué podría estar causando el deterioro de Alicia.

Redacción de un análisis inicial:

Finalmente, el estudiante redacta un breve análisis (entre 8 y 12 líneas) combinando su interpretación con el apoyo conceptual proporcionado por la IA.

Evidencia a entregar

El estudiante deberá subir un archivo en formato Word o PDF que incluya:

Extractos o capturas del diálogo con la IA.

Su análisis inicial.

Una reflexión personal respondiendo:

¿Qué aportó la IA a mi proceso de lectura y comprensión del cuento?

Foro de discusión: Análisis y reflexión

Se planteó la siguiente pregunta para el foro de discusión en la plataforma Canvas basado en la lectura guiada el almohadón con plumas:

¿De qué manera la casa fría, silenciosa y grande donde vive Alicia influye en su enfermedad y en el suspenso del cuento?

Explica con tus palabras y menciona un ejemplo del texto. Luego comenta la opinión de un compañero: ¿estás de acuerdo o ves algo diferente?

Con esta pregunta se busca hacer que el estudiante realice su análisis y reflexione sobre la lectura guiada que se realizó dentro de las actividades planteadas en plataforma.

Sesión síncrona Zoom: discusión guiada Mentimeter.

La sesión síncrona se desarrollará como un espacio de interacción académica donde los estudiantes contrasten sus interpretaciones y fortalezcan la comprensión del cuento desde una dinámica guiada.

Componentes de la sesión Debate guiado

Discusión orientada por preguntas detonadoras, tales como:

¿De qué manera la casa se convierte en un personaje más del relato?

¿Qué signos del deterioro de Alicia parecen más relevantes?

¿Cómo se anticipa el misterio central desde el inicio del cuento?

El debate promoverá argumentación, escucha activa y análisis crítico.

Nube de palabras en Mentimeter

Los estudiantes ingresarán a un enlace proporcionado en vivo y registrarán palabras clave relacionadas con:

Emociones del cuento.

Atmósfera.

Personajes.

Elementos inquietantes del relato.

La nube se visualizará en tiempo real dentro de Zoom.

Semana 2 – Gamificación aplicada a la lectura Microvideo '¿Qué es gamificar?'

El punto de partida metodológico para la intervención fue la revisión del marco conceptual de la gamificación, realizada a través de un recurso audiovisual. El video sobre gamificación se utilizó como elemento de sensibilización e introducción conceptual para sentar las bases teóricas de la estrategia. Su función principal fue definir la gamificación diferenciando del

juego puro (game-based learning), y exponer sus mecanismos y dinámicas centrales (puntos, insignias, clasificaciones, desafíos, etc.).

Este material audiovisual inicial sirvió para establecer el "por qué" de la estrategia: justificar cómo la aplicación de elementos lúdicos puede aumentar el compromiso y la motivación de los estudiantes. De este modo, el video proporcionó el fundamento teórico que luego se detalló y ejemplificó de manera práctica en la infografía interactiva de Genially y que, en última instancia, guio el diseño de las actividades lectoras posteriores y las evaluaciones (¡Quiz y Kahoot!).

Genially interactivo: Elementos de la gamificación.

Para la implementación de la estrategia de gamificación en el contexto de esta investigación, se utilizó la herramienta digital Genially. Esta aplicación en línea fue seleccionada por su versatilidad y facilidad para integrar elementos interactivos, animaciones y mecánicas de juego en presentaciones y recursos educativos. Genially permitió el diseño de una actividad dinámica, accesible a través del enlace proporcionado, que busca incrementar el compromiso y la motivación del estudiante mediante desafíos lúdicos.

La actividad interactiva diseñada en Genially, accesible en la dirección <https://view.genially.com/69251a70f021a8539cabdcfa/horizontal-infographic-diagrams->

gamificacion, consiste en una infografía interactiva que introduce y refuerza los conceptos clave de la gamificación, tales como sus componentes (puntos, insignias, tablas de clasificación, retos) y sus aplicaciones en el ámbito educativo.

La estructura del recurso emplea diagramas horizontales para presentar la información de manera segmentada y clara, incorporando elementos de interacción (como ventanas o etiquetas) que ofrecen explicaciones detalladas sobre cada concepto al hacer clic. Este enfoque

busca transformar la revisión de contenido teórico en una experiencia de aprendizaje activo, permitiendo al usuario explorar la información a su propio ritmo y de forma no lineales es fundamental para una comprensión profunda de las mecánicas de la gamificación.

Lectura PDF 'Gamificación y motivación lectora'.

El objetivo fundamental del pdf de la estrategia de gamificación aplicada al ámbito lector es impactar directamente en la motivación del estudiante. La lectura, a menudo percibida como una actividad solitaria o pasiva, puede encontrar resistencia en el alumnado. La gamificación aborda este desafío al reestructurar la experiencia de lectura como un reto activo y social. Inicialmente, los elementos lúdicos actúan como motivadores extrínsecos, ofreciendo recompensas tangibles (puntos, medallas, acceso a contenido exclusivo) que fomentan la participación inicial.

Sin embargo, el diseño efectivo busca trascender esta fase para cultivar una motivación intrínseca, donde el estudiante encuentra satisfacción y placer en la propia acción de leer y superar los desafíos asociados. Se traduce en la asignación de libros con complejidad creciente, o la participación en actividades como un Club de Lectores donde se ganan puntos por finalizar un texto o se desbloquean insignias por la calidad de la participación en debates. En la cual valida la selección e incorporación de las mecánicas lúdicas que finalmente buscan aumentar la autonomía, la competencia y el sentido de pertenencia del estudiante en torno al hábito lector.

Actividad de diseño: creación de dos misiones, una insignia y un reto textual.

El tercer recurso digital implementado es un cuestionario interactivo (Quiz) diseñado en la misma plataforma Genially. Este Genially utiliza una plantilla de "Quiz Cuento Genial" y tiene como principal propósito la evaluación formativa de la comprensión lectora después de que los estudiantes han interactuado con un texto o cuento específico. Se trata de un cuestionario

interactivo de preguntas y respuestas, probablemente de selección múltiple o verdadero/falso, que ofrece retroalimentación inmediata sobre la exactitud de las respuestas.

Al ser un quiz gamificado, transforma el tradicional examen de lectura en una actividad de juego, donde la rapidez, la precisión y la consecución de la puntuación máxima se convierten en los nuevos objetivos del estudiante. Tiene un aporte fundamental la Evaluación Formativa Inmediata que permite a los estudiantes autoevaluar su nivel de comprensión del texto. La retroalimentación instantánea les ayuda a identificar errores conceptuales en el momento, facilitando la corrección del aprendizaje.

Sesión Zoom: refuerzo mediante Kahoot.

Como elemento de cierre y consolidación del conocimiento, se implementó la herramienta de aprendizaje basado en juegos Kahoot!. Esta plataforma se diferencia de las actividades previas (Genially) por introducir un fuerte componente de competencia social en tiempo real. Siendo este un cuestionario que se ejecuta de forma sincrónica por zoom y colectiva. Su mecánica se basa en la rapidez y la precisión: los estudiantes responden preguntas de selección múltiple en sus dispositivos, siendo la puntuación determinada no solo por la respuesta correcta, sino también por el tiempo que tardan en seleccionarla. Esta característica inyecta un nivel de presión temporal y recompensa inmediata que incrementa la adrenalina y el enfoque en la tarea.

Semana 3 – IA para análisis y producción textual

Durante la tercera semana del curso, los estudiantes explorarán el uso de la inteligencia artificial como herramienta de apoyo para la lectura, la escritura y el pensamiento crítico. La semana iniciará con la visualización del video “IA para escribir mejor”, donde se presentarán

los principales usos, riesgos éticos y buenas prácticas del empleo de la IA en la producción textual.

Este recurso servirá como punto de partida para reflexionar sobre la importancia de mantener la creatividad y el criterio propio al utilizar herramientas tecnológicas.

Posteriormente, los estudiantes participarán en el foro de reescritura asistida por IA, en el cual seleccionarán un fragmento de su cuento latinoamericano y, con ayuda de una inteligencia artificial, realizarán correcciones, ampliarán su vocabulario y explorarán nuevas propuestas de estilo narrativo.

En este espacio se promoverá la reflexión crítica, ya que los participantes deberán justificar qué sugerencias de la IA aceptan y cuáles rechazan, fortaleciendo así su autonomía y su capacidad de autorregulación en el proceso de escritura.

Como resultado de este trabajo, los estudiantes elaborarán el producto final “Mi cuento latinoamericano alternativo”, integrando las mejoras derivadas del análisis asistido por IA y demostrando una comprensión más profunda de los elementos del cuento y del uso responsable de la tecnología.

La semana concluirá con la aplicación del test final en Canvas, que evaluará la comprensión lectora, el análisis narrativo y los conocimientos sobre el uso ético de la IA. Finalmente, se realizará una sesión de cierre en Zoom, donde los estudiantes compartirán aprendizajes, construirán una nube de palabras colaborativa y recibirán insignias digitales como reconocimiento a su participación y creatividad.

En conjunto, las actividades de esta semana favorecerán el desarrollo de competencias digitales y comunicativas, impulsarán el pensamiento crítico y la autonomía, y fortalecerán la

creatividad en el proceso de escritura, reafirmando la idea de que la inteligencia artificial puede ser una aliada para aprender y crear de manera ética y consciente.

En síntesis, la experiencia demuestra que la integración entre gamificación e inteligencia artificial no solo dinamiza la enseñanza virtual, sino que reconfigura las formas de leer, escribir y aprender en la era digital

Analizar el recurso combinado de gamificación e inteligencia artificial que permita el desarrollo del proceso de lectoescritura en estudiantes del noveno paralelo A de la Unidad Educativa San Antonio de Padua durante el primer trimestre lectivo 2025-2026.

Tarea	Incidencia en la institución	Fecha inicio	Fecha fin	Verificable
Recolección de datos cualitativos a través de grupos focales con estudiantes participantes de la experiencia con el recurso combinado.	Genera conocimiento sobre la percepción, motivación y aceptación del recurso, facilitando ajustes pedagógicos futuros.	05/11/2025	07/11/2025	Rúbrica del gamificado con IA
Observación participante y	Permite evaluar de forma directa	10/11/2025	13/11/2025	Notas de campo y

análisis de registros (trabajos y actividades de lectoescritura desarrolladas con el recurso) para identificar evidencias de desarrollo y compromiso.	efectos del recurso en el progreso lectoescritor y dinámica de aula.			registros de actividades.
Procesamiento de la información mediante codificación temática y análisis de contenido para la construcción de categorías que representen la incidencia del recurso.	Fundamenta la toma de decisiones basadas en evidencia cualitativa para mejorar el recurso y su aplicación.	17/11/2025	19/11/2025	Informe detallado de análisis y resultados.
Elaboración y presentación del informe final con	Apoya la sustentación académica.	20/11/2025	25/11/2025	Informe final entregado y expuesto.

conclusiones y recomendaciones fundamentadas en la recolección de datos.				
--	--	--	--	--

3.1. Diseño de estudio / Enfoque metodológico

El diseño del estudio es cualitativo, descriptivo y exploratorio, dado que se busca comprender y analizar las estrategias y el recurso combinado de gamificación e inteligencia artificial aplicados al desarrollo del proceso de lectoescritura. Este enfoque permite profundizar en las experiencias y percepciones de los estudiantes respecto al uso de estas herramientas en su aprendizaje.

