Universidad Nacional Mayor de San Marcos
Universidad del Perú. Decana de América
Facultad de Educación
Escuela Profesional de Educación

Uso de imágenes con inteligencia artificial y la comprensión lectora en estudiantes de 5.°de secundaria de una institución educativa, Callao

TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

Para optar el Título Profesional de Licenciado en Educación en la especialidad de Lenguaje

AUTOR

David Grimaldo PORTAL VILLAVICENCIO

ASESOR

Dr. Dante Manuel MACAZANA FERNÁNDEZ

Lima, Perú

2026



Reconocimiento - No Comercial - Compartir Igual - Sin restricciones adicionales

https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/

Usted puede distribuir, remezclar, retocar, y crear a partir del documento original de modo no comercial, siempre y cuando se dé crédito al autor del documento y se licencien las nuevas creaciones bajo las mismas condiciones. No se permite aplicar términos legales o medidas tecnológicas que restrinjan legalmente a otros a hacer cualquier cosa que permita esta licencia.

Referencia bibliográfica

Portal, D. (2026). *Uso de imágenes con inteligencia artificial y la comprensión lectora en estudiantes de 5°de secundaria de una institución educativa, Callao*. [Trabajo de suficiencia profesional de pregrado, Universidad Nacional Mayor de San Marcos, Facultad de Educación, Escuela Profesional de Educación]. Repositorio institucional Cybertesis UNMSM.

Metadatos complementarios

Datos de autor	
Nombres y apellidos	David Grimaldo Portal Villavicencio
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	72466341
URL de ORCID	
Datos de asesor	
Nombres y apellidos	Dr. Dante Manuel Macazana Fernández
Tipo de documento de identidad	DNI
Número de documento de identidad	40356100
URL de ORCID	https://orcid.org/0000-0002-2406-3087
Datos del jurado	
Presidente del jurado	
Nombres y apellidos	Dra. Francis Díaz Flores
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	40675304
Miembro del jurado 1	
Nombres y apellidos	Dr. Manuel Alberto Sedamano Ballesteros
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	08169544
Miembro del jurado 2	
Nombres y apellidos	Mg. Sandro Renato Salas Peña
Tipo de documento	DNI
Número de documento de identidad	09931278
Datos de investigación	

Línea de investigación	E.3.5.3 TIC y Educación
Grupo de investigación	No aplica.
Agencia de financiamiento	Sin financiamiento
Ubicación geográfica de la investigación	Institución Educativa: Colegio Parroquial San José País: Perú Departamento: Lima Provincia: Callao Distrito: La Perla Centro poblado: No corresponde (zona urbana) Urbanización: Benjamín Doig Lossio Manzana y lote: No especificada Calle: Jr. Mariscal Castilla 801 Latitud: -12.06868 Longitud: -77.11726
Año o rango de años en que se realizó la investigación	Marzo 2024 - octubre 2024
URL de disciplinas OCDE	Educación general (incluye capacitación, pedagogía) https://purl.org/pe-repo/ocde/ford#5.03.01

UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS
Universidad del Perú. Decana de América
Facultad de Educación
Escuela Profesional de Educación - EPE

ACTA DE SUSTENTACIÓN DE TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

En la ciudad de Lima, a los veintiséis días del mes de junio de dos mil veintiséis, siendo las 16:00 horas, se reúne el Jurado Evaluador para la sustentación del trabajo de suficiencia profesional titulado: **Uso de imágenes con inteligencia artificial y la comprensión lectora en estudiantes de 5.° de secundaria de una institución educativa, Callao**, presentado por el bachiller David Grimaldo Portal Villavicencio, con el fin de optar por el Título Profesional de Licenciado en Educación en la especialidad de Lenguaje.

Concluida la exposición del bachiller, el Jurado Evaluador procedió a formular primero las preguntas relacionadas a su sustentación y luego las 10 preguntas del balotario de las asignaturas terminales de la carrera profesional. Finalizadas las intervenciones, se realizó la calificación individual y secreta acordándose otorgar al sustentante el calificativo de:

DIECISIETE (17)

APROBADO CON MENCION HONROSA

Como constancia del acto realizado, los miembros del Jurado Evaluador suscriben la presente acta, la cual será remitida a las instancias correspondientes para los trámites administrativos pertinentes y para la expedición del diploma que acreditará al bachiller como Licenciado en Educación en la especialidad de Lenguaje.

En señal de conformidad, siendo las 17:00 horas se firma la presente acta, dándose por concluido el acto.

Dra. FRANCIS DÍAZ FLORES
Presidente

Dr. DANTE MANUEL MACAZANA FERNÁNDEZ
Asesor

Dr. MANUEL ALBERTO SEDAMANO BALLESTEROS
Jurado evaluador

Mag. SANDRO RENATO SALAS PEÑA
Jurado evaluador

UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS
Universidad del Perú. Decana de América
Facultad de Educación
Escuela Profesional de Educación - EPE

ACTA DE EVALUACIÓN DE SUSTENTACIÓN DEL TRABAJO DE SUFICIENCIA PROFESIONAL

NOMBRE DEL AUTOR: **David Grimaldo Portal Villavicencio**

TÍTULO: Uso de imágenes con inteligencia artificial y la comprensión lectora en estudiantes de 5.° de secundaria de una institución educativa, Callao

JURADO INTEGRADO POR LOS DOCENTES:

PRESIDENTE:	Dra. FRANCIS DÍAZ FLORES
JURADO EVALUADOR:	Dr. MANUEL ALBERTO SEDAMANO BALLESTEROS
JURADO EVALUADOR:	Mag. SANDRO RENATO SALAS PEÑA

CALIFICACIÓN:

SUSTENTACIÓN (70%):	DIECISIETE (17)
BALOTARIO (30%):	DIECISIETE (17)
RESULTADO FINAL:	**DIECISIETE (17)**
	APROBADO CON MENCIÓN HONROSA

Lima, 26 de junio de 2026

Dra. FRANCIS DÍAZ FLORES
Presidente

Dr. DANTE MANUEL MACAZANA FERNÁNDEZ
Asesor

Dr. MANUEL ALBERTO SEDAMANO BALLESTEROS
Jurado evaluador

Mag. SANDRO RENATO SALAS PEÑA
Jurado evaluador

UNIVERSIDAD NACIONAL MAYOR DE SAN MARCOS
Universidad del Perú, Decana de América

Anexo 1

CERTIFICADO DE SIMILITUD

Yo, Dante Manuel Macazana Fernández en mi condición de asesor, acreditado con el Dictamen N° 046-2025-EPE-FE/UNMSM de la Escuela Profesional de Educación, del trabajo de suficiencia profesional cuyo título es: **Uso de imágenes con inteligencia artificial y la comprensión lectora en estudiantes de 5.° de secundaria de una institución educativa, Callao,** presentado por el bachiller **David Grimaldo Portal Villavicencio** para optar el Título Profesional de Licenciado en Educación en la especialidad de Lenguaje**, CERTIFICO** que se ha cumplido con lo establecido en la Directiva de Originalidad y de Similitud de Trabajos Académicos, de Investigación y Producción Intelectual. Según la revisión, análisis y evaluación mediante la plataforma PIDS, el documento evaluado cuenta con el **7%** de similitud, nivel **PERMITIDO** para continuar con los trámites correspondientes y para su **publicación en el repositorio institucional.**

Se emite el presente certificado en cumplimiento de lo establecido en las normas vigentes, como uno de los requisitos para la obtención del Título Profesional de Licenciado en Educación en la especialidad de Lenguaje.

