



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

TÍTULO DEL TRABAJO

Implementación de Inteligencia Artificial para Mejorar la Creatividad en las
Actividades Educativas en Grado Seis

AUTOR (A)

Lic. ANZULES REYES MERCEDES LORENA

**TRABAJO DE TITULACIÓN EN MODALIDAD EXAMEN DE CARÁCTER
COMPLEXIVO**

Previo a la obtención del grado académico en
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN BÁSICA

TUTOR (A)

BOSQUEZ BARCENES VÍCTOR ALEJANDRO

Santa Elena, Ecuador

Año 2025



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

TRIBUNAL DE GRADO

Los suscritos calificadores, aprueban el presente trabajo de titulación, el mismo que ha sido elaborado de conformidad con las disposiciones emitidas por el Instituto de Postgrado de la Universidad Estatal Península de Santa Elena.

**Lic. Fabián Domínguez Pizarro, Mgtr.
COORDINADOR DEL
PROGRAMA**

**Lic. Víctor Alejandro Bosquez
Barcenes, PhD.
TUTOR (A)**

**Lic. Regina Venet Muñoz, Ph.D.
ESPECIALISTA 1**

**Lic. Amalin Ladayse Mayorga
PhD.
ESPECIALISTA 2**

**Abg. María Rivera González, Mgtr.
SECRETARIA GENERAL
UPSE**



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

CERTIFICACIÓN:

Certifico que luego de haber dirigido científica y técnicamente el desarrollo y estructura final del trabajo, este cumple y se ajusta a los estándares académicos, razón por el cual apruebo en todas sus partes el presente trabajo de titulación que fue realizado en su totalidad por MERCEDES LORENA ANZULES REYES, como requerimiento para la obtención del título de Magíster en Educación Básica.

Atentamente,

LIC. Víctor Alejandro Bosquez Barcenés PhD.
C.I. 0201819570
TUTOR



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD

Yo, ANZULES REYES MERCEDES LORENA

DECLARO QUE:

El trabajo de Titulación, **Implementación de Inteligencia Artificial para Mejorar la Creatividad en las Actividades Educativas en Grado Seis** previo a la obtención del título en Magíster en Educación Básica, ha sido desarrollado respetando derechos intelectuales de terceros conforme las citas que constan en el documento, cuyas fuentes se incorporan en las referencias o bibliografías. Consecuentemente este trabajo es de mi total autoría.

En virtud de esta declaración, me responsabilizo del contenido, veracidad y alcance del Trabajo de Titulación referido.

Santa Elena, a los 26 días del mes de Mayo del año 2025

Lic. MERCEDES LORENA ANZULES REYES
C.I. 0920286564
AUTORA



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

AUTORIZACIÓN

Yo, MERCEDES LORENA ANZULES REYES

DERECHOS DE AUTOR

Autorizo a la Universidad Estatal Península de Santa Elena, para que haga de este trabajo de titulación o parte de él, un documento disponible para su lectura consulta y procesos de investigación, según las normas de la Institución.

Cedo los derechos en línea patrimoniales de la investigación con fines de difusión pública, además apruebo la reproducción de este informe de investigación dentro de las regulaciones de la Universidad, siempre y cuando esta reproducción no suponga una ganancia económica y se realice respetando mis derechos de autor.

Santa Elena, a los 26 días del mes de Mayo del año 2025

Lic. MERCEDES LORENA ANZULES REYES
C.I. 0920286564
AUTORA



**UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA
DE SANTA ELENA
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS
INSTITUTO DE POSTGRADO**

CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO

Certifico que después de revisar el documento final del trabajo de titulación denominado **Implementación de Inteligencia Artificial para Mejorar la Creatividad en las Actividades Educativas en Grado Seis** presentado por el estudiante, Mercedes Lorena Anzules Reyes fue enviado al Sistema Antiplagio COMPILATIO, presentando un porcentaje de similitud correspondiente al **5%**, por lo que se aprueba el trabajo para que continúe con el proceso de titulación.

PRELIMINARES EXAMEN COMPLEXIVO.
MERCEDES ANZULES REYES



Nombre del documento: PRELIMINARES EXAMEN COMPLEXIVO.
MERCEDES ANZULES REYES.docx
ID del documento: da85bae37b0e75f70277ce2239e49aa54e2c8a59
Tamaño del documento original: 393,05 kB

Depositante: Víctor Alejandro Bosquez Barcenés
Fecha de depósito: 26/5/2025
Tipo de carga: interface
fecha de fin de análisis: 26/5/2025

Número de palabras: 5297
Número de caracteres: 36.699

LIC. Víctor Alejandro Bosquez Barcenés PhD.
C.I. 0201819570
TUTOR

AGRADECIMIENTO

Agradezco profundamente a Dios, quien me ha brindado la fuerza y la sabiduría durante todo este proceso de estudio. Mi más sincero agradecimiento a mi familia, especialmente a mi esposo e hijas, cuyo apoyo incondicional ha sido mi mayor impulso. Gracias por estar siempre a mi lado, motivándome en cada paso y brindándome su amor y comprensión. También extendo mi gratitud a los profesores, quienes con su enseñanza y dedicación han sido fundamentales en mi crecimiento. Cada uno de ustedes ha sido pieza clave en este camino, y por ello, estoy eternamente agradecida.