3.2.Participantes

Este diseño estará orientado para un grupo de 26 estudiantes del noveno paralelo A de la Unidad Educativa Particular San Antonio de Padua, quienes participarán voluntariamente en el proceso durante el primer trimestre lectivo 2025-2026.

3.3. Instrumentos y técnicas de recopilación de datos

Observación participante: Para registrar las interacciones y respuestas de los estudiantes mientras utilizan el recurso combinado durante las actividades de lectoescritura.

Grupos focales: Para profundizar en la valoración grupal del recurso implementado y obtener retroalimentación colaborativa.

Recolección de datos: Asimilación de la información entregada por el gamificado con ayuda de la IA.

3.4. Recolección de datos

La recolección de la información se realizará mediante codificación temática, en la que se identificarán categorías emergentes relacionadas con las estrategias de gamificación, la integración de inteligencia artificial y el impacto en el proceso de lectoescritura.

3.5. Consideraciones éticas

Se garantizará la confidencialidad y anonimato de los participantes, se promoverá un ambiente de respeto y cuidado.

Resultados

Responsabilidad social, ética y comunicación educativa en entornos virtuales.

Código deontológico

La integración de la gamificación y la inteligencia artificial en los procesos educativos plantea no solo oportunidades innovadoras, sino también responsabilidades éticas hacia todos los actores implicados en el entorno escolar. Según (Domínguez Adrián et al., 2013) . La gamificación en educación potencializa la participación activa y la retención del conocimiento mediante el uso de elementos y mecánicas de juego. De igual forma la inteligencia artificial aplicada a la educación permite personalizar la enseñanza y optimizar el proceso de aprendizaje adaptándose a las necesidades individuales de los estudiantes (Rollido & Wyle Ruth, 2016).

El uso de tecnologías en la enseñanza de la lectoescritura en el noveno de EGB exige compromisos que garanticen el respeto, la equidad, la transparencia y el desarrollo integral de los estudiantes, así como la colaboración con familias, docentes, instituciones y la sociedad en general. Según (UNESCO, 2024) resalta que la necesidad el uso de tecnologías digitales en la educación garantice el respeto a los derechos de los estudiantes, la equidad en el acceso y la

transparencia en el manejo de datos, promoviendo también la colaboración entre familias, docentes e instituciones. Y en el contexto específico de la enseñanza de la lecto-escritura en el noveno de educación general básica, es fundamental un compromiso ético que asegure un desarrollo integral respetuoso de la diversidad y que fomente un entorno seguro para el aprendizaje (Suarez Ana & Perez Claudia Vergara Maria, 2015). Este código ético busca establecer los deberes que guiarán la implementación responsable del proyecto.

Compromisos y deberes en relación con el alumnado

Contribuir activamente a garantizar el derecho constitucional del alumnado a una educación de calidad, pertinente, contextualizada y actualizada, promoviendo su acceso y permanencia en el sistema educativo mediante la incorporación de estrategias innovadoras que integren la gamificación y la inteligencia artificial para potenciar la lectoescritura (Ministerio de Educación del Ecuador, 2025).

Promover la formación integral del alumnado mediante el desarrollo de competencias comunicacionales, digitales, socioemocionales y cognitivas, utilizando herramientas tecnológicas y metodologías gamificadas que favorezcan su motivación y participación activa en el proceso de lectoescritura (Ministerio de Educación del Ecuador, 2025).

Estimular el pensamiento crítico, la creatividad, la autonomía en el aprendizaje y la capacidad para resolver problemas de manera colaborativa a través del diseño y aplicación de actividades basadas en gamificación e inteligencia artificial, preparando al alumnado para afrontar los retos del contexto local, nacional y global; conforme a la visión de David Bueno (s.f.), la educación debe formar personas críticas, reflexivas y colaboradoras.

Crear ambientes de aprendizaje seguros, respetuosos, inclusivos y motivadores que consideren las diversidades culturales, sociales y lingüísticas, integrando principios de neuroeducación y gamificación para promover la equidad, la inclusión y el bienestar

socioemocional del alumnado, en concordancia con Mora Teruel (2018), quien señala que "sin emoción no hay aprendizaje ni memoria", resaltando la importancia de la emoción y la motivación para un aprendizaje significativo.

Aplicar los principios de la neuroeducación, entendiendo que "intentar enseñar sin conocer el funcionamiento del cerebro, será algo así como intentar diseñar un guante sin haber visto una mano" (Mora Teruel, 2018), adaptando la enseñanza a las necesidades individuales y ritmos de aprendizaje mediante el uso de inteligencia artificial y gamificación para ofrecer experiencias educativas atractivas y motivadoras.

Compromiso y deberes en relación con las familias y los tutores de los estudiantes

El enfoque de la Escuela Activa promueve la participación activa y el liderazgo de los estudiantes en su propio aprendizaje, extendiendo este compromiso a las familias. Estas asumen un rol protagónico como tutores y facilitadores, involucrándose en reuniones, en el consejo de la comunidad y, de manera particular, en los Días de Logro. Estos eventos son espacios donde los estudiantes demuestran sus avances ante la comunidad en un ejercicio de evaluación formativa (Mogollón & Solano, 2011).

La participación de los padres de familia es de crucial importancia en el sistema educativo. Se afirma que la educación solo puede realizarse plenamente cuando la familia y la escuela trabajan conjuntamente. Esta cooperación es indispensable, pues la familia constituye el medio natural del desarrollo humano, mientras que la escuela es la institución social encargada de educar; ambas deben cooperar en forma conjunta en beneficio de niños y jóvenes (Rosa julio Tiesca et al., 2012).

Dichas participaciones constituyen un factor esencial que optimiza los resultados del sistema educativo. Esta colaboración beneficia al estudiante al elevar su autoconcepto y a facilitar la comprensión parental de las dinámicas de enseñanza. A nivel sistémico, la

implicación proactiva de las familias se traduce en indicadores institucionales favorables, como el incremento en las tasas de asistencia, la disminución de la deserción, el desarrollo de actitudes y conductas positivas en los estudiantes, y el fortalecimiento de los lazos de apoyo entre la escuela y su comunidad (Rosa julio Tuesca et al., 2012).

El educador ya no es solo el que educa sino aquel que, en tanto educa, es educado a través del diálogo con el educando, quien, al ser educado, también educa. Así ambos se transforman en sujetos del proceso en que crecen juntos y en el cual “los argumentos de la autoridad” ya no rigen (Freire, 1970).

De esta manera, tanto el estudiante como el docente se establecen como participantes de un proceso de crecimiento compartido. El conocimiento ya no se impone por el docente, sino que se construye a través del diálogo crítico y la reflexión con el estudiante. Esta dinámica es esencial, pues transforma la experiencia educativa en un acto de liberación intelectual y un motor para el desarrollo integral de todos los involucrados.

Compromisos y deberes en relación con la institución educativa

La institución educativa constituye un espacio fundamental para el desarrollo integral de los estudiantes, la consolidación de valores y la construcción de ciudadanía responsable. En este sentido, los estudiantes, docentes, directivos, familias y demás actores de la comunidad escolar adquieren compromisos y deberes que garantizan el cumplimiento de los fines de la educación y fortalecen la convivencia armónica dentro de este entorno. Dichos deberes no solo responden a normas establecidas en los reglamentos internos de cada institución, sino que también se fundamentan en principios éticos, sociales y legales que buscan la formación de personas críticas, responsables y comprometidas con la sociedad.

La escuela no es únicamente un espacio de transmisión de conocimientos, sino también un lugar de socialización, en donde los compromisos asumidos por sus miembros

repercuten directamente en la calidad educativa. El compromiso implica responsabilidad, respeto, cumplimiento de normas y participación activa en la vida institucional. Por ejemplo, los estudiantes tienen el deber de asistir puntualmente a clases, cumplir con las tareas asignadas, respetar a sus compañeros y docentes, y cuidar las instalaciones de la institución. Estos aspectos reflejan un sentido de pertenencia y disciplina que contribuyen al orden y al buen funcionamiento del espacio escolar (Tenti, 2012).

En el caso de los docentes, los compromisos se orientan hacia la preparación de clases con calidad, la evaluación justa y objetiva, el respeto a la diversidad de los estudiantes y el fomento de valores democráticos, la labor del maestro debe estar impregnada de ética y responsabilidad social, ya que su papel trasciende la mera enseñanza para convertirse en guía y facilitador de procesos de transformación personal y comunitaria. Por tanto, el compromiso docente no se limita a lo académico, sino que abarca el acompañamiento en la formación integral de los estudiantes (Freire, 2004).

Asimismo, las familias como parte de la comunidad educativa también asumen deberes relevantes, entre ellos el acompañamiento en los procesos de aprendizaje, el fomento de hábitos de estudio, el respeto a las disposiciones institucionales y la comunicación constante con la escuela. En este sentido, se plantea que la corresponsabilidad familia-escuela es esencial para el éxito educativo, pues cuando los padres participan activamente se fortalecen los lazos de confianza y se generan mejores resultados académicos y formativos (Epstein, 2011).

Por otro lado, los directivos de la institución educativa asumen compromisos relacionados con la gestión eficiente de recursos, la creación de ambientes inclusivos y seguros, y la promoción de una cultura institucional basada en valores de respeto, equidad y responsabilidad, el liderazgo escolar implica la capacidad de coordinar esfuerzos colectivos,

establecer metas claras y garantizar que las políticas educativas se traduzcan en prácticas que beneficien a todos los miembros de la comunidad educativa (Bolívar, 2012).

En conclusión, los compromisos y deberes en relación con la institución educativa deben entenderse como una red de responsabilidades compartidas, donde cada actor cumple un rol clave en la construcción de un entorno de aprendizaje significativo y democrático. El cumplimiento de estas responsabilidades no solo asegura el orden y la disciplina dentro de la institución, sino que además fomenta la formación de ciudadanos críticos, solidarios y responsables con su entorno social.

Compromisos y deberes en relación con los compañeros.

Los compromisos y deberes de un docente hacia sus compañeros se centran en la colaboración, el respeto mutuo, la comunicación efectiva y el apoyo para mejorar la calidad educativa (Johnson & Johnson, 2019).

Se debe promover una comunicación abierta, empática y sincera, fundamentada en la escucha activa y el asertividad, con el objetivo de facilitar la resolución pacífica de conflictos y la toma de decisiones de manera consensuada. Una comunicación efectiva es esencial para fortalecer la cohesión del equipo y generar confianza mutua (Salas et al., 2018).

Por supuesto, no podemos dejar de lado los aspectos sociales, se deben apreciar las diferencias culturales, profesionales y personales, promoviendo un entorno inclusivo en el que todas las ideas sean escuchadas y tenidas en cuenta. La diversidad dentro de los equipos potencia la creatividad y la innovación (UNESCO, 2021).

Es necesario promover el intercambio de conocimientos, recursos y experiencias que enriquezcan tanto la formación individual como el crecimiento del grupo, fortaleciendo las competencias digitales, pedagógicas y socioemocionales de todos los participantes. Esto implica compartir ideas, mantener una comunicación abierta y bidireccional, apoyar los

proyectos educativos institucionales, y participar activamente en el desarrollo profesional y el bienestar del equipo docente (Johnson & Johnson, 2019).

Compromisos y deberes en relación con la profesión

El compromiso y los deberes en relación con la profesión docente constituyen un eje esencial para comprender la ética profesional en el ámbito educativo. La formación ética no debe reducirse a normas escritas, sino que implica un compromiso vivencial y humanista que orienta el accionar del docente en todas sus dimensiones (Rojas, 2011). Este compromiso demanda del profesor una constante actualización intelectual, práctica y moral, con el fin de contribuir al desarrollo integral de sus estudiantes y de la sociedad en general.