Lima, 26 de agosto de 2026

Firma del Asesor:

Nombres y Apellidos del asesor: Dante Manuel Macazana Fernández

DNI: 40356100

- *La vigencia del presente certificado corresponde a un período de noventa (90) días desde la fecha de su emisión; siempre que no haya observaciones en el texto durante el proceso de revisión por el jurado informante o surja alguna contingencia.*

Índice

I. Introducción 1

II. Contexto de la actividad 5

2.1 Institución donde se desarrolló la actividad 5

2.2 Período de duración de la actividad 5

2.3 Finalidad y objetivos 5

2.4 Razón social 6

2.5 Dirección postal 6

2.6 Correo electrónico del profesional a cargo 6

III. Descripción de la actividad 7

3.1 Organización de la actividad 7

3.2 Finalidad y objetivos de la actividad 9

3.3 Problemática 10

3.4 Metodología 12

IV. Aspectos administrativos 24

4.1 Recursos 24

4.2 Cronograma 25

4.3 Presupuesto 26

V. Resultados 26

VI. Conclusiones 28

VII. Recomendaciones 28

VIII. Referencias bibliográficas 29

IX. Anexos 35

I. Introducción

El presente estudio de suficiencia profesional aspira primordialmente a coadyuvar en el perfeccionamiento del proceso instructivo-aprendizaje en la esfera de Comunicación, enfocándose en la destreza “Interpreta múltiples clases de textos en su idioma natal” (Minedu, 2016). Este análisis se circunscribe en el Programa Proyecto Educativo y en la línea investigativa denominada TIC y Educación que adopta una perspectiva orientada a la inserción de novedades tecnológicas para robustecer las prácticas pedagógicas. El empleo de imágenes generadas por inteligencia artificial se convierte en el pilar esencial de esta iniciativa ya que habilita a los educandos para visualizar y captar con mayor profundidad escritos literarios como “La insignia” de Julio Ramón Ribeyro.

Esta propuesta surge ante la exigencia de estimular la habilidad de los estudiantes de quinto de secundaria del Colegio Parroquial San José de La Perla para interpretar y desentrañar textos literarios incrementando así su asimilación lectora. Olive (2020) subraya la necesidad de renovar los métodos de enseñanza adaptándolos a las realidades contemporáneas enfatizando que "instruimos a jóvenes del siglo XXI con docentes del siglo XX en aulas del siglo XIX" lo cual pone en evidencia el desfase entre los métodos tradicionales y las expectativas de los alumnos actuales.

La razón de ser de este informe se sustenta en los lineamientos del Ministerio de Educación del Perú (2016) que señala la competencia “Interpreta múltiples clases de textos en su idioma natal” como esencial para el desarrollo integral del educando. En esta línea, el trabajo busca que los estudiantes seleccionen información relevante del relato La insignia e incorporen estos datos para concebir imágenes mediante inteligencia artificial procurando una correspondencia entre los componentes visuales y narrativos. Este enfoque no solo optimiza la asimilación lectora, sino que también fomenta la inclusión de la tecnología en el proceso formativo.

La inteligencia artificial en su faceta generativa ha emergido como un artilugio efectivo para particularizar la experiencia didáctica e incentivar a los educandos. Salinas (2023) caracteriza a los adolescentes como individuos originarios del ámbito digital que interactúan instintivamente con dispositivos tecnológicos lo que transforma a la IA en un recurso de relevancia táctica para la instrucción. Carrillo (2017) advierte que los soportes electrónicos capturan el interés de los jóvenes en múltiples actividades frecuentemente, apartándolos de la lectura, por lo que urge hallar modos de enlazar el entusiasmo tecnológico de los estudiantes con el contenido literario.

Referente a la destreza digital de los pedagogos, el Ministerio de Educación del Perú (2020) recalca la relevancia de que los educadores administren los entornos virtuales para su desarrollo profesional y en la praxis educativa. La Competencia 11 del Diseño Curricular Básico Nacional para la Formación Inicial Docente (DCBN-FID) estipula que los maestros deben emplear las tecnologías digitales con integridad y sensatez impulsando la inventiva y el espíritu emprendedor digital en los estudiantes (Minedu, 2020). Esto armoniza con la incorporación de la IA en el entorno educativo no solo como un mecanismo instructivo sino también como un vehículo para que los educandos adquieran destrezas digitales acordes al siglo XXI.

El Marco de Competencias Docentes en TIC de la Unesco (2019) resalta que los docentes que dominan las TIC en su ejercicio profesional están mejor capacitados para brindar una educación de excelencia y orientar el fortalecimiento de competencias tecnológicas en los alumnos. Esta concepción resulta medular para emplear la inteligencia sintética como fuente pedagógica en la instrucción sobre desciframiento textual, dado que simplifica la asimilación de saberes por parte de los discípulos al exponer la materia literaria de forma gráfica y sugestiva.

El Prototipo del Supremo Ejercicio Docente del Minedu (2014) subraya la inminente necesidad de alteraciones sustantivas en el ejercicio educativo exhortando a los pedagogos a adoptar métodos y utensilios relevantes que promuevan una comprensión introspectiva y crítica. Esto se torna especialmente relevante en la enseñanza de escritos como La insignia y donde la interpretación de elementos narrativos requiere un enfoque educativo particular e ingenioso. El uso de imágenes confeccionadas mediante inteligencia sintética se perfila como una vía para hacer más accesible la interpretación del texto; sumergiendo a los aprendices en una vivencia de aprendizaje dinámica y en cooperación.

Asimismo, la Unesco (2024) subraya el beneficio de la inteligencia generativa para amplificar el entendimiento y la creación de materiales educativos, destacando su capacidad para facilitar el diseño mancomunado de vivencias educativas entre educadores y pupilos. Esto resalta el rol de la inteligencia sintética no solo como aparato técnico sino también como un catalizador de la renovación pedagógica dentro del ámbito escolar permitiendo que los estudiantes de quinto año de secundaria del Colegio Parroquial San José de La Perla se involucren de forma más profunda con la materia literaria.