Mercedes Lorena, Anzules Reyes

DEDICATORIA

Dedico este logro a: mi familia, esposo e hijas, por su amor, apoyo y paciencia en cada etapa de este camino. A Dios, por darme la dirección para continuar y superar los desafíos. A mis profesores, por compartir su conocimiento y por inspirarme a seguir adelante. A aquellos que han depositado su confianza en mis competencias y me han motivado a continuar con este proceso.

Mercedes Lorena, Anzules Reyes

ÍNDICE GENERAL

TÍTULO DEL TRABAJO	I
TRIBUNAL DE GRADO.....	II
CERTIFICACIÓN	III
DECLARACIÓN DE RESPONSABILIDAD.....	IV
AUTORIZACIÓN	V
CERTIFICACIÓN DE ANTIPLAGIO.....	VI
AGRADECIMIENTO	VII
DEDICATORIA	VIII
ÍNDICE GENERAL	IX
RESUMEN	X
ABSTRACT.....	XI
INTRODUCCIÓN	1
DESARROLLO	3
SITUACIÓN PROBLEMÁTICA.....	6
METODOLOGÍA	7
PROPUESTA DE INNOVACIÓN EDUCATIVA	9
RESULTADOS ESPERADOS.....	12
RECURSOS.....	13
ACTIVIDADES.....	13
EVALUACIÓN	13
CONCLUSIÓN.....	14
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....	15

RESUMEN

En un entorno donde los enfoques tradicionales frecuentemente restringen la exploración y la creatividad, la IA surge como una alternativa para potenciar esta habilidad que es esencial en lo personal y profesional de las personas. **Objetivo:** Analizar la incidencia de la implementación de la IA como recursos en el fomento de la creatividad a través de actividades pedagógicas destinadas a potenciar la capacidades creativas y críticas de los alumnos del sexto grado de la Escuela César Rohón. **Método:** Tiene un enfoque mixto; aplica entrevistas, encuestas y observación sobre las actividades prácticas en el manejo de las IA (Kahoot, ChatGPT, Quizizz, Canva) y cómo los estudiantes de manera creativa contrastan los contenidos para su posterior defensa. **Resultados:** Se espera que la implementación de la IA promueva la creatividad, la independencia y el pensamiento crítico, lo que posibilita a los estudiantes la capacidad para producir textos, contenidos y argumentos. **Conclusión:** La IA revoluciona la enseñanza y el aprendizaje, debido a que ajusta a las metodologías innovadoras actuales. Su incorporación exige una infraestructura apropiada y una planificación que contemple una conectividad de alta calidad y equipos tecnológicos de punta.

Palabras claves: Inteligencia Artificial, creatividad, educación. Actividades escolares.

ABSTRACT

In an environment where traditional approaches often restrict exploration and creativity, AI emerges as an alternative to enhance this skill that is essential to people's personal and professional lives. **Objective:** To examine the influence of the implementation of artificial intelligence as a resource in the promotion of creativity through pedagogical activities aimed at enhancing the creative and critical abilities of sixth grade students of the César Rohón School. **Method:** It has a mixed approach; it applies interviews, surveys and observation on the practical activities in the management of AI (Kahoot, ChatGPT, Quizizz, Canva) and how students creatively contrast the contents for their subsequent defense. **Results:** The implementation of AI is expected to promote creativity, independence and critical thinking, which enables students' ability to produce texts, content and arguments. **Conclusion:** AI revolutionizes teaching and learning, because it adjusts to current innovative methodologies. Its incorporation requires an appropriate infrastructure and planning that contemplates high quality connectivity and state-of-the-art technological equipment.

Keywords: Artificial Intelligence, creativity, education. School activities.

INTRODUCCIÓN

La creatividad ha pasado de ser una habilidad a convertirse en competencia educativa en tanto que permite mejorar de habilidades relacionadas con la resolución de problemas, la expresividad y el pensamiento crítico. El trabajo desarrollado por Carchipulla, González y Flores (2024) ha destacado la conveniencia de promover en la escuela entornos que fomenten la creatividad, y en qué este sentido, la Inteligencia Artificial (IA) se perfila como un nuevo recurso con un enorme potencial. En otra publicación, López y Asión (2024) muestran que la IA habilita mecanismos creativos a partir de la producción de ideas, la recreación de espacios y la individualización del propio aprendizaje.