La ética profesional del docente se entiende como el conjunto de responsabilidades y deberes morales que guían su accionar, reflejándose tanto en su desempeño pedagógico como en su conducta social. Ramos & López (2019), sostienen que la formación ética es inseparable de la integridad del profesional, pues garantiza no solo competencias técnicas, sino también valores que orientan el ejercicio responsable de la docencia. Así, los docentes no son meros transmisores de contenidos, sino referentes éticos que influyen en la formación de ciudadanos críticos y solidarios.

En este sentido, el compromiso docente se relaciona directamente con la identidad profesional. Fuentealba & Imbarack (2014), destacan que este compromiso constituye un articulador de los procesos de cambio, otorgando sentido y propósito a la práctica educativa. Los profesores comprometidos se reconocen como actores sociales activos, capaces de transformar su contexto mediante la enseñanza, la investigación y la gestión educativa. Dicho compromiso expresa en diversas dimensiones: con la escuela, la profesión y, principalmente, con el aprendizaje de los estudiantes.

En conclusión, la ética profesional docente implica responsabilidad, compromiso y

deberes hacia la sociedad, la institución y los alumnos. Estos principios constituyen la base de una práctica pedagógica humanista y transformadora, que trasciende la transmisión de conocimientos para convertirse en un servicio social orientado al bien común (Fuentealba & Imbarack, 2014; Ramos & López, 2019; Rojas, 2011).

Compromisos y deberes en relación con la sociedad

La Ley Orgánica de Educación Intercultural establece que “las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo”(Ley Orgánica de Educación Intercultural, 2011). En base a este mandato legal se sustenta los compromisos sociales educativos, sabiendo que la educación necesita de participación activa de los sectores sociales.

La sociedad ecuatoriana asume el deber ético de apoyar la formación integral de los estudiantes, fomentando valores democráticos y sociales. El Código de Ético Profesional constituye la necesidad de “Estimular en sus estudiantes una conciencia democrática y social que conlleve un compromiso auténtico, libre consciente, creador y racional” (Ministerio de Educación del Ecuador, 2017).

La participación social en la educación se entiende como un modo de organización en la que las comunidades escolares junto con las autoridades educativas trabajan en la creación de una cultura colaborativa que se orienta a mejorar la calidad educativa (Secretaría de Educación Pública, 2023). Este compromiso exige que la sociedad se integre activamente en los respeta los procesos educativos, trascendiendo la postura de simple observador. La sociedad debe comprometerse a la inclusión educativa, respetando el pluralismo y generando condiciones que ayuden al acceso y permanencia en el sistema educativo, en especial de los más vulnerables (Código de Ética del Docente Ecuatoriano, 2018).

Guía de buenas prácticas en la comunicación en entornos virtuales de aprendizaje.

La incorporación de estrategias gamificadas y herramientas de inteligencia artificial en entornos virtuales de aprendizaje ha demostrado ser una fórmula eficaz para fortalecer tanto la motivación como el desarrollo de habilidades lectoras y escritoras en estudiantes. La gamificación, que implica la aplicación de dinámicas, mecánicas y elementos propios de los juegos en contextos educativos, incrementa significativamente el compromiso de los estudiantes con el aprendizaje, facilitando procesos activos y dinámicos que son especialmente beneficiosos en el nivel de educación básica. (Acevedo Carmna, 2025). Por su parte, la inteligencia artificial contribuye a personalizar el proceso educativo, adaptando las actividades a las características, intereses y ritmos individuales de cada alumno, lo que resulta en una experiencia de aprendizaje más eficaz y atractiva.

Este proyecto se desarrolla en el entorno de la Unidad Educativa San Antonio de Padua, donde la tecnología se utiliza como un apoyo innovador dentro del aula física, sin que la interacción sea completamente virtual o a distancia. En este contexto, es fundamental que la implementación de estas tecnologías esté sustentada en lineamientos claros que promuevan un uso ético y responsable, favoreciendo la participación activa de estudiantes y docentes y asegurando una comunicación efectiva y respetuosa en los espacios digitales.

Estudios sobre buenas prácticas en educación virtual sostienen que estas deben enfocarse en promover la interacción constante, la retroalimentación continua y un conocimiento profundo de las necesidades individuales de los alumnos, a la vez que fomentan el aprendizaje activo y el trabajo colaborativo (Véliz Salazar & Gutiérrez Marfileño, 2021). Asimismo, se señala que una práctica pedagógica exitosa en entornos virtuales no depende únicamente del uso de la tecnología, sino también del dominio didáctico que posea el docente, quien debe ser capaz de

diseñar estrategias inclusivas, con materiales multisensoriales adaptados a distintos estilos y ritmos de aprendizaje, y proporcionar un seguimiento cercano y tutoría personalizada para acompañar integralmente el proceso formativo

En consecuencia, esta guía de buenas prácticas tiene como propósito promover la responsabilidad social y ética en la comunicación virtual, asegurando un ambiente respetuoso, motivador y eficaz de aprendizaje. Está dirigida a docentes y estudiantes del noveno EGB paralelo A de la Unidad Educativa San Antonio de Padua, en el marco del proyecto que busca potenciar la motivación y el proceso de lectoescritura mediante el uso combinado de gamificación e inteligencia artificial durante el primer trimestre lectivo 2025-2026.

Buenas prácticas específicas para la comunicación en ambientes con gamificación e IA

La comunicación en entornos con gamificación e inteligencia artificial debe basarse en principios de transparencia, ética y diseño centrado en quien accede a estas herramientas (UNESCO, 2022). Es esencial explicar claramente el rol de la IA, cómo personaliza o recomienda acciones, y ofrecer retroalimentación inmediata y comprensible para fortalecer la confianza del estudiante y el docente (Jiang et al., 2024). Asimismo, la motivación debe promoverse mediante estrategias que refuercen la autonomía, competencia y conexión social (Deterding et al., 2011).

Las buenas prácticas incluyen garantizar privacidad y consentimiento informado, usar lenguaje inclusivo y accesible, y comunicar de forma transparente las reglas, recompensas y

cambios del sistema (UNESCO, 2022). La personalización, impulsada por IA, debe realizarse con respeto a la diversidad y ofrecer control al estudiante sobre sus datos (Gómez Niño et al., 2025). Además, se recomienda supervisar posibles sesgos algorítmicos y asegurar la equidad en las interacciones y contenidos (Jiang et al., 2024).

Los mensajes deben adaptarse al contexto y nivel de la audiencia, utilizando formatos multimodales (texto, audio, video) para garantizar la accesibilidad (Amershi et al., 2019). En entornos colaborativos, se requiere definir normas de conducta y moderación ética, complementadas por canales humanos de apoyo ante fallos o conflictos. Finalmente, la comunicación debe incluir evaluación continua, rendición de cuentas y formación a facilitadores sobre el uso responsable y pedagógico de la IA (Gómez Niño et al., 2025). Estas prácticas promueven entornos de aprendizaje o trabajo gamificados más seguros, inclusivos y motivadores, donde la interacción humana con IA se desarrolle de manera transparente, significativa y ética.

Comunicación en entornos virtuales

La comunicación en entornos virtuales es un componente esencial en la docencia contemporánea, especialmente en instituciones de educación primaria y secundaria, donde el acompañamiento docente y el clima emocional influyen directamente en la motivación y el aprendizaje. El uso de foros, chats y plataformas colaborativas debe orientarse a fortalecer competencias comunicativas, socioemocionales y digitales, promoviendo un espacio educativo inclusivo y respetuoso (Gómez Niño et al., 2025).

Es fundamental fomentar el asertividad y el respeto en los intercambios virtuales, los docentes deben establecer normas claras de convivencia digital, modelar una comunicación empática y enseñar a los estudiantes a expresar sus ideas sin agresión ni pasividad. Esto implica escuchar activamente, validar las opiniones ajenas y usar un lenguaje que promueva la cooperación y la

cortesía en los entornos en línea (Cabero- Almenara et al., 2020).

Asimismo, los espacios digitales deben propiciar un debate constructivo, donde las ideas se expresen con apertura, argumentación y fundamentos sólidos. El docente cumple aquí un rol mediador: plantea preguntas que estimulen el pensamiento crítico y guía la conversación hacia conclusiones basadas en evidencia. Este tipo de comunicación fortalece el aprendizaje colaborativo y la autonomía intelectual (Garth-James & Hollis, 2014).

En síntesis, la comunicación en entornos virtuales educativos debe equilibrar la disciplina comunicativa, el respeto mutuo y la empatía, apoyando el desarrollo integral del estudiante y fortaleciendo su capacidad para participar críticamente en comunidades digitales.

Uso de la gamificación

La gamificación en el ámbito educativo consiste en incorporar elementos propios del juego, como puntos, insignias o niveles, con el propósito de fomentar la motivación y la participación del estudiantado en los procesos de aprendizaje. Su implementación busca crear experiencias significativas que promuevan el compromiso activo sin generar competencia negativa entre los participantes (Deterding et al., 2011).

En el contexto del desarrollo de la lectoescritura, la gamificación puede emplearse mediante el diseño de retos que estimulen la creatividad, la colaboración y la reflexión crítica. Estas actividades, al presentarse en forma de desafíos o misiones, permiten que los estudiantes aprendan de manera más dinámica y significativa, fortaleciendo tanto las habilidades cognitivas como socioemocionales (Kapp, 2012).

Es fundamental reconocer y celebrar los logros de todos los estudiantes, no solo de quienes obtienen mayores puntajes. Este enfoque inclusivo contribuye a generar un ambiente educativo positivo, en el que cada logro, por pequeño que sea, se percibe como un avance en

el proceso de aprendizaje (Werbach & Hunter, 2015).

Implementación de inteligencia artificial.

La implementación de la inteligencia artificial (IA) en el ámbito educativo representa una oportunidad significativa para personalizar los procesos de enseñanza y aprendizaje. El uso de herramientas de IA permite adaptar los contenidos y las actividades al ritmo, estilo y necesidades individuales de cada estudiante, favoreciendo así una educación más inclusiva y equitativa (Holmes et al., 2022). Esta personalización facilita que los docentes puedan atender la diversidad del aula y orientar sus estrategias pedagógicas con mayor precisión.

No obstante, el uso de la IA debe ser equilibrado. Es fundamental evitar que los estudiantes desarrollen una dependencia total hacia la tecnología, fomentando en ellos la autonomía, el pensamiento crítico y la capacidad de discernir frente a las recomendaciones que ofrecen los sistemas inteligentes (Luckin, 2018). La tecnología debe ser una herramienta de apoyo, no un sustituto del razonamiento humano ni de la interacción pedagógica entre docentes y estudiantes.

Asimismo, la implementación de la inteligencia artificial en entornos educativos debe cumplir con estrictas normas de protección de datos personales y privacidad, garantizando la seguridad de la información que se recopila de los participantes (UNESCO, 2021). La ética en el uso de la IA educativa resulta esencial para asegurar un entorno de aprendizaje seguro, transparente y confiable.

En síntesis, la inteligencia artificial puede transformar la educación al hacerla más personalizada y eficiente, siempre que su aplicación se base en principios éticos, pedagógicos y de respeto a la autonomía del estudiante.