Este estudio de suficiencia profesional exhibe la implementación de la inteligencia artificial como una herramienta didáctica vanguardista. Mediante la generación de imágenes que ilustran instantes cruciales del relato *La insignia* se pretende fortalecer la comprensión lectora de los estudiantes afinando así sus destrezas analíticas y reflexivas. Este planteamiento contribuye a reducir la distancia entre las metodologías pedagógicas convencionales y las expectativas de los educandos actuales ofreciendo una propuesta que fusiona tecnología y literatura en pos de una educación integral y de excelencia.

El presente trabajo de suficiencia profesional exhibe la trayectoria profesional del bachiller David Grimaldo Portal Villavicencio y se articula en torno a los siguientes propósitos:

- Detallar las prácticas educativas efectuadas en la Institución Educativa Parroquial San José de La Perla a lo largo del año 2024 con un enfoque en la incorporación de inteligencia artificial como recurso didáctico esencial para robustecer la enseñanza de la comprensión lectora y propiciar que los estudiantes se adapten y se desempeñen adecuadamente en contextos virtuales promovidos por las tecnologías de la información y la comunicación (TIC).
- Justificar que las sesiones de aprendizaje diseñadas para los estudiantes de quinto de secundaria se ajustan a las normas del Ministerio de Educación del Perú conforme a los lineamientos del Currículo Nacional. Asimismo, argumentar con sustento teórico de múltiples autores que enfatizan la urgencia de una educación holística orientada al desarrollo completo de las capacidades académicas y digitales en los estudiantes.
- Proponer estrategias para optimizar la dinámica de las clases, integrando la inteligencia artificial como herramienta pedagógica. Estas estrategias buscan sentar las bases para una enseñanza que promueva el desarrollo de la competencia 4 del Marco de Buen Desempeño Docente, que implica liderar el proceso de enseñanza con un sólido dominio de contenidos y el uso de metodologías adecuadas. Esto permite que los estudiantes aprendan de manera reflexiva y crítica; abordando problemas y situaciones que se relacionan con su contexto cultural, intereses y experiencias cotidianas.

II. Contexto de la actividad

2.1 Institución donde se desarrolló la actividad

La institución educativa donde se desarrollará la actividad es la Institución Educativa Parroquial San José.

2.2 Período de duración de la actividad

La actividad constará de una sesión de aprendizaje con un período de duración de 3 horas. Durante esta sesión, se seguirá la siguiente secuencia didáctica: en el inicio, se abordarán los procesos pedagógicos de problematización, activación de saberes previos, presentación del propósito y organización de la actividad, además de una motivación constante; en el desarrollo, se aplicarán los procesos de procesamiento de la información y gestión con acompañamiento docente; finalmente, en el cierre, se llevará a cabo el proceso pedagógico de evaluación, integrando el uso de imágenes generadas por inteligencia artificial para mejorar la comprensión lectora del cuento "La insignia".

2.3 Finalidad y objetivos

La Institución Educativa Parroquial San José tiene como finalidad brindar una formación integral humano-cristiana a sus estudiantes, basada en los valores maristas y la inspiración de la Sagrada Familia. Mediante la creatividad, la afectividad, la participación y la solidaridad, se busca formar personas comprometidas con la justicia social, la fraternidad y la conservación del medio ambiente, orientándolas a construir un proyecto de vida significativo. Para el año 2036 la institución se proyecta como un conglomerado formativo acreditado y distinguido por su sobresaliente calidad académica y su profunda instrucción en principios cristiano-maristas fundamentada en una estructura física moderna junto con tecnología de última generación que satisfagan las exigencias de la colectividad y la Iglesia.

Alineada con esta aspiración la entidad se propone como meta persistir en la renovación de su quehacer pedagógico optimizando la calidad de los servicios brindados

para asegurar una capacitación pertinente y ajustada a la actualidad. De igual modo, impulsa la constante optimización del proceso educativo mediante una diversidad de enfoques y recursos didácticos que faciliten a los estudiantes el logro del perfil de egreso anhelado en consonancia con una instrucción completa y de distinción.

2.4 Razón social

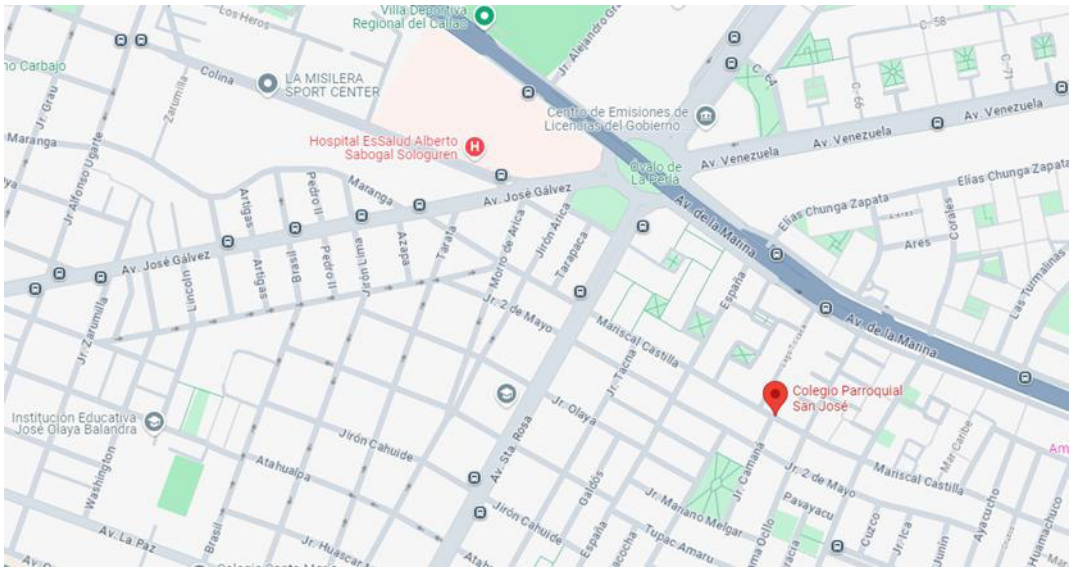
La Institución Educativa Parroquial Privada San José

2.5 Dirección postal

Jr. Mariscal Castilla 801, en el distrito de La Perla, en la provincia constitucional del Callao, con código postal número 070104 (ver mapa).

Figura 1

Ubicación de la Institución Educativa Parroquial San José



Fuente: https://goo.su/wKeG

2.6 Correo electrónico del profesional a cargo

george.amasifuen@colegioparroquialsanjose.edu.pe

III. Descripción de la actividad

3.1 Organización de la actividad

La presente actividad se enmarca dentro de la sesión de aprendizaje titulada “Interpretamos 'La insignia' con apoyo de imágenes generadas por inteligencia artificial". Esta sesión está estructurada en tres fases principales: inicio, desarrollo y cierre, con una duración total de 3 horas. A continuación, se especifican las competencias, capacidades, desempeños, así como la evidencia a evaluar durante la sesión.