La IA estimula la creatividad, propicia el trabajo en equipo entre estudiantes, al plantear procesos interactivos, la búsqueda de soluciones de manera conjunta y la construcción de compartida de nuevas ideas (Carrión & Andrade, 2024). Por citar un ejemplo, en la educación primaria y secundaria, se han utilizado herramientas basadas en IA para elaborar actividades interactivas y personificadas que incitan a la exploración de información. Por ello, plataformas como Scratch, actualmente integradas con IA, hacen posible que los estudiantes estructuren narrativas de manera animada y plateen soluciones detalladamente, lo que refuerza tanto su creatividad como la capacidad de pensamiento abstracto (García F. , 2023).

A nivel universitario, la IA se emplea en el perfeccionamiento de la escritura creativa y el diseño artístico. García, Rojas y Sanabria (2025) afirman que aplicaciones como OpenAI's GPT se hayan utilizados para la producción de textos literarios, historias interactivas y guiones, lo que demuestra que la IA constituye el complemento del proceso creativo porque actúa como un agente para la innovación. Estos hallazgos apuntan que la IA se puede aprovechar como un valioso recurso porque se adecua tanto pedagógicas como cognitivas.

En diversas fuentes fuente primarias y secundarias se ha comprobado, mediante la bibliografía publicada, que la IA puede aumentar la creatividad a partir de la exploración

experimental, la gamificación y el aprendizaje basado en proyectos. Agredo (2021) hace hincapié que herramientas tecnológicas como Kahoot y ClassDojo, que han incluido componentes de IA, se han empleado para crear experiencias de aprendizaje interactivas, dinámicas y motivadoras. La primera herramienta emplea algoritmos para diseñar cuestionarios conforme a la necesidad del niño, mientras que la segunda herramienta utiliza la IA para producir informes sobre el progreso académico y constar el comportamiento en tiempo real.

La implementación de la IA en las clases ha transformado el modo de enseñar y aprender. No obstante, el éxito de su aplicación no solo debe centrarse en lo tecnológico, sino en la capacidad de los profesores para motivar a los alumnos en su uso. Esto conlleva a los directivos a buscar los mecanismos que permitan a los profesores a una capacitación dinámica y personalizada (Haro et al, 2025). La IA puede constituirse en un recurso potente, pero su éxito se basa en la capacidad del profesor para entenderla y utilizarla para atender a las necesidades individuales de los alumnos, personalizar los contenidos y promover un aprendizaje significativo.

En este trabajo es imprescindible evaluar el impacto de la IA en la creatividad de los alumnos, mediante la aplicación de metodologías mixtas, con enfoques cuantitativo y cualitativos, con el objeto de hacer un análisis sobre la efectividad de estas herramientas en la educación. Para constatar esta efectividad, se ha considerado estrategias clave como la formulación de encuestas, la supervisión de las actividades y el seguimiento de los distintos productos creativos elaborados por ellos mismos.

En síntesis, la información que contiene este trabajo demuestra que la IA constituye un recurso potencial que revoluciona la calidad educativa, particularmente la creatividad estudiantil. Sin embargo, alcanzar efectos positivos demanda la diligencia de un enfoque integral que consienta el acceso a la tecnología, la formación del profesorado y la adaptación

en las actividades escolares. El estudio se ha realizado en la Escuela César Rohón Sandoval, en el que se plantea de un modo contextualizado como la IA puede mejorar la creatividad de los alumnos de sexto grado, facilitando así nuevos conocimientos sobre la interconexión entre enseñanza y las tecnologías.

Objetivo General:

Examinar la influencia de la implementación de la inteligencia artificial como recursos en el fomento de la creatividad a través de actividades pedagógicas destinadas a potenciar la capacidades creativas y críticas de los alumnos del sexto grado de la Escuela César Rohón.

Objetivos específicos:

- Identificar los problemas y los aspectos más relevantes que limitan la creatividad en los alumnos de sexto grado.
- Desarrollar un plan de aplicaciones tecnológicas con Inteligencia Artificial para estimular la creatividad en el aula.
- Evaluar el alcance de las herramientas de Inteligencia Artificial como recursos que potencian la creatividad de los estudiantes.