Dinámica docente-estudiante

La dinámica entre docentes y estudiantes en el marco de este proyecto se concibe como un proceso de interacción activa en el que el profesor desempeña el rol de mediador, orientador y facilitador, más allá de ser únicamente evaluador. Esta perspectiva implica que el docente guíe las experiencias de aprendizaje de manera motivadora, utilizando la gamificación y la inteligencia artificial como apoyos que potencien la participación y el desarrollo de la lectoescritura. Según Sánchez et al. (2023), una intervención dinámica docente-estudiante favorece la reflexión crítica y la construcción de conocimientos compartidos, lo que rompe la pasividad tradicional y estimula la confianza y el entusiasmo por aprender la relación pedagógica se enriquece cuando los estudiantes se convierten en protagonistas de su propio proceso, asumiendo un papel activo en el aula. En este sentido, Delos Reyes & Torio (2021), sostienen que un vínculo cercano entre el maestro y el alumno contribuye a fortalecer la autonomía y la responsabilidad en el aprendizaje. De esta manera, el docente no pierde centralidad en su función, sino que transforma su práctica en una mediación que integra lo tecnológico con lo humano, favoreciendo tanto el desarrollo cognitivo como el socioemocional.

Implementación y seguimiento

La implementación del proyecto requiere iniciar con la socialización de las normas de interacción y el correcto uso de las herramientas tecnológicas, asegurando que estudiantes y docentes comprendan los objetivos y alcances de la propuesta. Este paso es fundamental para establecer un marco de respeto y compromiso desde el inicio del proceso. Asimismo, el seguimiento implica una retroalimentación constante por parte del profesor, caracterizada por ser motivadora, oportuna y orientada al progreso.

En concordancia con lo planteado por Sánchez et al. (2023), las dinámicas participativas deben planificarse cuidadosamente para mantener el interés y evitar la desmotivación. El seguimiento debe combinar observación de la participación estudiantil, análisis de datos derivados de las plataformas de inteligencia artificial y evaluación de los logros alcanzados en lectoescritura. Este proceso no solo garantiza ajustes oportunos, sino que también asegura que las actividades mantengan coherencia con los objetivos planteados y que la experiencia educativa sea significativa, motivadora y transformadora.

Diseño de materiales educativos digitales.

Contextualización

El presente material multimedia se basa en el proyecto titulado “Uso combinado de gamificación e inteligencia artificial para potenciar la motivación y el proceso de lectoescritura en estudiantes del noveno paralelo A de la Unidad Educativa San Antonio de Padua”, ubicada en Quito, Ecuador. El grupo de trabajo está conformado por 30 estudiantes entre 13 y 14 años, pertenecientes al nivel de Educación General Básica (EGB). La propuesta se desarrolla en la asignatura de Lengua y Literatura, con énfasis en los cuentos latinoamericanos, durante el primer trimestre del año lectivo 2025–2026. La actividad busca integrar herramientas de gamificación e inteligencia artificial para mejorar la motivación, la comprensión lectora y la producción escrita, respondiendo a los desafíos actuales del aprendizaje mediado por TIC en contextos educativos ecuatorianos.

Jóvenes de una sociedad de clase media con bajo interés por la lectura. Aproximadamente solo un 20% se muestra aficionado a la lectura más allá de las exigencias académicas. Su consumo predominante de contenido digital se da en redes sociales como TikTok e Instagram, prefiriendo formatos cortos, visuales y dinámicos.

El estilo de aprendizaje prevalente en el aula se basa en diapositivas y videos, complementados con tareas escritas tradicionales, y la motivación tiene la lectoescritura es moderada. Hasta ahora, el uso de tecnologías educativas ha sido limitado. Es en este contexto que se propone la aplicación de recursos innovadores como infografías interactivas, videos dinámicos y grabaciones de audio realizadas por los propios estudiantes, combinando gamificación e inteligencia artificial, para hacer el aprendizaje más atractivo y motivador. Esta estrategia busca conectar con las preferencias digitales de los estudiantes, superando la resistencia hasta la lectura tradicional y potenciando su desarrollo en el proceso de lectoescritura.

Preguntas de reflexión

¿Qué?

Se elabora un recurso educativo multimedia que combina la gamificación y la inteligencia artificial, con materiales como infografía interactiva, video narrativo y grabaciones de audio de los estudiantes leyendo cuentos latinoamericanos. Este recurso busca enriquecer el proceso de lectoescritura y motivar a los alumnos a involucrarse activamente en el aprendizaje.

¿Para quién?

El material está dirigido a estudiantes del noveno grado de Educación General Básica (EGB) de la Unidad Educativa San Antonio de Padua, quienes presentan diferentes niveles de competencia lectora y motivacional. El recurso considera la diversidad de ritmos y estilos de aprendizaje.

¿Para qué?

El propósito es fomentar la motivación intrínseca hacia la lectura y la escritura, promoviendo el aprendizaje autónomo y significativo mediante recursos digitales adaptativos, en coherencia con los estándares del currículo nacional.

¿Cómo?

Se emplearán plataformas digitales como Genially, Canva y herramientas de inteligencia artificial (ChatGPT, Google Forms con IA) para crear experiencias inmersivas y personalizadas. La estrategia combina la retroalimentación automatizada y los elementos lúdicos propios de la gamificación.

¿Cuándo?

La secuencia didáctica se desarrollará en tres sesiones de 60 minutos cada una, distribuidas de la siguiente manera: introducción teórica y exploración de contenidos (1.^a sesión), desarrollo de actividades gamificadas con apoyo de IA (2.^a sesión) y evaluación del aprendizaje y reflexión final (3.^a sesión).

Manifiesto

El presente proyecto defiende el uso pedagógico de las tecnologías emergentes como herramientas transformadoras del proceso educativo. Se reconoce que la gamificación y la inteligencia artificial pueden actuar como catalizadores del compromiso estudiantil, incrementando la participación activa y la autonomía. Asimismo, se propone un enfoque ético y responsable del uso de la IA, que priorice el desarrollo del pensamiento crítico, la creatividad y la equidad educativa.

Guion Multimedia 1

Infografía interactiva

Tipo de recurso: Infografía digital interactiva (Genially)

Objetivo: Despertar interés por los cuentos latinoamericanos y explicar cómo la gamificación y la inteligencia artificial hace atractiva la lectoescritura.

Descripción: Se presenta una infografía sobre los cuentos latinoamericanos, qué son, quienes escriben, su importancia y sus elementos, con botones interactivos y enlaces a actividades.

Base didáctica: Recurso visual diseñado para facilitar la comprensión conceptual mediante la exploración autónoma. Se sustenta en el aprendizaje significativo y el constructivismo social.

Enlace : <https://view.genially.com/68f45646faa9fa5904d9c8fb/interactive-content-descubre-los-cuentos-latinoamericanos>

Infografía en GENIALLY

Guía infografía: Cuentos Latinoamericanos

Título: Descubre los Cuentos Latinoamericanos

Actividades para recordar:

Para iniciar una lluvia de ideas sobre el cuento latinoamericano para los estudiantes de noveno grado paralelo A, se utiliza la herramienta *Mentimeter* con una pregunta abierta, clara y concisa.

Pregunta: *Para ti, ¿qué es un cuento? Escribe las primeras 3 palabras o frases cortas que te vengan a la mente.*

Esta pregunta está relacionada con el tema central y permite recordar conocimientos básicos sobre el cuento. Al solicitar palabras o frases cortas fomenta la participación y genera una atractiva nube de palabras con las respuestas. Permitiendo obtener un panorama rápido de lo que el grupo sabe. (link y QR)

<https://www.menti.com/alcqpbui9k2>



Actividades para comprender:

Contenido:

¿Qué son?

Relatos breves que reflejan las diversas realidades, culturas, tradiciones y problemáticas sociales propias de América Latina. (incluye una imagen, al estilo de pintura de óleo, cálida, con tonos vibrantes).

¿Quiénes los escriben?

Son escritos por diferentes autores de diferentes países latinoamericanos, suelen reflejar la riqueza y complejidad de la región. (incluye una imagen, al estilo de pintura de óleo, cálida, con tonos vibrantes).

¿Por qué son importantes?

- Por su originalidad, creatividad y capacidad para abordar temas universales desde un enfoque único.
- Tienen una amplia gama de temas, desde lo cotidiano hasta lo histórico, lo social, lo político y fantástico.
- Están impregnados de elementos culturales propios de cada país, como la mitología, costumbres, el lenguaje, el conjunto de rasgos, carácter o temperamento distintivos y propios de sus individuos. (incluye una imagen, al estilo de pintura de óleo, cálida, con tonos vibrantes).

Elementos de los cuentos latinoamericanos (cada uno incluye una imagen, al estilo de pintura de óleo, cálida, con tonos vibrantes).

Ambiente local

Los cuentos están ambientados en escenarios que reflejan la geografía, la cultura y la idiosincrasia de Latinoamérica.

Temas sociales y políticos

Los cuentos abordan problemáticas sociales, políticas e históricas propias de Latinoamérica. Como la opresión, desigualdad, libertad.

Crítica social

Expresan críticas o reflexionan sobre la sociedad, la política, la moralidad.

Realismo mágico

Presentan elementos fantásticos o mágicos que se entrelazan con la realidad cotidiana.

Personajes

Suelen representar a la gente común, con sus creencias, idiosincrasias, etc.

Resumir

Los estudiantes utilizando un esquema (formato libro) resumirán lo aprendido sobre los cuentos latinoamericanos, en su cuaderno de materia, se adjunta el diseño del formato libro.

Tarea

Utilizando un padlet formato blog, los estudiantes deben escribir sobre un cuentista latinoamericano reconocido por su influencia en el cuento. Para realizar la tarea deben acceder al link o al código QR.

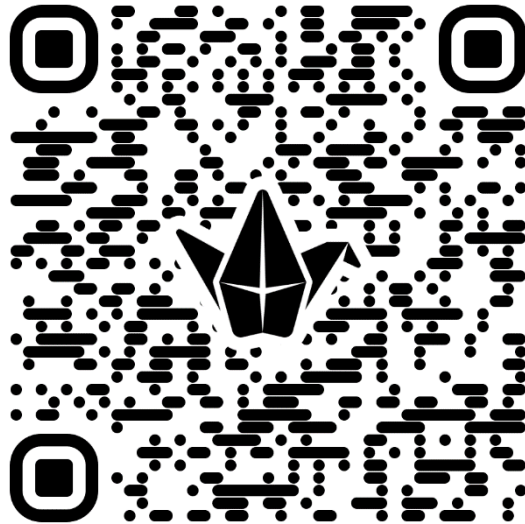
Objetivo de la Actividad

Identificar y reconocer a los autores clave de la literatura latinoamericana cuya obra ha tenido una influencia significativa en el género del cuento, relacionándolos con su país de origen.

Instrucciones de la Tarea (Padlet)

Accede al Padlet: Haz clic en el siguiente enlace o accede mediante el código QR:

<https://padlet.com/maruriandrea123/maestros-del-cuento-latinoamericano-1vp9ims7fakoyw0v>



Identifica tu País: El docente te asignó previamente un país de Latinoamérica. Busca la columna en el Padlet que corresponde al país que te tocó.

Investiga y Responde:

Investiga un autor o autora de dicho país que sea reconocido(a) por su influencia en el cuento (por ejemplo, Gabriel García Márquez en Colombia, Julio Cortázar en Argentina, etc.).

Crea una nueva publicación (post) en la columna de tu país.

Contenido de tu Publicación: Tu post debe incluir la siguiente información:

- Título: Nombre completo del autor/a.
- Cuerpo del Post:
- Obra(s) Destacada(s) en Cuento: Menciona el título de al menos un cuento o colección de cuentos importante.