Tabla 1

Competencias, capacidades y desempeño (Minedu, 2016)

Competencia	Capacidad	Desempeño precisado	Evidencia
Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.	Obtiene información del texto escrito.	Selecciona datos específicos del cuento "La insignia" e integra esta información para crear imágenes con inteligencia artificial que visualicen momentos relevantes de la historia, asegurando coherencia entre los elementos visuales y narrativos.	Imágenes digitales que representen momentos clave del cuento "La insignia".

De igual manera, en este trabajo de suficiencia profesional se desarrolló la competencia transversal “Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC”, permitiendo que los estudiantes fortalezcan sus habilidades digitales al interactuar con herramientas tecnológicas como la inteligencia artificial para la generación de imágenes,

integrando de manera efectiva las tecnologías de la información y la comunicación en su proceso de aprendizaje.

Tabla 2

Competencias y capacidades (Minedu, 2016)

Competencia	Capacidades
Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC	Interactúa en entornos virtuales. Crea objetos virtuales en diversos formatos.

Situación significativa

En la jornada de aprendizaje titulada "Desciframos La insignia empleando representaciones visuales creadas mediante inteligencia artificial" se investigará una modalidad novedosa para comprender textos literarios. Hoy en día, la tecnología ofrece implementos como la inteligencia artificial que permiten visualizar e interpretar de forma más nítida las narrativas leídas. En esta instancia, los alumnos abordarán el relato La insignia de Julio Ramón Ribeyro, una pieza cargada de matices y simbolismos que en ocasiones resulta compleja de entender solo a través de la lectura.

Durante la sesión, se propondrá el siguiente desafío: ¿De qué manera emplear imágenes generadas por inteligencia artificial para representar con fidelidad y creatividad los instantes cruciales de La insignia favoreciendo su comprensión?

Los estudiantes asumirán la función de creadores visuales seleccionando las escenas esenciales del relato y utilizando la inteligencia artificial para producir imágenes que repliquen esos momentos de forma explícita y fiel. A través de esta dinámica, potenciarán

sus destrezas de interpretación literaria y aprenderán a manejar la tecnología como un recurso para expresar su entendimiento de manera gráfica e imaginativa.

3.2 Finalidad y objetivos de la actividad

El propósito de este estudio radica en metamorfosear la vivencia lectora de los alumnos a través de la aplicación de inteligencia artificial promoviendo un aprendizaje trascendental que integre destrezas tecnológicas y literarias. Al emplear imágenes generadas por IA se pretende cultivar en los estudiantes un enfoque lector que conjugue el escrutinio visual con el textual lo cual contribuye a nutrir competencias interpretativas y de razonamiento crítico. Este planteamiento no solo busca optimizar la comprensión de un texto puntual, sino que también aspira a establecer cimientos para futuras metodologías pedagógicas que incorporen tecnología en el análisis literario, robusteciendo el perfil académico y digital de los estudiantes en armonía con los requerimientos educativos del siglo XXI.

Objetivos:

Optimizar la asimilación lectora: Emplear representaciones visuales creadas mediante inteligencia artificial para facilitar la decodificación del relato La insignia de Julio Ramón Ribeyro en los alumnos de quinto año de secundaria del Colegio Parroquial San José de La Perla ubicado en Callao.

Desentrañar personajes y entornos: Examinar cómo la utilización de imágenes generadas por IA favorece la interpretación de los personajes y entornos del relato permitiendo que los estudiantes visualicen y comprendan de forma más profunda el contexto narrativo.

Reconocer elementos simbólicos: Valorar el efecto de las imágenes producidas por IA en la identificación y análisis de los elementos simbólicos contenidos en La insignia

estimulando la capacidad crítica de los estudiantes al vincular conceptos abstractos con representaciones gráficas.

3.3 Problemática

En el ámbito de la transmisión de ideas, los alumnos del último ciclo de instrucción secundaria en la Institución Parroquial San José de La Perla encaran obstáculos significativos en la destreza de "Examinar múltiples clases de discursos en su idioma nativo" dificultades que se manifiestan al enfrentar escritos como "La insignia" de Julio Ramón Ribeyro, una creación que requiere destrezas para descifrar y comprender metáforas. La escasa inclinación hacia la lectura representa un aspecto primordial que debilita la aptitud de los jóvenes para sumergirse en estas formas de contenido. Olive (2020) destaca que leer debe avivar curiosidades no desdén; lo cual subraya la relevancia de despertar interés en los adolescentes para que se involucren en el acto de leer.

Esta problemática se agrava debido a los enfoques pedagógicos aplicados en las sesiones de enseñanza, ya que Valdivia (2024) manifiesta que el avance en la competencia lectora entre los estudiantes no ha progresado como se proyectaba a causa de la limitada adopción de métodos innovadores por parte de los educadores, quienes frecuentemente recurren a prácticas convencionales que no logran atraer a los estudiantes; impidiendo que desarrollen habilidades necesarias para una lectura crítica y reflexiva. En este contexto, Guerrero et al. (2011) sostienen que los alumnos están dispuestos a explorar técnicas didácticas novedosas que les permitan experimentar el conocimiento de una manera diversa y con sentido.

La inclusión de recursos tecnológicos en el espacio académico surge como una alternativa para mitigar esta situación, ya que López (2013) subraya la urgencia de desarrollar métodos de aprendizaje usando entornos digitales que representen el contexto de los nativos digitales; promoviendo una enseñanza ajustada a sus exigencias. La inteligencia

artificial, en particular, se ha revelado como un recurso de gran valor en este campo, ya que Gómez (2023) indica que la conjunción entre IA y educación ha abierto perspectivas inéditas para optimizar la enseñanza ofreciendo un enfoque más adaptado y versátil en el desarrollo de la comprensión de textos.

En este contexto, la incorporación de ilustraciones confeccionadas mediante inteligencia artificial surge como un ardid pedagógico original y atractivo para los educandos, dado que puede robustecer su aprehensión de textos literarios complejos. Van Vaerenbergh (2024) sostiene que los creadores de imágenes sustentados en inteligencia sintética como DALL·E2 y Midjourney han revolucionado la generación visual al posibilitar la formación de representaciones a partir de descripciones orales; lo que facilita el entendimiento de ideas elaboradas. Este instrumento permite a los aprendices imaginar momentos cruciales del relato "La insignia", aproximándolos a una comprensión más accesible de sus símbolos y promoviendo una experiencia educativa interactiva y alineada con los requerimientos de la era contemporánea.