DESARROLLO

La creatividad constituye un componente básico en la enseñanza, en la educación de los estudiantes, pues promueve la innovación, el razonamiento crítico y la habilidad para solucionar problemas. A pesar de ello, en la Escuela César Rohón Sandoval, que se ubica en la parroquia Anconcito, predomina un modelo tradicional centrado en la memoria, lo que disminuye las oportunidades de desarrollar el pensamiento creativo en los alumnos. Esta realidad ocurre a causa de la falta de disponibilidad de tecnología de punta y la limitada actualización de los educadores en el manejo de metodologías innovadoras (Cornelio et al,

2025). Frente a este panorama es primordial la búsqueda de estrategias que desarrollen la creatividad en las escuelas.

En todo el mundo, la IA ha empezado a evolucionar la educación proporcionando experiencias concretas de aprendizaje. Reynoso (2025) insiste que la IA aporta la posibilidad de encontrar soluciones inmediatas y la creación de ideas que fortalecen e impulsan la creatividad. Al mismo tiempo, la investigación de González et al. (2025) determina que el uso de herramientas de IA en el campo educativo motiva considerablemente la creatividad en los alumnos, debido a que les aporta nuevas formas de tratar los problemas y la creación de proyectos de naturaleza innovadora.

A pesar de sus múltiples beneficios, la IA no se ha aplicado de forma generalizada en la Escuela César Rohón Sandoval, debido a obstáculos como: la infraestructura tecnológica, los elevados costos financieros, la falta de formación continua, las disparidades en el acceso, el uso inadecuado y las lagunas en la adaptación de los planes de estudio. Por cada uno de estos motivos, la IA posee un gran potencial en el aprendizaje, su aplicación efectiva continúa siendo un desafío que exige soluciones colaborativas e integrales (García et al, 2023). La IA facilita la valoración constante, personifica el aprendizaje y capacita a los alumnos a superar los retos que exige la educación actual.

La creatividad debe respaldarse en factores como la confianza y un ambiente de libertad, debido a que fortalece en el alumno la habilidad de expresarse sin miedo y estimula la curiosidad en la búsqueda de interrogantes o dificultades en los que se busca expandir el saber, De igual manera, como indica Terán et al. (2024), en la educación, la creatividad posee *el mismo valor que la alfabetización*. Frente a esta premisa, se sostiene que no basta con que el docente instruya al niño en escribir y leer, sino que también debe otorgarle la misma importancia en términos de innovación, imaginación ya adaptabilidad.

Desde el punto de vista teórico, este trabajo se cimenta en Uribe (2025) quien cita a Rhodes (1961), por ser quien determina que la creatividad se logra desarrollar cuando el docente toma en cuenta los cuatro P's de la creatividad: Proceso, Persona, Presión y Producto. De forma simultánea, Krumm, Arán y López (2024) se avalan en Torrance et al. (1992), quienes han descrito el Test de Pensamiento Creativo de Torrance (TTCT), como una herramienta concebida para determinar la fluidez, flexibilidad, elaboración y originalidad del pensamiento divergente. Estas teorías son una base muy sólida para la creación de estrategias educativa que promuevan la creatividad y el aprendizaje significativo.

La utilización de la IA mejora la creatividad de los alumnos, bajo la condición que se superen estos dos retos. El primero propuesto por Gallent et al. (2024), quienes explican que la dependencia en su uso restringe la capacidad para producir ideas novedosas, plantear soluciones y adaptarse a contextos cambiantes. Otro reto planteado por Loáiciga, Chanto y Chaves (2024) es que algunos programas de IA pueden contener fallos por no saber cuestionar correctamente la instrucción. La IA facilita la exploración de soluciones innovadoras y la experimentación sin riesgo, promoviendo así un ambiente seguro para acceder información y recursos que expanden el saber y fomentan el razonamiento divergente.

Es esencial la ética en la utilización de la IA para asegurar un uso responsable en la educación. Sin una orientación adecuada, la IA puede provocar efectos adversos como la ausencia de transparencia, la discriminación y la violación de la privacidad (Portela & Armijos, 2025). Por esta razón es imprescindible definir principios que guíen sus desarrollo y uso (2024). La IA debe estar concebida para favorecer a toda la humanidad y funcionar en concordancia con principios éticos como la autonomía, la justicia y el respeto a los derechos de cada persona. Por lo tanto, resulta pertinente elaborar sistemas accesibles e inclusivos, donde la ética asegura que la IA ayude a edificar un futuro más equitativo para todos.

SITUACIÓN PROBLEMÁTICA

En la institución educativa César Rohón Sandoval, los profesores se enfrentan con restos considerables para promover la creatividad a la hora de revolver las actividades expuestas en los textos o en las investigaciones, a causa de la escasez de recursos tecnológicos e instrumentos innovadores. Pese a que la institución se adapta al auge tecnológico, se ha observado una limitada integración de la IA en las clases, lo que restringe las posibilidades para que los alumnos adquieran competencias críticas y creativas. La aplicación de la IA podría modificar este escenario, posibilitando el desarrollo de las actividades que requieren la determinación de una opinión, argumentación, criticidad o indagación de un tema o problema, bajo un dogma que privilegie la creatividad para un análisis objetivo y bien fundamentado.