- Breve Influencia: Escribe una frase o una idea clave que describa por qué es importante su contribución al cuento latinoamericano (p. ej., su manejo del Realismo Mágico, la experimentación formal, el tema de la identidad, etc.).
- Agrega una imagen o un retrato del autor/a.

Criterios de Evaluación

Esta actividad será evaluada según:

Pertinencia del Autor: El autor elegido debe ser relevante en el género del cuento.

Ubicación Correcta: La publicación se realiza en la columna del país asignado.

Compleitud de la Información: Se incluyen el nombre del autor/a, al menos una obra de cuento y una descripción de su influencia.

Puntualidad: Entrega de la información en el Padlet dentro del plazo estipulado.

Guion Multimedia 2

Título: Video narrativo – Proceso de creación de los cuentos ecuatorianos

Tipo de recurso: Video narrativo–educativo (realizado en Canva, con animaciones, imágenes, texto, audio y gamificación).

Descriptivo: El recurso digital es un video narrativo audiovisual, dirigido a estudiantes de 9.º de EGB (13 - 14 años), cuyo objetivo es explicar el proceso de creación de los cuentos ecuatorianos de forma clara, entretenida y motivadora.

El video combina narración en voz en off, música de fondo, ilustraciones alusivas, insignias gamificadas y elementos visuales que refuerzan la comprensión de los conceptos narrativos (tema, personajes, narrador, conflicto, trama).

El objetivo es fomentar la lectoescritura mediante un enfoque motivador, apoyado en gamificación e inteligencia artificial como apoyo creativo y didáctico.

Parametrización

- **Plataforma:** Canva.
- **Duración estimada:** 1:21 minutos.
- **Formato:** Presentación de video (1920x1080).
- **Elementos incluidos:**
 - Pista de narración en audio mp3 (voz en off).
 - Música instrumental de fondo (mp3).
 - Imágenes alusivas (libro abierto, fogata, castillo, personajes).
 - Iconos narrativos (□, □, □, □, □).
 - Insignias gamificadas PNG (Origen, Elementos, Narrador).
 - Animaciones de texto y objetos (pop, zoom, rebote, escribir a máquina).

Base didáctica

- Se fundamenta en la teoría del aprendizaje significativo (Ausubel), conectando la teoría literaria con representaciones visuales y ejemplos concretos.

- Integra gamificación para motivar al estudiante (insignias, retos).
- Refuerza la competencia lectoescritora mostrando cómo se construyen los cuentos y motivando a que cada estudiante cree su propia narración.
- Inteligencia artificial: apoyo en la generación de guiones y recursos multimedia.
 - DUA (Diseño Universal para el Aprendizaje):
 - Múltiples formas de representación (audio, texto, imagen, símbolos).
 - Varias formas de acción y expresión (narración, animación, participación).
 - Implicación activa de los estudiantes a través de retos y recompensas.

Tipo de recurso o actividad

Recurso audiovisual narrativo, gamificado y educativo, que combina voz, texto, imágenes y música para explicar y motivar la creación de cuentos ecuatorianos.

Archivador

- **Narrador (voz en off):** archivo mp3.
- **Música de fondo:** instrumental andino (mp3).
- **Imágenes:** ilustraciones y recursos visuales alusivos al cuento ecuatoriano.
- **Insignias gamificadas:** PNG (Origen del cuento, Elementos narrativos, El narrador).
- **Archivo Canva:** proyecto editable con diseño en formato presentación de video.

Enlaces al material: Video realizado en CANVA sobre el Proceso de creación de los cuentos ecuatorianos.

https://www.canva.com/design/DAG2YyeiWY0/duRN7JfpmPkIKkjATXt-Iw/edit?utm_content=DAG2YyeiWY0&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Guion Multimedia 3

Guía del audio: Cuentos Latinoamericanos

Título: De lector a narrador de cuentos latinoamericanos. Mejora tu entonación grabando tu voz.

Actividades realizadas:

Para fomentar la lectoescritura y enfatizar el desarrollo en la entonación, y lectura ágil y rápida se realiza un video corto donde se graba un diálogo que busca impulsar al estudiante a desarrollar una actividad similar donde el estudiante narra fragmentos de un cuento específico.

El equipo docente realiza una introducción al inicio de la grabación donde se recalca la importancia de la lectoescritura y el objetivo de la actividad.

Se procede a explicar la actividad que debe realizar el estudiante, la cual consiste en realizar una grabación tipo podcast de un fragmento del cuento escogido con efectos sonoros y acompañamiento musical.

Se brinda una breve biografía de Edgar Allan García autor del cuento escogido “El vampiro Vladimiro”.

Se procede a realizar una lectura rápida del inicio del cuento “El vampiro Vladimiro”, recalcando cambios en entonación, ritmo y velocidad lectora. Esta herramienta será de gran utilidad para los estudiantes para ejemplificar la actividad a realizar.

Parametrización:

Audio corto con efectos sonoros de narraciones de cuentos latinoamericanos creados a través de la red social tik tok la misma que se caracteriza por herramientas de edición intuitivas y biblioteca de sonidos amplia a su vez consta de un gran impacto en la población lo que facilita el acercamiento de los estudiantes a esta plataforma.

Archivador:

Imagen: Ilustración colocada en video tik tok : Portada del libro “El vampiro Vladimiro” de Edgar Allan García.

https://www.loqueleo.com/ec/uploads/2018/04/resized/800_lql-saz-portada-el-vampiro-vladimiro-out-optimizada.jpg

Narrador (voz en off): archivo mp3.

Enlaces al material: <https://vm.tiktok.com/ZMAqNU4mU/>

Plataformas de Gestión en Entornos Virtuales

Estructura General del Curso en Canvas

El curso se organizará en las siguientes secciones dentro de Canvas:

- Bienvenida
- Plan de Trabajo

- Semana 1: Motivación lectora y cuento latinoamericano
- Semana 2: Gamificación aplicada a la lectura
- Semana 3: IA como herramienta de análisis y producción textual
- Conversaciones y Recursos

Contenido de Cada Sección

Bienvenida

En este apartado se presenta un video de bienvenida que presenta la introducción general del curso virtual orientado al uso de gamificación y la inteligencia artificial para fortalecer la motivación y el proceso de lectoescritura; en este se explica de una manera clara el enfoque del curso, que integra la motivación lectora, la comprensión del cuento latinoamericano y la producción textual dentro de un entorno dinámico.

También se describen los principales recursos que encontrarán los estudiantes como lecturas, actividades de análisis, foros y cuestionarios, mismos que están diseñados para apoyar el aprendizaje, fomentar la participación y promover la autonomía.

Finalmente, este video invita a los estudiantes a explorar el curso con curiosidad, interactuar con los contenidos y aprovechar cada espacio para desarrollar nuevas competencias.

Plan de Trabajo

Semana 1 – Motivación lectora y cuento latinoamericano

Objetivo

Introducir al estudiante en la lectura crítica, reconocer elementos del cuento latinoamericano y realizar un diagnóstico inicial asistido por IA.

Actividades

Publicación del Video de Bienvenida

Actividad asíncrona: Genially interactivo sobre la importancia de la lectura.

Lectura guiada del cuento 'El almohadón de plumas' (PDF anotado).

Actividad asistida por IA: análisis de vocabulario y emociones.

Foro gamificado: 'Exploradores del cuento latinoamericano'.

Sesión síncrona Zoom: discusión guiada + Mentimeter.

Entrega semanal: Reflexión personal sobre el aporte de la IA en la lectura.

Semana 2 – Gamificación aplicada a la lectura

Objetivo

Comprender los elementos de la gamificación y diseñar actividades y misiones aplicadas al cuento.

Actividades

Microvideo '¿Qué es gamificar?' alojado en Canvas.

Genially interactivo: Elementos de la gamificación.

Lectura PDF 'Gamificación y motivación lectora'.

Actividad de diseño: creación de dos misiones, una insignia y un reto textual.

Sesión Zoom: refuerzo mediante Kahoot.

Entrega semanal: Documento con diseño de misiones e insignias.

Semana 3 – IA como herramienta de análisis y producción textual

Objetivo

Aplicar IA en procesos de mejora textual, análisis narrativo y producción creativa.

Actividades

Video explicativo 'IA para escribir mejor'.

Ejercicio de reescritura asistida por IA (corrección, vocabulario y estilo).

Producto final: 'Mi cuento latinoamericano alternativo'.

Test final en Canvas.

Sesión Zoom de cierre y entrega de insignias.

Evaluación Global del Curso

Evidencia	Porcentaje
Producto final: Cuento alternative	50%
Participación en foros y misiones	20%
Actividades asistidas por IA	20%
Test final en Canvas	10%

Herramientas en Cada Actividad

Canvas:	Plataforma central, módulos, entregas, test y foros.
Zoom	Sesiones síncronas y retroalimentación.
Genially	: Micro lecciones y contenidos interactivos
Canvas	Video de bienvenida
Kahoot	Gamificación y refuerzo.
Mentimeter	Participación colaborativa.
ChatGPT / IA:	Análisis, reescritura y apoyo cognitivo.

Cronograma General

Semana	Temática	Productos
Semana 1	Motivación lectora y cuento latinoamericano	Reflexión asistida por IA
Semana 2	Gamificación aplicada a la lectura	Diseño de misiones e insignias
Semana 3	IA para producción textual	Cuento alternativo + Test final

Semana 1 – Motivación lectora y cuento latinoamericano

Objetivo

Introducir al estudiante en la lectura crítica, reconocer elementos del cuento latinoamericano y realizar un diagnóstico inicial asistido por IA.

Actividades

Publicación del Video de Bienvenida

Se implementó un video de bienvenida dentro de la plataforma Canvas el mismo que da a conocer la importancia de la motivación lectora y de los cuentos latinoamericanos y la importancia de las nuevas tecnologías como la gamificación y la inteligencia artificial para que la lectura sea más enriquecedora en los niños

Actividad asíncrona: Genially interactivo sobre la importancia de la lectura

Se desarrolló una infografía interactiva en la herramienta Genially donde denota lo que son los cuentos latinoamericanos sus elementos y principales autores de estas lecturas.

Link de infografía interactiva:

<https://view.genially.com/68f45646faa9fa5904d9c8fb/interactive-content-descubre-los-cuentos-latinoamericanos>

Lectura guiada del cuento 'El almohadón de plumas' (PDF anotado).

La Lectura Guiada constituye el recurso central de la Semana 1 y se ha diseñado siguiendo principios de lectura profunda, andamiaje cognitivo y acompañamiento digital. El objetivo es que el estudiante desarrolle habilidades de análisis literario mediante el uso de herramientas interactivas y multimodales disponibles en la plataforma Canvas.

Material principal: PDF con comentarios marginales

Se elaboró un documento en formato PDF que presenta un fragmento del cuento almohadón de plumas, enriquecido con comentarios marginales que cumplen funciones pedagógicas específicas:

- Activar conocimientos previos.
- Señalar detalles relevantes del ambiente narrativo.
- Identificar rasgos de los personajes.
- Destacar elementos que anticipan el misterio del cuento.
- Promover inferencias y predicciones iniciales.

Audio versión DEMO

Se preparó un audio demostrativo con lectura en voz alta del fragmento, acompañado de una breve introducción pedagógica para orientar la escucha. El audio facilita la comprensión auditiva, la secuenciación y el reconocimiento de atmósferas narrativas.