Además, el Ministerio de Educación (2016) destaca en el Programa Nacional de Educación Básica la importancia de que los alumnos se desempeñen en entornos digitales creados por tecnologías de la información y comunicación, una perspectiva transversal que pretende que los estudiantes sean capaces de analizar transformar y producir materiales virtuales que les permitan interactuar eficazmente con los contenidos; adaptándolos a sus gustos y exigencias de aprendizaje. De este modo, la inclusión de imágenes generadas por inteligencia sintética no solo fortalece la descodificación de textos sino que también impulsa el desarrollo de capacidades digitales; preparando a los educandos para los retos venideros.

Así pues, este ejercicio de suficiencia profesional sugiere la aplicación de imágenes originadas mediante inteligencia artificial como herramienta pedagógica para optimizar la decodificación lectora del relato "La insignia" con la intención de acrecentar el interés de

los discentes hacia el hábito lector y proporcionar una vivencia formativa potenciada que promueva el cultivo tanto de su destreza interpretativa como de sus aptitudes digitales en un marco educativo que se adapta a los requerimientos actuales.

3.4 Metodología

En la elaboración del trabajo de suficiencia profesional se han incorporado múltiples doctrinas de aprendizaje y metodologías dinámicas que sustentan la propuesta didáctica implementada en la sesión de instrucción. Estas bases teóricas y metodológicas aspiran a enriquecer la vivencia formativa de los discentes incentivando una interacción trascendental con el contenido literario y promoviendo un aprendizaje ajustado a los desafíos del siglo XXI.

Para la sesión educativa se han adoptado la teoría de la epistemología genética, la perspectiva sociocultural y el enfoque del aprendizaje significativo; todas estas corrientes están encaminadas a estimular la participación activa de los estudiantes y a robustecer el vínculo entre los nuevos saberes y sus conocimientos previos. Asimismo, se ha integrado el aprendizaje basado en proyectos el cual facilita la inmersión de los discentes en un análisis práctico y reflexivo del relato La insignia aprovechando herramientas digitales como las imágenes generadas mediante inteligencia artificial.

La selección de estos modelos teóricos y enfoques metodológicos busca configurar un entorno formativo que motive a los estudiantes a participar de manera proactiva, fortalecer sus habilidades digitales y profundizar en la interpretación significativa de obras literarias alineándose con los espacios virtuales contemporáneos.

La epistemología genética y el uso de IA en el aprendizaje

La metodología de este ejercicio de suficiencia profesional se cimenta en la epistemología genética de Jean Piaget, una teoría centrada en el proceso cognoscitivo y en el modo en que los sujetos construyen saberes al interactuar con su medio ambiente; que

resulta crucial para comprender el enfoque didáctico de esta indagación. Piaget (1975) argumenta que la adquisición de conocimiento ocurre con mayor eficacia cuando los aprendices participan activamente en su propio desarrollo cognitivo explorando y generando de forma autónoma.

En este marco, la estrategia metodológica empleada busca aprovechar la facultad de los educandos para interactuar con herramientas tecnológicas como la inteligencia artificial integrándolas en el proceso de interpretación y escrutinio de textos literarios. Mediante el uso de imágenes generadas por IA, se incentiva a los estudiantes no solo a leer el relato "La insignia" sino también a traducir sus conceptos e ideas en formas visuales promoviendo una comprensión más profunda del contenido literario. De acuerdo con la epistemología genética, este proceso de transmutar lo abstracto en algo concreto facilita que los estudiantes reestructuren sus esquemas mentales permitiéndoles evolucionar desde un conocimiento inicial hacia una comprensión más desarrollada (Espinoza, 2024).

Este proyecto se enfoca en estudiantes del quinto nivel de secundaria quienes según la teoría de Piaget se hallan en la etapa de operaciones formales, una fase en la que los jóvenes despliegan la habilidad para el pensamiento abstracto y lógico; lo cual les permite formular conjeturas y examinar situaciones complejas (Contreras, 2021). La tarea de crear representaciones visuales fundamentadas en la narrativa del cuento representa un desafío adecuado a su estadio de desarrollo, ya que exige descomponer y reinterpretar el texto literario facilitando así la incorporación de conceptos literarios mediante el empleo de tecnología.

La participación activa con mecanismos de inteligencia artificial conforme a los postulados de la epistemología genética permite a los alumnos transformarse en artífices de su propio saber. Cuyo (2024) subraya que Piaget considera fundamental que los discentes exploren de manera directa para reconstruir el conocimiento por cuenta propia. Este

planteamiento se materializa en la metodología de este proyecto; donde cada alumno tiene la ocasión de indagar y experimentar con la elaboración de imágenes integrando su entendimiento del texto con las herramientas que brinda la tecnología.

Asimismo, el enfoque metodológico promueve un ambiente en el cual los estudiantes cultivan destrezas críticas y creativas. Piaget (1972) sostenía que una meta primordial de la educación es forjar individuos capaces de innovar y de razonar de forma crítica. En esta línea, la generación de imágenes mediante inteligencia artificial se plantea como una práctica que no solo favorece la asimilación lectora, sino que también impulsa a los estudiantes a ser inventivos en la forma en que representan y comprenden los textos literarios.

La puesta en práctica de esta metodología garantiza que los estudiantes no se limiten a replicar información, sino que mediante la vivencia directa y la interacción con tecnología logren una comprensión más profunda del contenido literario. De esta manera, la epistemología genética de Piaget no solo respalda el enfoque educativo de este proyecto, sino que además guía la forma en que los alumnos edifican enriquecen y profundizan su aprendizaje dentro de un contexto de enseñanza digitalizada.

La teoría sociocultural

La metodología de este estudio de suficiencia profesional se basa en la teoría sociocultural de Lev Vygotsky, que enfatiza la relevancia de la interacción comunitaria y el empleo de instrumentos culturales en el progreso del aprendizaje. Según Vygotsky, el conocimiento se desarrolla en un ámbito colectivo mediante la intermediación de recursos culturales como el habla y las tecnologías (Baltazar, 2024). En esta línea, el presente análisis indaga cómo las imágenes creadas por inteligencia artificial pueden fungir como un medio facilitador para optimizar la interpretación lectora del relato "La insignia" en alumnos del último nivel de secundaria generando un entorno formativo enriquecido y dinámico.

La teoría sociocultural de Vygotsky resalta que el crecimiento cognitivo de los aprendices está condicionado por la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) que representa el espectro de habilidades que los estudiantes pueden adquirir con la orientación de un guía o mediante herramientas adecuadas (Paz et al., 2023). En este proyecto de suficiencia profesional, las imágenes generadas por inteligencia artificial se configuran como un soporte visual que simplifica la interpretación de los elementos narrativos permitiendo a los alumnos progresar desde una comprensión básica hacia una exégesis más profunda y significativa del texto. Mercado y Llaca (2024) sostienen que las tecnologías de información y comunicación pueden actuar como soportes que amplían la ZDP de los discentes cuando se aplican de manera idónea; lo cual respalda la inclusión de la IA en este contexto formativo.