La inestabilidad financiera en la Escuela César Rohón Sandoval limita la disponibilidad de recursos tecnológicos y pedagógicos, impactando tanto en la puesta en marcha de estrategias innovadoras y en la calidad educativa. Ante esta situación, la IA se presenta como respuesta para potenciar las actividades de enseñanza y estimular la creatividad en los alumnos de grado seis. A través de la implementación de la IA, se puede crear ambientes de aprendizaje más interactivos y ajustados a las demandas personales de los alumnos.

Uno de los ejes transversales que caracteriza a este centro del saber es la creatividad en los alumnos, pero su desarrollo se limita, debido a la prevalencia de un modelo educativo tradicional focalizado en la enseñanza pasiva y en la memorización. Ante esto, es indispensable una innovación cultural, en la que toda la comunidad educativa adopte el uso de la IA para asegurar una educación innovadora y de alta calidad. Únicamente mediante la fusión de tecnología de punta y metodologías educativas innovadoras, pueden desarrollar en los alumnos las habilidades requeridas para afrontar un futuro cada día más competitivo.

METODOLOGÍA

Este trabajo ha adoptado un enfoque mixto, al integrar métodos cuantitativos y cualitativos con el fin de delimitar el efecto de la IA en la creatividad de los alumnos. Luego, se procedió a seleccionar la población aplicando una muestra por conveniencia, estimando como participante a los alumnos y docentes de sexto grado. Posteriormente, se diseñó una encuesta con preguntas cerradas a escala de Likert destinadas a cuantificar los datos y entrevistas para recopilar percepciones más precisas la utilización de la IA en el salón de clases. Los resultados provenientes de estas técnicas permitieron identificar las herramientas de IA más efectiva y que promueven la creatividad y el pensamiento crítico, asimismo, fue factible para diseñar actividades prácticas para consolidar el manejo de las IA en el ámbito educativo y en la vida cotidiana.

Encuesta (Escala de Likert)

- **¿Qué tan útil crees que es el empleo de las herramientas de inteligencia artificial (IA) para la reproducción de ideas?**
 - a) Muy útil
 - b) Útil
 - c) Poco útil
 - d) Nada útil
- **¿Crees que la inteligencia artificial favorece la formación de un pensamiento más creativo?**
 - a) Sí, mucho
 - b) Sí, un poco
 - c) No mucho
 - d) No ayuda nada

- **¿Qué ventajas ha descubierto al implementar la inteligencia artificial en el contexto educativo? (Marca todas las que tiene aplicación)**
 - a) Me facilita la generación de ideas novedosas.
 - b) Me facilita la resolución de problemas con mayor rapidez.
 - c) Me permite comprender mejor las tareas.
 - d) No me ha sido útil en ninguna forma.
- **¿Qué dificultades ha tenido al usar inteligencia artificial en clase?**
 - a) No entiendo cómo usarla.
 - b) A veces no da resultados buenos.
 - c) Me distrae más que me ayuda.
 - d) No he tenido dificultades.

Entrevista (Preguntas Abiertas)

- ¿Cómo ha cambiado la forma en que resuelves problemas creativos desde que usas herramientas de IA?
- ¿En qué circunstancias crees que la inteligencia artificial ha demostrado ser más beneficiosa para impulsar la creatividad en el salón de clases?
- ¿Qué retos ha enfrentado al emplear herramientas de inteligencia artificial en las actividades escolares?

Este trabajo se enriqueció con observaciones directas en el salón de clases, fijándose cuidadosamente en las actividades prácticas que efectúan los estudiantes cada vez que deben ampliar sus conocimientos o generar nuevas ideas usando las IA. Esta acción permitió examinar el nivel de creatividad en la producción de contenidos, antes y después de la intervención, considerando aspectos como la fluidez, la originalidad, y la flexibilidad. Los resultados

alcanzados se contrataron con estudios similares sin la ayuda de las IA, con el propósito de establecer su incidencia en el desarrollo de la creatividad.

PROPUESTA DE INNOVACIÓN EDUCATIVA

Integración de Inteligencia Artificial para Potenciar la Creatividad en el Aula

1. Descripción General

Seguramente, esta propuesta es revolucionaria, ya que implica el uso de Inteligencia artificial en el aula, por consiguiente, es clave para desarrollar la creatividad de los alumnos de sexto grado. Las herramientas inteligentes, como los generadores de texto e imágenes, ayuda a los escolares a involucrarse en experiencias que garantizan un alto nivel en creatividad. De hecho, esta propuesta se basa en la creación de contenido con material único y la exploración de ideas nuevas. Por lo tanto, esta propuesta cambia la forma en que los estudiantes interactúan con el conocimiento; además, esta demuestra que lo que se exige a la educación en la actualidad se cumple.