Componentes del audio:

- Saludo e introducción contextual.
- Lectura del fragmento seleccionado.
-

- Cierre con orientaciones para la actividad.

-

Preguntas de exploración

Se diseñaron preguntas abiertas y semiabiertas que permiten verificar la comprensión literal, inferencial y crítica. Las preguntas están alineadas con las anotaciones del PDF y fomentan el análisis contextual.

Preguntas:

¿Qué elementos del ambiente contribuyen a generar una atmósfera de frialdad y tensión en el fragmento?

¿Cómo se describe el estado emocional de Alicia? Identifica señales textuales que lo evidencian.

¿De qué manera la relación entre Alicia y Jordán aporta al suspenso narrativo?

¿Qué función cumple la casa en este inicio del cuento? ¿Actúa solo como escenario o adquiere un rol simbólico?

Con base en las pistas que ofrece el narrador, ¿qué hipótesis inicial puedes formular sobre la causa del deterioro de Alicia?

Actividad asistida por IA: análisis de vocabulario y emociones.

El diagnóstico asistido por IA constituye una actividad de metacognición guiada mediante el uso responsable de inteligencia artificial. Su propósito es que el estudiante desarrolle conciencia de su proceso lector y reconozca cómo las herramientas digitales pueden apoyar la comprensión profunda del texto narrativo.

Objetivos de la actividad

- Identificar vocabulario complejo presente en el fragmento.
- Analizar las emociones predominantes en la narración y en los personajes.

- Formular hipótesis iniciales sobre el conflicto central.
- Elaborar un análisis previo que sirva como punto de partida para el estudio del cuento.

Descripción de la actividad

El estudiante utilizará una herramienta de IA, (ChatGPT o Gemini), para asistir su lectura del fragmento. El proceso se realizará en cuatro pasos guiados:

Identificación de vocabulario complejo:

El estudiante solicita a la IA un listado de palabras difíciles del fragmento y sus definiciones contextualizadas.

Detección de emociones:

Utiliza la IA para identificar emociones presentes en Alicia, Jordán y el ambiente narrativo, así como la intención emocional del narrador.

Formulación de hipótesis:

A partir de los elementos del texto, el estudiante genera con ayuda de la IA hipótesis iniciales sobre lo que ocurre en la historia y qué podría estar causando el deterioro de Alicia.

Redacción de un análisis inicial:

Finalmente, el estudiante redacta un breve análisis (entre 8 y 12 líneas) combinando su interpretación con el apoyo conceptual proporcionado por la IA.

Evidencia a entregar

El estudiante deberá subir un archivo en formato Word o PDF que incluya:

Extractos o capturas del diálogo con la IA.

Su análisis inicial.

Una reflexión personal respondiendo:

¿Qué aportó la IA a mi proceso de lectura y comprensión del cuento?

Foro de discusión: Análisis y reflexión

Se planteó la siguiente pregunta para el foro de discusión en la plataforma Canvas basado en la lectura guiada el almohadón con plumas:

¿De qué manera la casa fría, silenciosa y grande donde vive Alicia influye en su enfermedad y en el suspenso del cuento?

Explica con tus palabras y menciona un ejemplo del texto. Luego comenta la opinión de un compañero: ¿estás de acuerdo o ves algo diferente?

Con esta pregunta se busca hacer que el estudiante realice su análisis y reflexione sobre la lectura guiada que se realizó dentro de las actividades planteadas en plataforma

Sesión síncrona Zoom: discusión guiada + Mentimeter.

La sesión síncrona se desarrollará como un espacio de interacción académica donde los estudiantes contrasten sus interpretaciones y fortalezcan la comprensión del cuento desde una dinámica guiada.

Componentes de la sesión

Debate guiado

Discusión orientada por preguntas detonadoras, tales como:

¿De qué manera la casa se convierte en un personaje más del relato?

¿Qué signos del deterioro de Alicia parecen más relevantes?

¿Cómo se anticipa el misterio central desde el inicio del cuento?

El debate promoverá argumentación, escucha activa y análisis crítico.

Nube de palabras en Mentimeter

Los estudiantes ingresarán a un enlace proporcionado en vivo y registrarán palabras clave relacionadas con:

Emociones del cuento.

Atmósfera.

Personajes.

Elementos inquietantes del relato.

La nube se visualizará en tiempo real dentro de Zoom.

Semana 2 – Gamificación aplicada a la lectura

Microvideo '¿Qué es gamificar?'.

El punto de partida metodológico para la intervención fue la revisión del marco conceptual de la gamificación, realizada a través de un recurso audiovisual. El video sobre gamificación se utilizó como elemento de sensibilización e introducción conceptual para sentar las bases teóricas de la estrategia. Su función principal fue definir la gamificación, diferenciarla del juego puro (game-based learning), y exponer sus mecanismos y dinámicas centrales (puntos, insignias, clasificaciones, desafíos, etc.). Este material audiovisual inicial sirvió para establecer el "por qué" de la estrategia: justificar cómo la aplicación de elementos lúdicos puede aumentar el compromiso y la motivación de los estudiantes. De este modo, el video proporcionó el fundamento teórico que luego se detalló y ejemplificó de manera práctica en la infografía interactiva de Genially y que, en última instancia, guio el diseño de las actividades lectoras posteriores y las evaluaciones (¡Quiz y Kahoot!).

Genially interactivo: Elementos de la gamificación.

Para la implementación de la estrategia de gamificación en el contexto de esta investigación, se utilizó la herramienta digital Genially. Esta aplicación en línea fue seleccionada por su versatilidad y facilidad para integrar elementos interactivos, animaciones y mecánicas de juego en presentaciones y recursos educativos. Genially permitió el diseño de una actividad dinámica, accesible a través del enlace proporcionado, que busca incrementar el compromiso y la motivación del estudiante mediante desafíos lúdicos.

La actividad interactiva diseñada en Genially, accesible en la dirección <https://view.genially.com/69251a70f021a8539cabdcfa/horizontal-infographic-diagrams-gamificacion>, consiste en una infografía interactiva que introduce y refuerza los conceptos clave de la gamificación, tales como sus componentes (puntos, insignias, tablas de clasificación, retos) y sus aplicaciones en el ámbito educativo. La estructura del recurso emplea diagramas horizontales para presentar la información de manera segmentada y clara, incorporando elementos de interacción (como ventanas o etiquetas) que ofrecen explicaciones detalladas sobre cada concepto al hacer clic. Este enfoque busca transformar la revisión de contenido teórico en una experiencia de aprendizaje activo, permitiendo al usuario explorar la información a su propio ritmo y de forma no lineal, lo cual es fundamental para una comprensión profunda de las mecánicas de la gamificación.

Lectura PDF 'Gamificación y motivación lectora'.

El objetivo fundamental del pdf de la estrategia de gamificación aplicada al ámbito lector es impactar directamente en la motivación del estudiante. La lectura, a menudo percibida como una actividad solitaria o pasiva, puede encontrar resistencia en el alumnado. La gamificación aborda este desafío al reestructurar la experiencia de lectura como un reto activo y social. Inicialmente, los elementos lúdicos actúan como motivadores extrínsecos, ofreciendo recompensas tangibles (puntos, medallas, acceso a contenido exclusivo) que fomentan la participación inicial. Sin embargo, el diseño efectivo busca trascender esta fase para cultivar una motivación intrínseca, donde el estudiante encuentra satisfacción y placer en la propia acción de leer y superar los desafíos asociados. Se traduce en la asignación de libros con complejidad creciente, o la participación en actividades como un Club de Lectores donde se ganan puntos por finalizar un texto o se desbloquean insignias por la calidad de la participación en debates. En la cual valida la selección e incorporación de las mecánicas lúdicas que

finalmente buscan aumentar la autonomía, la competencia y el sentido de pertenencia del estudiante en torno al hábito lector.

Actividad de diseño: creación de dos misiones, una insignia y un reto textual.

El tercer recurso digital implementado es un cuestionario interactivo (Quiz) diseñado en la misma plataforma Genially.

Este Genially utiliza una plantilla de "Quiz Cuento Genial" y tiene como principal propósito la evaluación formativa de la comprensión lectora después de que los estudiantes han interactuado con un texto o cuento específico. Se trata de un cuestionario interactivo de preguntas y respuestas, probablemente de selección múltiple o verdadero/falso, que ofrece retroalimentación inmediata sobre la exactitud de las respuestas.

Al ser un quiz gamificado, transforma el tradicional examen de lectura en una actividad de juego, donde la rapidez, la precisión y la consecución de la puntuación máxima se convierten en los nuevos objetivos del estudiante. Tiene un aporte fundamental la Evaluación Formativa Inmediata que permite a los estudiantes autoevaluar su nivel de comprensión del texto. La retroalimentación instantánea les ayuda a identificar errores conceptuales en el momento, facilitando la corrección del aprendizaje.

Sesión Zoom: refuerzo mediante Kahoot.

Como elemento de cierre y consolidación del conocimiento, se implementó la herramienta de aprendizaje basado en juegos Kahoot!. Esta plataforma se diferencia de las actividades previas (Genially) por introducir un fuerte componente de competencia social en tiempo real. Siendo este un cuestionario que se ejecuta de forma sincrónica por zoom y colectiva. Su mecánica se basa en la rapidez y la precisión: los estudiantes responden preguntas de selección múltiple en sus dispositivos, siendo la puntuación determinada no solo por la respuesta correcta, sino

también por el tiempo que tardan en seleccionarla. Esta característica inyecta un nivel de presión temporal y recompensa inmediata que incrementa la adrenalina y el enfoque en la tarea.

Semana 3 – IA para análisis y producción textual

Durante la tercera semana del curso, los estudiantes explorarán el uso de la inteligencia artificial como herramienta de apoyo para la lectura, la escritura y el pensamiento crítico. La semana iniciará con la visualización del video “IA para escribir mejor”, donde se presentarán los principales usos, riesgos éticos y buenas prácticas del empleo de la IA en la producción textual. Este recurso servirá como punto de partida para reflexionar sobre la importancia de mantener la creatividad y el criterio propio al utilizar herramientas tecnológicas.

Posteriormente, los estudiantes participarán en el foro de reescritura asistida por IA, en el cual seleccionarán un fragmento de su cuento latinoamericano y, con ayuda de una herramienta de inteligencia artificial, realizarán correcciones, ampliarán su vocabulario y explorarán nuevas propuestas de estilo narrativo. En este espacio se promoverá la reflexión crítica, ya que los participantes deberán justificar qué sugerencias de la IA aceptan y cuáles rechazan, fortaleciendo así su autonomía y su capacidad de autorregulación en el proceso de escritura.

Como resultado de este trabajo, los estudiantes elaborarán el producto final “Mi cuento latinoamericano alternativo”, integrando las mejoras derivadas del análisis asistido por IA y demostrando una comprensión más profunda de los elementos del cuento y del uso responsable de la tecnología.

La semana concluirá con la aplicación del test final en Canvas, que evaluará la comprensión lectora, el análisis narrativo y los conocimientos sobre el uso ético de la IA. Finalmente, se realizará una sesión de cierre en Zoom, donde los estudiantes compartirán aprendizajes, construirán una nube de palabras colaborativa y recibirán insignias digitales como reconocimiento a su participación y creatividad.

En conjunto, las actividades de esta semana favorecerán el desarrollo de competencias digitales y comunicativas, impulsarán el pensamiento crítico y la autonomía, y fortalecerán la creatividad en el proceso de escritura, reafirmando la idea de que la inteligencia artificial puede ser una aliada para aprender y crear de manera ética y consciente.