La implementación de inteligencia artificial en esta investigación se plantea como un mecanismo de soporte que al igual que las técnicas de modelado y realimentación descritas por Bruner (2018) proporciona un sustento provisional para facilitar la adquisición de destrezas inéditas. Las imágenes generadas mediante IA ofrecen interpretaciones visuales de fragmentos del relato "La insignia" ayudando a los discentes a establecer vínculos entre el discurso literario y su expresión visual. Este método basado en los principios de Vygotsky, permite que los estudiantes desarrollen una comprensión más enriquecida del contenido literario mientras aprenden a descomponer y representar ideas complejas utilizando tecnología.

La mediación cultural es un pilar esencial en la teoría vygotskiana, la cual establece que el aprendizaje no se produce de forma aislada, sino mediante la interacción con herramientas que amplifican las capacidades cognitivas (Leyes, 2023). En esta investigación, las imágenes generadas por IA actúan como intermediarios entre el texto y los alumnos promoviendo la generación de significados de modo cooperativo y crítico. Al visualizar escenas cruciales del cuento, los estudiantes logran interpretar con mayor claridad

los elementos simbólicos de "La insignia" lo cual fortalece sus habilidades de análisis y comprensión textual. Esto se alinea con lo expresado por Sánchez et al. (2024), quienes afirman que la tecnología cuando se integra de manera idónea facilita la construcción activa del saber mediante la participación y la colaboración.

La táctica epistemológica empleada en este ensayo se apoya en la noción de que la interacción con artilugios tecnológicos puede metamorfosear las vivencias de adquisición de saberes y en particular en el terreno de la decodificación y análisis de textos literarios. Vygotsky (2021) enfatiza que el lenguaje textual constituye una modalidad compleja de manifestación que exige un entramado mental intrincado para su entendimiento. Las representaciones visuales creadas mediante inteligencia artificial añaden una capa gráfica que intensifica la experiencia lectora del relato y otorgan a los alumnos una vía para adentrarse en la trama desde un ángulo más holístico; así las innovaciones tecnológicas emergen como aliadas que allanan la ruta hacia la aprehensión de una obra literaria intrincada y ardua de descifrar.

Este paradigma de metodología se encamina hacia la construcción de un ecosistema pedagógico donde los aprendices puedan participar dinámicamente con dispositivos de última generación promoviendo una didáctica más anclada en el contexto y de mayor significación. Brito (2024) acentúa la relevancia de que los educadores reformulen sus métodos pedagógicos para adecuarse a las demandas de una realidad crecientemente digitalizada y al incorporar inteligencia artificial en la decodificación del relato se pretende que los estudiantes no se limiten a la recepción de datos, sino que se transformen en coartífices de su propio acervo cognitivo y desarrollen capacidades analíticas y originales dentro de un ambiente de colaboración mutua.

La disquisición de los desenlaces alcanzados mediante esta estrategia se orienta a escrutar de qué modo las representaciones visuales engendradas por inteligencia artificial

inciden en la destreza de los discípulos para descifrar y desmenuzar la narración. Martínez y Martínez (2024) subrayan que la vinculación social y la incorporación de artefactos tecnológicos en el ámbito escolar acrecientan las facultades mentales de los estudiantes y esto se muestra en consonancia con las constataciones preliminares de esta indagación. La instauración de un ambiente educativo que incorpora la tecnología de forma trascendente no solo propicia la decodificación lectora, sino que además incentiva la intervención dinámica de los aprendices en la indagación literaria.

En suma, la táctica investigativa de este ejercicio de suficiencia profesional se fundamenta en la doctrina sociocultural de Vygotsky y emplea las ilustraciones forjadas por sistemas de inteligencia artificial como un instrumento mediador que facilita el entendimiento del relato "La insignia" y al utilizar la IA como un soporte auxiliar que se adecua a la zona de desarrollo próximo (ZDP) de los estudiantes se busca magnificar su habilidad de análisis y su comprensión lectora de forma profunda. En consecuencia, la táctica propuesta presenta un enfoque pedagógico innovador y congruente para la expansión de competencias lectoras adaptado a las exigencias de la instrucción contemporánea y a las posibilidades que brindan las tecnologías emergentes.

La teoría del aprendizaje significativo

La metodología empleada en este estudio de suficiencia profesional se asienta en el fundamento de la teoría del aprendizaje sustancial formulada por David Ausubel, que enfatiza la importancia de edificar saberes nuevos a partir de experiencias acumuladas y contextos particulares. Ausubel (2002) plantea que el aprendizaje sustancial involucra la fusión de nociones recientes con esquemas mentales preexistentes, generando un nivel de comprensión más profundo y persistente. Este proyecto emplea ilustraciones generadas mediante inteligencia artificial (IA) para facilitar la decodificación lectora del relato La insignia en estudiantes de último año de secundaria y busca en esencia forjar un ámbito

educativo donde el contenido literario se vincule con la experiencia digital de los estudiantes y facilitando una absorción del conocimiento activa y situada en su contexto.

Para que el aprendizaje sustancial tenga lugar es indispensable que el contenido se conecte de manera lógica y no arbitraria con los conocimientos previos del estudiante; lo cual permite que se inserte de modo coherente en su configuración cognitiva (Ausubel, 2002). Este trabajo aprovecha la IA para ofrecer imágenes representativas de elementos esenciales del relato; proporcionando a los estudiantes una suerte de "puente" visual hacia la interpretación del texto literario y que resulta no solo atractivo sino eficaz desde el punto de vista pedagógico. En ese sentido, Gonzabay y León (2024) aseveran que el empleo de materiales didácticos bien estructurados y con intencionalidad refuerza la construcción de un aprendizaje perdurable; ya que los estudiantes pueden vincular el contenido literario con representaciones visuales de gran atractivo y con pertinencia conceptual y fomentando así conexiones robustas con sus conocimientos acumulados.

La jornada de adquisición de saberes denominada "Interpretamos La insignia mediante ilustraciones creadas por inteligencia artificial" invita a los educandos no solo a la lectura, sino también a la interpretación y visualización de escenas de la narrativa a través de imágenes generadas por IA. Esta iniciativa concebida con el fin de estimular el interés y propiciar la asociación del contenido; se fundamenta en los principios establecidos por Moreira y Chancay (2022), quienes subrayan la importancia de que el contenido posea relevancia y de que los estudiantes estén preparados y motivados para asimilarlo. En este escenario, la IA no solo capta la atención del estudiante, sino que facilita la construcción de significados individualizados y perdurables al fomentar una inmersión activa en el proceso de análisis literario.