La incorporación de la IA no solo debe ser una innovación opcional para los proveedores de educación, sino que se ha constituido como necesaria ante los desafíos del contexto actual. Por lo tanto, una IA que desafíe los modelos de enseñanza-aprendizaje tradicionales, asegura que la creatividad y la autonomía, sea alcanzado satisfactoriamente. En términos de IA, este es un campo fértil para que los estudiantes exploren, investiguen y sean innovadores activos, lo que a su vez permite que la educación también se vuelve más personalizada.

Este proyecto, además de potenciar la creatividad, satisface los requerimientos del siglo XXI donde es crucial el uso de herramientas tecnológicas en la vida laboral y personal. Las herramientas de IA que se exponen en este estudio a docentes y estudiantes de sexto grado y constituirá el punto de referencia para otras instituciones educativas. El efecto beneficioso de

esta propuesta permitirá reevaluar las prácticas pedagógicas y adoptar tácticas más eficaces, innovadoras y enfocadas en el alumno.

2. Integración de Herramientas de IA en el Aula

Para alcanzar estos objetivos, las siguientes herramientas de IA serán utilizadas

- **ChatGPT:** Se les pedirá a los estudiantes que usen ChatGPT para idea, redacción y el feedback que tendrá su texto narrativo. Asimismo, la IA le ayudará como un tutor en la resolución de problemas de ortografía y gramáticas.
- **Canva con IA:** Se usará Canva con generadores de infografías automáticas para el diseño de carteles e infografías y demás material visual. Los estudiantes tendrán la oportunidad de crear gráficas que muestren conceptos clave de lo que han aprendido.
- **Kahoot y Quizizz:** Estas dos aplicaciones de uso de IA serán usadas para crear pruebas que se adapten al nivel de cada estudiante para reforzar el contenido de manera divertida.
- Con el fin de garantizar un adecuado aprovechamiento de estas herramientas, serán utilizadas con un enfoque guiado. En este caso, se prepara a los profesores en el uso de cada plataforma y en la posibilidad de dar apoyo a sus estudiantes.

3. Específicas e Integradas al Plan de Estudios:

Idioma y Literatura:

- Historias por ChatGPT que los alumnos narrarán a partir de las indicaciones que les ofreciera la IA que generara cuentos colaborativos
- Usar ChatGPT con el objetivo de hacer redactar y realizar comprensión lectora hacer resúmenes y preguntas de los textos leídos.

Ciencias Naturales:

- Elaboración de infografías con Canva referentes a los sistemas del ser humano

- Creación de test interactivos con Kahoot en tono a los sentidos, el aparato locomotor y el sistema nervioso.

Matemáticas:

- Empleo de ChatGPT como instrumento para resolver ejercicios matemáticos proyectando un análisis exhaustivo en cada respuesta.
- Creación de desafíos con gamificación en Quizizz referente a la multiplicación con fracciones.

Estudios Sociales:

- Elaboración de mapas mentales en Canva acerca de la cultura de la región Costa.
- Desarrollo de concursos en Kahoot en base a personajes históricos del Ecuador.

A partir de estas actividades, la IA no solo servirá como instrumento de ayuda, sino que será un instrumento para reforzar la autonomía y la creatividad de los alumnos en las distintas disciplinas. La introducción de IA en las clases cambiará la forma en que los estudiantes adquieren y aprovechan los conocimientos, en base a la interactividad y dinamismo. Como resultado se ha consolidado que las herramientas, como Canva, ChatGPT, Quizizz y Kahoot ayudan a los alumnos a desarrollar habilidades creativas, fundamentales para la vida. Esta propuesta es un modelo innovador que puede repetirse en otros establecimientos educativos, lo que contribuirá en un aporte a la modernización de la educación ecuatoriana.

RESULTADOS ESPERADOS

Al integrar la IA en la institución educativa, se espera modificar la manera de enseñar y aprender, asimismo, promover un contexto más dinámico e individualizado. La IA permitirá a los profesores la detección de debilidades y plantear nuevas estrategias educativas donde la creatividad sea el principal eje transversal que favorece la experimentación de un aprendizaje que se adapta al estilo y ritmo del alumno. También, se espera que el alumno que ha desarrollado la creatividad tenga la capacidad de indagar y cuestionar que los resultados provenientes de la IA satisfacen a sus requerimientos y a una comprensión más contextualizada.