5. Conclusiones

Se concluye que la propuesta desarrollada constituye un recurso educativo innovador, accesible y adaptativo, que responde de manera directa a la necesidad de renovar las estrategias pedagógicas en el Subnivel Superior de la Educación General Básica, posicionando a la Unidad Educativa San Antonio de Padua como una institución que avanza hacia la integración tecnológica ética y pedagógicamente responsable en los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Asimismo, se evidencia que la gamificación, a través de sus componentes y dinámicas, actúa como un catalizador significativo para potenciar la motivación y la participación activa de los estudiantes en las actividades de lectura y escritura, favoreciendo un mayor involucramiento en el proceso formativo y una disposición positiva hacia la lectoescritura.

El diseño de materiales multimedia —como videos, infografías interactivas y guías digitales— junto con actividades interactivas como foros gamificados y misiones, garantiza una experiencia de aprendizaje multimodal alineada con las preferencias digitales propias de la sociedad del conocimiento, contribuyendo a disminuir la resistencia frente a las prácticas tradicionales de lectura y escritura.

La incorporación de rúbricas, instrumentos digitales y mecanismos de retroalimentación mediada por inteligencia artificial posibilita un monitoreo continuo y diferenciado del desempeño estudiantil. Esta retroalimentación inmediata y formativa promueve la autorregulación del aprendizaje y fortalece el compromiso activo del estudiante con su propio proceso formativo.

Finalmente, el sistema propuesto trasciende la evaluación del producto final, al valorar también el proceso de interacción, la participación en entornos virtuales gamificados y la reflexión crítica sobre el uso ético de la tecnología, aspectos fundamentales para el desarrollo de competencias digitales, comunicativas y ciudadanas en el contexto educativo contemporáneo.

6. Recomendaciones:

Se recomienda realizar una socialización inicial dirigida a estudiantes y docentes, en la que se expongan de manera clara las normas de interacción, el uso ético de la inteligencia artificial y los objetivos del recurso educativo virtual, con el fin de establecer desde el inicio un marco de respeto, corresponsabilidad y compromiso activo dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje.

Asimismo, se sugiere implementar un plan de formación continua para el cuerpo docente de la institución, con énfasis en el manejo técnico de la plataforma LMS Canvas y en la aplicación pedagógica de estrategias de gamificación e inteligencia artificial, a fin de fortalecer las competencias digitales del profesorado y favorecer la proyección de este modelo educativo hacia otras asignaturas y niveles.

Finalmente, una vez concluida la implementación del recurso educativo virtual, se recomienda desarrollar una investigación de enfoque cuantitativo que permita medir el impacto de la propuesta en la motivación lectora y en el rendimiento académico de los estudiantes, utilizando evaluaciones diagnósticas y finales, con el propósito de obtener evidencias empíricas que respalden su efectividad pedagógica.

7. Referencias Bibliográficas

- Acevedo, D., Reyes, M., & Simanca, Y. (2025). Gamificación en el proceso de lecto-escritura en estudiantes de primaria: revisión sistemática. *Ciencia y Educación*, 6(5), 241–250.
<https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.15576495>
- Al-Rousan, A. H., Ayasrah, M. N., Khasawneh, M. A. S., Obeidat, L. M., & Obeidat, S. S. (2025). Gamificación mejorada con IA en la educación: desarrollo y validación de una escala para medir la participación y la motivación entre estudiantes de secundaria: perspectivas desde el análisis de redes. *European Journal of Education*, 60(3). <https://doi.org/10.1111/ejed.70153>
- Area Moreira, M. (2021). Gamificación y aprendizaje digital: Estrategias motivacionales en entornos educativos virtuales. *Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa*, 20(2), 45–60.
- Bezzina, S., Dingli, A., & Pfeiffer, A. (2022). *Leveraging gamification in education through artificial intelligence*. 8532–8532. <https://doi.org/10.21125/inted.2022.2206>
- Biel, L., & García, A. (2015). *Gamificar: el uso de los elementos del juego en la enseñanza de español*. 73–83.
https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_50/congreso_50_09.pdf

- Bolívar, A. (2012). Liderazgo para el aprendizaje. *Organización y Gestión Educativa*, 18(1), 15–20. https://www.researchgate.net/publication/293237940_Liderazgo_para_el_aprendizaje
- Cabero Almenara, J., & Fernández Batanero, J. (2021). Competencia digital docente y formación del profesorado: Retos ante la inteligencia artificial en educación. *Revista Electrónica*.
- Cabero-Almenara, J., Barroso-Osuna, J., Rodríguez-Gallego, M., & Palacios-Rodríguez, A. (2020). La Competencia Digital Docente. El caso de las universidades andaluzas. *Aula Abierta*, 49(4), 363–372. <https://doi.org/10.17811/rifie.49.4.2020.363-372>
- Carrillo, M., Padilla, J., Rosero, T., & Villagómez, M. S. (2009). La motivación y el aprendizaje. *Alteridad : Revista de Educación*, 4(2), 20–32. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=467746249004>
- Cassany, D. (2024). (Enseñar a) leer y escribir con inteligencias artificiales generativas: reflexiones, oportunidades y retos. *Enunciación*, 29(2), 320–336. <https://doi.org/10.14483/22486798.22891>
- Chiriboga, P., & Tituaña, V. (2025). *Gamificación y aprendizaje asistido por la IA para el área del lenguaje en los niños/as de 3 años* [Universidad Nacional de Chimborazo]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/14845>
- Código de Ética del Docente Ecuatoriano. (2018). *Compromisos profesionales y sociales del educador*. <https://1library.co/document/yewn6jry-codigo-de-etica-del-docente-ecuatoriano-docx.html>
- Currículo de Los Niveles de Educación Obligatoria Subnivel Superior (2019).

- Delos Reyes, R. D. G., & Torio, V. A. G. (2021). The Relationship of Expert Teacher–Learner Rapport and Learner Autonomy in the CVIF-Dynamic Learning Program. *The Asia-Pacific Education Researcher*, 30(5), 471–481. <https://doi.org/10.1007/s40299-020-00532-y>
- Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness. *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>
- Díaz, K., Nevárez, G., Clavijo, R., Caizapasto, E., & Andrade, L. (2025). Uso de Inteligencia Artificial y Chatbots en el Aprendizaje de la Lectura y Escritura en Educación General Básica. *Neosapiencia. Revista Especializada En Ciencias de La Educación*, 3(2), 194–214. <https://doi.org/10.64018/neosapiencia.v3i2.59>
- Domínguez, A., Saenz-de-Navarrete, J., de-Marcos, L., Fernández-Sanz, L., Pagés, C., & Martínez-Herráiz, J.-J. (2013). Gamifying learning experiences: Practical implications and outcomes. *Computers & Education*, 63, 380–392. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2012.12.020>
- Epstein, J. L. (2011). *School, Family, and Community Partnerships : Preparing Educators and Improving Schools*. Taylor and Francis. https://www.researchgate.net/publication/326848511_School_family_and_community_partnerships_Preparing_educators_and_improving_schools_second_edition
- Erazo, G., & Méndez, J. (2024). *El desempeño académico de los estudiantes de Décimo EGB en la materia de Estudios Sociales de la Unidad Camilo Gallegos Toledo durante el período 2022-2023* [Universidad Nacional de Chimborazo]. <http://dspace.unach.edu.ec/handle/51000/12912>
- Estrella Rocafuerte, A. M., Abad Troya, L., Nancy Maribel, M. C., Alvarez Leon, D. S., Naula Pullo, J. C., & Rivadeneira Ormaza, J. M. (2025). Aplicación de la Inteligencia Artificial y

gamificación para el Aprendizaje para Estudiantes con Necesidades Educativas Específicas en lenguaje. *Revista Científica de Salud y Desarrollo Humano*, 6(2), 382–419.

<https://doi.org/10.61368/r.s.d.h.v6i2.608>

Fernández, I. (2015). Juego serio: gamificación y aprendizaje. Centro de Comunicación y Pedagogía. <https://www.centrocp.com/juego-serio-gamificacion-aprendizaje/>

Forero de Moreno, I. (2009). La Sociedad del Conocimiento. *Revista Científica General José María Córdova*, 5, 40–44. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=476248849007>

Freire, Paulo. (1970). Pedagogía del oprimido (16th ed.). Siglo Veintiuno.

<https://www.servicioskoinonia.org/biblioteca/general/FreirePedagogiadelOprimido.pdf>

Freire, Paulo. (2004). *Pedagogía de autonomía* (31st ed.). Paz e Terra. <https://redclade.org/wp-content/uploads/Pedagog%C3%ADa-de-la-Autonom%C3%ADa.pdf>

Fuentealba Jara, R., & Imbarack Dagach, P. (2014). Compromiso docente, una interpelación al sentido de la profesionalidad en tiempos de cambio. *Estudios Pedagógicos (Valdivia)*, 40(Especial), 257–273. <https://doi.org/10.4067/S0718-07052014000200015>

García Pacheco, M. A., & Crespo Asqui, J. D. (2025). La inteligencia artificial en la educación: hacia un aprendizaje personalizado. *Revista Iberoamericana de Investigación En Educación*, 9. <https://doi.org/10.58663/riied.vi9.224>

García, F., & Doménech, F. (2014). Motivación, aprendizaje rendimiento escolar. *Revista Electrónica de Motivación y Emoción*. <https://reme.uji.es/articulos/pa0001/texto.html>

Garth-James, K., & Hollis, B. (2014). Connecting Global Learners Using eLearning and the Community of Inquiry Model. *American Journal of Educational Research*, 2(8), 663–668. <https://doi.org/10.12691/education-2-8-15>

- Gómez Niño, J. R., Árias Delgado, L. P., Chiappe, A., & Ortega González, E. (2025). Gamifying Learning with AI: A Pathway to 21st-Century Skills. *Journal of Research in Childhood Education*, 39(4), 735–750. <https://doi.org/10.1080/02568543.2024.2421974>
- González Castro, J. C. A., Corrales Félix, G. L., & Morquecho Sánchez, R. (2023). La motivación en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 3922–3938. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i1.4708
- Guevara, G. (2018). Los retos de la sociedad del conocimiento en la educación. Centro Universitario CIFE. https://www.researchgate.net/publication/326460213_Los_retos_de_la_sociedad_del_conocimiento_en_la_educacion
- Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2022). Artificial Intelligence in Education. Promise and Implications for Teaching and Learning. https://www.researchgate.net/publication/332180327_Artificial_Intelligence_in_Education_Promise_and_Implications_for_Teaching_and_Learning
<https://educacion.gob.ec/curriculo-superior/>
- Iqbal, S., Bennett, P. N., Inkpen, K., Teevan, J., Kikin-Gil, R., & Horvitz, E. (2019). Guidelines for Human-AI Interaction. *Proceedings of the 2019 CHI Conference on Human Factors in Computing Systems*, 1–13. <https://doi.org/10.1145/3290605.3300233>
- Irish, A. L., Gazica, M. W., & Becerra, V. (2025). A qualitative descriptive analysis on generative artificial intelligence: bridging the gap in pedagogy to prepare students for the workplace. *Discover Education*, 4(1), 48. <https://doi.org/10.1007/s44217-025-00435-4>