La implementación de estrategias de soporte visual mediante el uso de representaciones gráficas producidas por IA se lleva a cabo para asistir a los estudiantes en

la visualización y comprensión de escenas personajes y emociones presentes en el relato. Contreras et al. (2016) apuntan que las tácticas orientadas hacia el aprendizaje profundo permiten que el educador actúe como mediador; guiando la interacción entre los discípulos y el contenido, generando un ámbito de instrucción colaborativa. En esta iniciativa, el docente brinda una interpretación estructurada de las ilustraciones proveyendo un marco de apoyo que posibilita a los aprendices alcanzar una comprensión más introspectiva y analítica del relato; lo cual refuerza una mayor fijación de los conocimientos adquiridos.

Este diseño curricular valora además la creatividad como fundamento esencial del aprendizaje profundo y en sintonía con Martínez (2024), quien sostiene que la originalidad es crucial para el fortalecimiento de aptitudes; en especial en contextos que integran la inteligencia sintética. Al analizar ilustraciones creadas digitalmente, los educandos amplían su capacidad creativa al visualizar y reinterpretar las escenas de la narración; ajustándolas a sus propias concepciones y conocimientos previos. Así, el aprendizaje profundo supera una comprensión meramente superficial, impulsando la generación activa de saberes, el discernimiento crítico y habilidades imprescindibles en la educación secundaria.

El empleo de inteligencia artificial en esta estrategia aprovecha el marco digital actual y responde a las demandas de los educandos, quienes cotidianamente interactúan con artilugios tecnológicos. Yépez et al. (2024) sostienen que la incorporación de herramientas tecnológicas en el ámbito educativo permite que los aprendices reformulen sus esquemas de conocimiento a través de la interacción virtual, contribuyendo al fomento de habilidades intelectivas y cognitivas. Así, el uso de inteligencia artificial no solo actúa como recurso cautivador para descifrar el cuento, sino que también adapta el método didáctico a las aspiraciones tecnológicas de los aprendices; creando un entorno de enseñanza innovador que facilita la comprensión de una pieza literaria de mayor sofisticación.

Este enfoque metodológico se enmarca además en los tres procesos clave de la comprensión lectora que García (2024) enuncia que son la extracción de información, la formulación de una interpretación y la evaluación crítica. En la etapa final de la actividad, los estudiantes participan en una tarea de introspección donde expresan cómo las representaciones creadas mediante inteligencia artificial influyeron en su interpretación del texto y qué elementos visuales hallaron relevantes para su proceso interpretativo. Esta fase conclusiva permite consolidar el aprendizaje profundo; fusionando saberes anteriores con la experiencia visual brindada por la inteligencia artificial y como menciona García (2024) al fortalecer la creatividad y la facultad crítica a través de la reflexión personal.

En síntesis, esta táctica fundamentada en el aprendizaje profundo de Ausubel utiliza la inteligencia sintética como un dispositivo visual auxiliar que simplifica la interpretación lectora de La insignia. Al incorporar ilustraciones generadas por inteligencia artificial, el proyecto no solo entrega un elemento de apoyo gráfico que incentiva a los educandos, sino que también crea una conexión sustancial entre los conceptos literarios y la vivencia digital de los estudiantes; promoviendo un aprendizaje activo y situado. Este enfoque pedagógico contribuye a formar lectores perspicaces y creativos y listos para interactuar de manera significativa con la tecnología y la literatura y capacitados para edificar conocimientos de forma holística en un ambiente de instrucción novedoso y adecuado.

El aprendizaje basado en proyectos

El procedimiento de este esfuerzo de suficiencia profesional se cimienta en el Estudio Fomentado en Proyectos (EFP), se trata de una táctica que incita la construcción activa de sapiencia y que en las últimas eras ha tomado notoriedad al incentivar destrezas cruciales en los educandos tales como la organización, el seguimiento y la solución de contratiempos (Loja y Calderón, 2021). Por medio de esta formulación didáctica, la implementación de ilustraciones elaboradas por IA busca potenciar la comprensión textual

de la narrativa La insignia en escolares de quinto de secundaria; logrando una interrelación entre el contenido narrativo y el entorno técnico vigente; permitiendo que los alumnos cultiven conocimientos de peso al vincular el escrito con circunstancias propias de su esfera.

En el diseño del EFP, el pedagogo deja de representar un mero emisor de información y adopta una función de guía que fomenta el autoaprendizaje y el esfuerzo conjunto (Rekalde y García, 2015). Bajo este marco, los avances técnicos, y en particular la IA se torna un mecanismo para que los estudiantes intervengan activamente en la descodificación de la pieza literaria y en la producción de proyecciones visuales de la narrativa. Este procedimiento permite que el estudiante enlace la lectura con experiencias digitales aplicadas y sustanciales; robusteciendo su aptitud para decodificar el texto desde un prisma analítico y adaptado.

La instauración de este proceder está concebida para que los pupilos logren discernir inconvenientes, examinar informaciones y producir resoluciones; ejercitando aptitudes digitales y de entendimiento lector en un marco informático. De acuerdo con Castro (2022), el EFP apunta esencialmente a que los alumnos adquieran enseñanzas útiles para su existencia cotidiana; proveyéndoles instrumentos que los habiliten para solventar dificultades de su ambiente inmediato Este planteamiento se enriquece al incorporar gráficas fabricadas por ingenio automatizado en el trayecto de interpretación del relato, pues cada estudiante puede plasmar de modo visual escenarios y personajes; facilitando una decodificación gráfica; ahondando su percepción de los componentes narrativos.

La inclusión de Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el Estudio Animado por Proyectos (EAP) otorga cuantiosos provechos al itinerario de instrucción tales como el perfeccionamiento de destrezas digitales y la autonomía y la responsabilidad en el manejo de fuentes y recursos informativos (Moriarty y Fragüero, 2024). En este emprendimiento, el ingenio artificial funge como un dispositivo intercesor que posibilita a

los educandos forjar manifestaciones visuales de la narrativa; lo cual no solo aviva su involucramiento, además fomenta una aprehensión más compleja y detallada de los aspectos literarios El empleo de TIC en el aula transforma a los alumnos en usuarios perspicaces de la tecnología y les permite aprovechar sus capacidades digitales para acometer tareas académicas.

El EAP influenciado por TIC como lo exponen Ojeda y Jarvio (2017) representa una coalición táctica donde las TIC robustecen el método al brindar herramientas digitales que facilitan el proceso de indagación y análisis En este contexto, el ingenio automatizado permite que los estudiantes exploren la obra La insignia de una manera innovadora; integrando la tecnología como medio para descubrir y ponderar el texto literario Esta táctica no solo optimiza la comprensión de la narrativa, sino que además incentiva la colaboración conjunta entre los estudiantes quienes colaboran para descifrar y plasmar visualmente los tópicos de la narrativa mediante la utilización de tecnología.