Medidores de logros alcanzados:

La creatividad en el manejo de la IA es medida en bases a estos indicadores:

- **Originalidad:** Esta valoración se enfocará en la extensión de las definiciones y en la innovación de nuevas ideas.
- **Autonomía:** Se contrastará la habilidad de los alumnos para manejar la IS sin la intervención continua del profesor. .
- **Calidad de la producción creativa:** Se medirá la excelencia de la producción creativa, examinando el avance en la complejidad de los contenidos de los textos e imágenes, la estructura y la cohesión.
- **Efecto a Largo Plazo:** Para asegurar la permanencia de los beneficios de la IA a largo plazo, se pondrán en marcha estrategias como: establecimiento de políticas educativas, formación constante de los docentes, plataformas personificadas y la creación de información novedosa.
- **Implementación gradual y sistemático:** La IA se incorporará gradualmente en diversas tareas escolares para potenciar su creatividad ene el aprendizaje. .

- **Evaluaciones periódicas:** Se llevará a cabo un seguimiento regular para evaluar el nivel de creatividad cuando se ponga en práctica el uso de la IA.
- **Promoción de la creatividad constante:** Se fomentará la exploración de recursos y métodos innovadoras que permiten a los estudiantes un desarrollo creativo constante.

Con estas modificaciones se examinará la capacitación de docentes y estudiantes en la que manera en la que afrontan los retos de este mundo que cambia continuamente.

RECURSOS

Las herramientas tecnológicas de IA que han considerado para las actividades educativas son: Canva, ChatGPT, Kahoot, Gemini y Quizizz, entre otras. Asu vez, se utilizarán recursos tecnológicos como: celulares, tablets y laptop que faciliten el manejo de estas herramientas. Los alumnos recibirán capacitación en cómo utilizar la IA durante su formación académica. Con estos recursos, los discentes explorarán diversas maneras de recolectar información.

ACTIVIDADES

Los alumnos efectuarán actividades educativas usando la IA, lo que les motivará a la producción de nuevos contenidos. Para ello se realizarán proyectos en los que el alumnado podrá crear historias, dibujos y resolver problemas. Con la información recolectada se organizan trabajos colaborativos o debates para constatar la creatividad que han aplicado para responder a las interrogantes expuestas por el profesor.

EVALUACIÓN

La utilización correcta de la IA en el proceso de enseñanza y aprendizaje se evalúa en base a la observación, análisis, frecuencia, originalidad, comparación y desempeño en la elaboración de propuestas únicas, como prototipos e ilustraciones. También se valora esta habilidad cuando

los alumnos muestran capacidad para fusionar los saberes anteriores con los nuevos, cuyas respuestas o contenidos son coherentes y concretos.

CONCLUSIÓN

- Se concluye que la IA potencia la creatividad en grado seis al proporcionar recursos personalizados e interactivos que promueven el pensamiento divergente, asimismo, potencia capacidades cognitivas esenciales como la originalidad, el análisis crítico y capacidad de síntesis, mejorando de esta manera el proceso de aprendizaje. Así, la incorporación de la IA en las clases se consolida como herramienta fundamental en actividades escolares que exigen un mayor nivel de eficiencia en la creatividad y en la criticidad.
- Pese a estos retos como la formación de los profesores y la accesibilidad a la tecnología, la IA brinda ventajas considerables en las actividades propuestas en los libros de trabajo u otras fuentes en los que se requiere argumentar o reflexionar. Su incorporación organizada como recursos didácticos revolucionará la educación, puesto que, con la creatividad que desarrolla tendrá la capacidad de crear contenidos.
- La idea de incorporar herramientas de IA en el proceso de enseñanza y aprendizaje para incentivar la creatividad representa un progreso importante en la modernización de la educación. Las plataformas como Kahoot, Canva y Quizizz revolucionan la forma de enseñar y aprender en la Escuela de Educación Básica César Rohon Sandoval, constituyéndose en un modelo replicable en otras entidades, favoreciendo el avance de habilidades tecnológicas esenciales para afrontar los desafíos del futuro eficaz y creativamente.
- El análisis de la implementación de la IA en las labores educativas corrobora su efecto beneficioso en el fortalecimiento de habilidades críticas y creativas de los alumnos, La