- Isusqui, J. C. P., Villavicencio, I. E. S., Inga, C. V., Gutiérrez, H. O. C., Díaz, B. L. G., & Amaya, K. L. A. (2023). La Inteligencia Artificial al servicio de la gestión y la implementación en la educación. <https://doi.org/10.31219/osf.io/z2y7c>
- Jenkins, H., Purushotma, R., Weigel, M., Clinton, K., & Robison, A. J. (2009). *Confronting the Challenges of Participatory Culture*. The MIT Press.
<https://doi.org/10.7551/mitpress/8435.001.0001>
- Johnson, P. (2019). Uniendo la teoría de grupos y las habilidades grupales por David W. Johnson y Frank P. Johnson. *Groupwork*, 27(3), 110–111. <https://doi.org/10.1921/gpww.v27i3.1263>
- Ley Orgánica de Educación Intercultural, Pub. L. No. 0 (2011). <https://www.educacion.gob.ec/ley-organica-de-educacion-intercultural-loei/>
- Marín, V. (2015). La Gamificación educativa. Una alternativa para la enseñanza creativa [Universidad de Córdoba]. In *Digital Education Review*.
<http://www.uco.es/revistas/index.php/edmetic/article/view/275/274>
- Marín, V., & Reche María. (2022). Gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje: Motivación y aprendizaje significativo en contextos digitales. *Educación XXI*, 25(1), 157–176. <https://doi.org/https://doi.org/10.5944/educXXI.30116>
- Ministerio De Educación del Ecuador. (2012). *Código de Ética del Ministerio de Educación-Acuerdo N.o 0455-12*. https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2022/10/Acuerdo-No-0455-12-CODIGO-DE-ETICA-ME_05-12-2017.pdf
- Mogollón, O., & Solano, M. (2011). *Escuelas Activas: Apuestas para Mejorar la Calidad de la Educación*. chrome-

extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://www.epdc.org/sites/default/files/documents/Active_Schools_Spanish.pdf

Moya, B. (2024). El juego como estrategia lúdica en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Neuronum*, 10(2), 275–294. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/file:///C:/Users/user%7D/Downloads/Dialnet-ElJuegoComoEstrategiaLudicaEnElProcesoEnsenanzaapr-9690714%20(2).pdf

Noblecilla, A., Torres, I., Verzosi, P., Muñoz, A., & Vásquez, N. del P. (2023). Lectoescritura: Bases para la Adquisición y Dominio de las destrezas lingüísticas. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(3).
<https://doi.org/10.56712/latam.v4i3.1081>

Pérez, R., Mercado, P., Martínez, M., Mena, E., & Partida, J. Á. (2018). La sociedad del conocimiento y la sociedad de la información como la piedra angular en la innovación tecnológica educativa. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación y El Desarrollo Educativo*, 8(16), 847–870. <https://doi.org/10.23913/ride.v8i16.371>

Pérez, S., Díaz, M., Herrera, G., Roig, Y., & Pérez, S. (2024). El proceso enseñanza-aprendizaje basado en el aprendizaje colaborativo. *Revista de Ciencias Médicas de Pinar Del Río*, 28(1).
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1561-31942024000100027

Posligua, M., Espinel, J., Posligua, J., & Jiménez, S. (2022). La gamificación como motivación en el aprendizaje de la lectoescritura (2, Trans.). *Uniandes Episteme*, 9, 231–243.

Quezada, N., & Silva, M. (2024). Técnicas motivacionales para desarrollar Habilidades de Lectoescritura en estudiantes de Sexto Grado. *Ciencia y Educación*, 5(12), 90–107.

- Quiroz, D., & Delgado, J. (2021). Estrategias metodológicas una práctica docente para el alcance de la lectoescritura. *Polo Del Conocimiento*, 56(3), 1745–1765.
<https://doi.org/10.23857/pc.v6i3.2468>
- Ramos, G., & López, A. (2019). Professional's ethical formation and professional ethics of the professor. *Estudios Pedagogicos (Valdivia)*, 45(3), 185–199. <https://doi.org/10.4067/S0718-07052019000300185>
- Rojas, C. (2011). Ética profesional docente: Un compromiso pedagógico humanístico. *Revista Humanidades*, 1, 2215–3934. <https://doi.org/https://doi.org/10.15517/h.v1i1.4920530>
- Roll, I., & Wylie, R. (2016). Evolution and Revolution in Artificial Intelligence in Education. *International Journal of Artificial Intelligence in Education*, 26(2), 582–599.
<https://doi.org/10.1007/s40593-016-0110-3>
- Salas, E., Reyes, D. L., & McDaniel, S. H. (2018). The science of teamwork: Progress, reflections, and the road ahead. *American Psychologist*, 73(4), 593–600.
<https://doi.org/10.1037/amp0000334>
- Sánchez, J., Sánchez, M., Sánchez, L., & Peña, J. (2023). Intervención dinámica docente-alumno para el desarrollo del pensamiento crítico y reflexivo en las clases virtuales. *Uniandes Episteme. Revista Digital de Ciencia, Tecnología e Innovación*, 10(2), 206–219.
<https://orcid.org/0000-0002-3157-8935>
- Secretaría de Educación Pública. (2023). *Consejos Escolares de Participación Social*. chrome-extension://efaidnbmninnibpcapjpcgclclefindmkaj/https://www.septlaxcala.gob.mx/consejosdeparticipacionsocial_2021/docs/GUIA_CPF_Y_CPE_22_23.pdf

- Serna, O., Sánchez, C., & Rubio, I. (2015). Los nuevos retos y demandas de la Educación “Desarrollo de CompetenciaS.” *Atenas Revista Científico Pedagógica*, 3(31), 31–2015.
- Soledispa, A., San Andrés, E., & Soledispa, R. (2020). Motivación y su influencia en el desempeño académico de los estudiantes de educación básica superior. *Revista Científica Sinapsis*, 3(18). <https://doi.org/10.37117/s.v3i18.431>
- Suárez, A., Pérez, C., Vergara, M., & Alférez, V. (2015). Desarrollo de la lectoescritura mediante TIC y recursos educativos abiertos. *Apertura*, 7(1), 1–13.
- Tenti, E. (2008). La escuela y la cuestión social. *Diálogos Pedagógicos*, 11, 127–146.
- Teräs, M. (2022). Education and technology: Key issues and debates. *International Review of Education*, 68(4), 635–636. <https://doi.org/10.1007/s11159-022-09971-9>
- Tuesca, R., Manuel, M., & Navarro, L. (2012). Education strategy for the involvement of parents in school commitments. *Escenarios*, 10(2), 119–127.
- UNESCO. (2020). *La educación en tiempos de la pandemia de COVID-19*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374075>
- UNESCO. (2021a). *Recomendación sobre la ética de la inteligencia artificial*. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381137_spa
- UNESCO. (2021b). *Reimagining our futures together: a new social contract for education* (UNESCO, Ed.). UNESCO. <https://doi.org/10.54675/ASRB4722>
- UNESCO. (2023). *Recomendación sobre la ética de la inteligencia artificial*. <https://www.unesco.org/es/artificial-intelligence/recommendation-ethics>

UNESCO. (2024). *¿Qué necesita saber acerca del aprendizaje digital y la transformación de la educación?* <https://www.unesco.org/es/digital-education/need-know>

Zapata, W. (2024). Optimizando el Proceso Enseñanza-Aprendizaje a Través de la Integración de Metodologías Activas. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(1), 11066–11081. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i1.10417

Zhai, X., Chu, X., Chai, C. S., Jong, M. S. Y., Istenic, A., Spector, M., Liu, J.-B., Yuan, J., & Li, Y. (2021). A Review of Artificial Intelligence (AI) in Education from 2010 to 2020. *Complexity*, 2021(1). <https://doi.org/10.1155/2021/8812542>

4. Anexos

Identificar las estrategias de gamificación integradas con herramientas de inteligencia artificial (IA) que promuevan el aprendizaje del proceso de lectoescritura en estudiantes del noveno EGB paralelo A de la Unidad Educativa Particular San Antonio de Padua para su incorporación en el diseño del recurso didáctico.

Tabla 2

Cronograma de actividades y su incidencia institucional

Tarea	Incidencia en la institución	Fecha inicio	Fecha fin	Verificable
Revisión bibliográfica sobre estrategias de gamificación e IA enfocadas en lectoescritura	Apoya la toma de decisiones responsables y éticas en el uso de tecnologías para lectoescritura.	04/09/2025	10/09/2025	Informe de revisión bibliográfica
Selección de estrategias adecuadas al contexto de la institución	Permite tomar decisiones académicas coherentes con la identidad institucional y con la comunicación educativa responsable dentro del entorno virtual.	11/09/2025	20/09/2025	Documento de selección
Elaboración del material inicial y del demo del recurso educativo virtual	Contribuye al desarrollo de recursos digitales éticos y accesibles que fortalecen la	21/09/2025	30/09/2025	Avance del material y demo preliminar

Nota: Elaboración propia a partir del trabajo del grupo.

Anexo 2

Información de la Unidad Educativa San Antonio de Padua

Misión

La Unidad Educativa San Antonio de Padua se posiciona como una institución católica franciscana de liderazgo a nivel nacional, reconocida por su excelencia académica y su enfoque humanista. Su modelo pedagógico innovador está orientado a formar individuos éticos, solidarios, resilientes y comprometidos con el bienestar común. Al promover una comunidad educativa que vive el carisma franciscano y cumple con los estándares educativos nacionales e internacionales, la institución contribuye a la construcción de una sociedad más justa, inclusiva, ecológicamente responsable y espiritualmente consciente.

Visión

La institución impulsa una formación integral y de calidad dirigida a niños, niñas y adolescentes, basada en una pedagogía del amor que educa, ama y sirve. Su enfoque socio-constructivista centra el aprendizaje en el estudiante, propiciando experiencias educativas inclusivas, contextualizadas y significativas. Además, fomenta el desarrollo del pensamiento crítico, la autonomía, la convivencia armoniosa, la responsabilidad ciudadana y el compromiso con la transformación social, en línea con los lineamientos del Ministerio de Educación del Ecuador y las demandas de la sociedad contemporánea.

Valores

Los valores que sustentan este proyecto educativo incluyen el amor a Dios y al prójimo, la paz y el bien, la fraternidad, el respeto, la responsabilidad, el servicio, la honestidad y la solidaridad. Estos principios guían las acciones y la misión educativa de la comunidad, reafirmando el compromiso con una formación integral y el desarrollo de personas conscientes y comprometidas con su entorno.

Tabla 3

Análisis FODA

ANÁLISIS FODA

De la Unidad Educativa Particular San Antonio de Padua de Pomasqui

Fortalezas • Carisma franciscano. • Misión y Visión clara (proyectada a 2029). • Modelo pedagógico Socio-Constructivista que promueve una formación integral (académica, ética y espiritual).	Debilidades • Posible limitación en la captación de matrícula debido a su carisma religioso. • La implementación efectiva del modelo pedagógico requiere constante capacitación docente y podría ser costosa. • La visión a largo plazo puede ser percibida como abstracta y difícil de medir en el corto plazo.
Oportunidades • Creciente demanda social por una educación de calidad y en valores que responda a los retos de justicia y sostenibilidad. • Al estar alineada con estándares y lineamientos educativos oficiales facilita la mejora continua y abre camino a la integración de tecnología innovadora.	Amenazas • La fuerte competencia de otras instituciones. • La inestabilidad económica general, que puede reducir la capacidad de pago de las familias. • Cambios normativos imprevistos en las políticas educativas oficiales. • Acelerada pérdida de vigencia tecnológica

Nota: Elaboración propia a partir del análisis institucional

(Marín, 2015)