propuesta ha evidenciado que la incorporación de estas herramientas promueve una experiencia relevante donde los alumnos pueden explorar, interrogar y crear conocimientos de manera activa.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Agredo, C. (2021). *La gamificación: estrategia basada en el juego digital, empleando kahoot y classdojo dentro de la plataforma moodle para el fortalecimiento de la comprensión lectora en estudiantes de grado sexto*. Almaguer-Cauca: [Tesis de Maestría. Universidad de Santander].
<https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/6364fa36-9dc9-4708-b348-995445cc8280/content>.
- Carchipulla, D., González, D., & Flores, D. (2024). Inteligencia artificial como apoyo docente: perspectivas y desafíos desde docentes. *MQRInvestigar*, 8(3), 2607-2630.
<https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.3.2024.2607-2630>.
- Carrión, G., & Andrade, L. (2024). Los desafíos de la Inteligencia Artificial en la educación en un mundo tecnologizado. *European Public & Social Innovation Review*, 9(1), 1-15.
<https://doi.org/10.31637/epsir-2024-905>.
- Cornelio et al. (2025). La Inteligencia Artificial: desafíos para la educación. Editorial Internacional Alema.
<https://editorialalema.org/libros/index.php/alema/article/view/34>.
- Gallent et al. (2024). Inteligencia Artificial en educación: entre riesgos y potencialidades. *Praxis educativa*, 19(1), 1 - 29.
<https://revistas.uepg.br/index.php/praxiseducativa/article/view/23760>.
- García et al. (2023). Inteligencia artificial en la praxis docente: vínculo entre la tecnología y el

proceso de aprendizaje. *Humanities.*, 1, 1 - 93.
file:///C:/Users/MINEDUC/Downloads/inteligencia-artificial-y-praxis-docente-
libro.pdf.

García, F. (2023). La percepción de la Inteligencia Artificial en contextos educativos tras el lanzamiento de ChatGPT: disrupción o pánico. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 24(1), e31279-e31279. <https://doi.org/10.14201/eks.31279>.

García, J., Rojas, W., & Sanabria, M. (2025). El rol de la inteligencia artificial en la detección de tendencias emergentes en publicaciones científicas. *Revista Científica General José María Córdova*, 23(49), 63-94. <https://doi.org/10.21830/19006586.1411>.

González et al. (2025). Uso Eficiente de la IA en el Aula: Claves para que los Profesores Mejoren su Metodología y la Interacción Educativa. *age Sphere International Journal*, 2(2), 1 - 19. <https://sagespherejournal.com/index.php/SSIJ/article/view/50>.

Haro et al. (2025). Desarrollo de Competencias del Siglo XXI mediante IA en la Educación. *Estudios y Perspectivas Revista Científica y Académica*, 5(1), 1990-2004. <https://doi.org/10.61384/r.c.a.v5i1.963>.

Krumm, G., Arán, V., & López, M. (2024). Evaluación de la creatividad: dos estudios normativos del Test de Pensamiento Creativo de Torrance (TTCT). *Psicogente*, 27(51), 46-69. http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0124-01372024000100046&script=sci_arttext.

Loáiciga, J., Chanto, C., & Chaves, C. (2024). La influencia de la inteligencia artificial en la creatividad y el pensamiento crítico en estudiantes universitarios. *Revista Social Fronteriza*, 4(5), e45485-e45485. [https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4\(5\)485](https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4(5)485).

López, I., & Asión, L. (2024). Potenciar la Creatividad con Inteligencia Artificial. *Cuadernos del Centro de Estudios en Diseño y Comunicación. Ensayos*, 223(1), 175-183.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9677179>.

Portela, Y., & Armijos, J. (2025). La inteligencia artificial en las tareas académicas: ¿Apoyo para el aprendizaje o dependencia tecnológica? *Portal de la Ciencia*, 6(1), 154-166.
<https://doi.org/10.51247/pdlc.v6i1.541>.

Presno, M., & Meuwese, A. (2024). La regulación de la inteligencia artificial en Europa. *Teoría y realidad constitucional*, 54(1), 131-161.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9826348>.

Reynoso, R. (2025). *Como la IA da Forma nuestros días*. Amazon.
https://books.google.es/books?hl=es&lr=&id=7p9REQAAQBAJ&oi=fnd&pg=PR10&dq=la+IA+otorga+respuestas+inmediatas+y+genera+nuevas+ideas+que+enriquecen+e+impulsan+la+creatividad&ots=mftKqoYI73&sig=qNfHAKLms-_fgVeagUK2GWdAd8I#v=onepage&q&f=false.

Terán et al. (2024). Estrategias Innovadoras para el Fortalecimiento de la Lectura Comprensiva y la Escritura Significativa: Pilares del Conocimiento. *Revista Social Fronteriza*, 4(3), e43272-e43272.
<https://www.revistasocialfronteriza.com/ojs/index.php/rev/article/view/272>.

Uribe, C. (2 de febrero de 2025). *El Proceso Creativo: Más Allá del Mito de la Inspiración*. Obtenido de <https://blogcarlosuribe.blog/2025/02/02/el-proceso-creativo-mas-alla-del-mito-de-la-inspiracion/>