El estímulo hacia el hábito lector se erige como un pilar esencial en el éxito de esta disposición metodológica; ya que como señalan Tuarez y Vaquero (2024), propiciar la inclinación por la lectura en los aprendices resulta crucial para la consecución de metas educativas y el aprendizaje con sentido Al implementar ilustraciones elaboradas por ingenio sintético, el plan ofrece una labor sugestiva y de resonancia para los educandos, quienes al ser habitantes nativos del ámbito digital se sienten incentivados a integrarse en actividades que incorporan tecnología (Chica et al., 2022). De esta forma, la utilización del ingenio sintético no solo contribuye a captar su atención, sino que además les permite valorar el aprecio por la lectura desde un enfoque renovador y atractivo.

El Estudio Activo Mediante Proyectos (EAMP) como método dinámico de instrucción también apunta al desarrollo de competencias consonantes con las metas de la educación contemporánea tales como la indagación crítica, la inventiva y el esfuerzo

colectivo (Castro, 2022). Este proyecto pretende que los educandos adopten un papel participativo en la decodificación del relato La insignia; interpretando el texto desde su propia realidad y colaborando en la elaboración de expresiones visuales que plasman sus interpretaciones singulares Al ser utilizado como herramienta pedagógica, el ingenio sintético les posibilita manifestarse visualmente y a la vez profundizar en su análisis de la literatura; lo cual promueve un aprendizaje que va más allá del ámbito escolar.

Por último, esta iniciativa atiende asimismo la necesidad de cultivar destrezas para el examen de situaciones complejas en el entorno sociocultural; aprovechando los beneficios que la tecnología numérica ofrece en el ámbito pedagógico. Ballon (2023) sostiene que la edificación de conocimientos a través de materiales digitales faculta a los alumnos para concebir soluciones inventivas y relevantes a dilemas de su ambiente lo cual es primordial en la contemporaneidad. Mediante el uso del ingenio artificial, los estudiantes pueden generar representaciones visuales de la narrativa que manifiestan sus interpretaciones individuales; enriqueciendo así su vivencia educativa y además propiciando una conexión entre la literatura y sus realidades sociales.

En conclusión, la estructura metodológica de este trabajo de suficiencia profesional basada en el Aprendizaje Mediante Proyectos y mediada por tecnologías numéricas como el ingenio automatizado; permite a los educandos mejorar su asimilación lectora del cuento La insignia mediante la construcción de conocimientos activos y de peso. Esta metodología, además de incentivar la participación activa y en conjunto; fomenta habilidades digitales y alienta un aprendizaje adaptado y pertinente. Así, el proyecto contribuye a que los estudiantes se conviertan en usuarios analíticos y creativos de la tecnología y con capacidad para interpretar y transformar el contenido literario en un ámbito digital que impulsa tanto el análisis como la inventiva.

IV. Aspectos administrativos

4.1 Recursos

En la jornada educativa titulada “Interpretamos 'La insignia' con soporte de ilustraciones generadas por ingenio mecánico”; los materiales empleados fueron primordialmente digitales y elaborados para amplificar la vivencia instructiva de los educandos y promover un aprendizaje relevante y contemporáneo. Como recursos generales, se usaron exposiciones de Google para exhibir los conceptos y temas centrales de la lección; facilitando una estructura gráfica y organizada del contenido. Estas exposiciones contenían láminas informativas sobre el creador Julio Ramón Ribeyro y los componentes narrativos esenciales de la obra “La insignia”. Asimismo, todos los insumos de la lección tales como las láminas, el texto íntegro de la obra, audiovisuales explicativos y la actividad evaluativa con sus parámetros específicos se subieron a la plataforma Google Classroom permitiendo a los alumnos un acceso ágil y sostenido a estos materiales.

Durante la sesión, el contenido pedagógico se exhibió en un monitor; lo cual propició la interacción y dinamismo de la clase. Este recurso posibilitó que los educandos se integraran de manera visual y comunitaria en el desmenuzamiento de la obra literaria aumentando su interés e involucramiento. La proyección facilitó la exhibición de ilustraciones y material audiovisual relacionados con el relato y resultando en una percepción más profunda y enriquecida de los elementos literarios y de contexto del texto.

Los recursos clave para la creación de imágenes basadas en La insignia incluyeron Microsoft Designer y Adobe Firefly, herramientas de inteligencia artificial que hicieron posible construir representaciones visuales detalladas y creativas de los entornos y personajes presentes en la narración. Estas ilustraciones permitieron a los estudiantes visualizar con mayor claridad la narrativa; enriqueciendo su interpretación y examen de los componentes simbólicos y temáticos de la obra. Las imágenes generadas fueron añadidas a

las tareas en Google Classroom; donde los estudiantes tuvieron la oportunidad de analizarlas y conectarlas con el contenido literario de la clase. Este empleo de inteligencia artificial no solo amplificó la comprensión lectora, sino que también introdujo a los estudiantes en la aplicación educativa de tecnologías de vanguardia.

Es primordial subrayar que la utilización de estos medios virtuales, así como los instrumentos de inteligencia artificial no implicó un desembolso suplementario ni para el instructor ni para los pupilos. Microsoft Designer y Adobe Firefly al encontrarse disponibles en la web facilitaron que se realizara la jornada de instrucción de manera eficaz y sin tarifas añadidas. Este método aseguró que la adopción de la tecnología fuera abarcadora y accesible optimizando el conocimiento sin comprometer fondos extra.

4.2 Cronograma

La jornada educativa titulada "Interpretamos 'La insignia' con respaldo de visualizaciones creadas mediante inteligencia artificial" tuvo lugar entre los días 28 y 31 de octubre de 2024 y se extendió por un total de tres horas. En esta actividad se implementó un esquema pedagógico dividido en tres etapas:

• Primera fase: la apertura, que integró cuatro mecanismos didácticos: análisis de problemas, revisión de conocimientos previos, definición de objetivos y planificación, y estímulo continuo.

• Segunda fase: el desarrollo, donde se profundizó en dos procesos esenciales: análisis de la información y gestión y acompañamiento instructivo.

• Tercera fase: el cierre, que incluyó el proceso de evaluación.

Esta disposición aseguró un ciclo completo de enseñanza-aprendizaje fomentando la implicación activa y la aplicación de recursos tecnológicos en la comprensión textual.

4.3 Presupuesto

La labor actual fue costeada de forma autónoma, dado que se emplearon aplicaciones gratuitas de inteligencia sintética para la elaboración de ilustraciones, entre estas se incluyeron Microsoft Designer y Adobe Firefly. Esta disposición posibilitó que los educandos crearan sus propias figuraciones visuales inspiradas en el relato La insignia y facilitando así su ingreso a herramientas tecnológicas sin asumir pagos suplementarios.

V. Resultados

Tabla 3

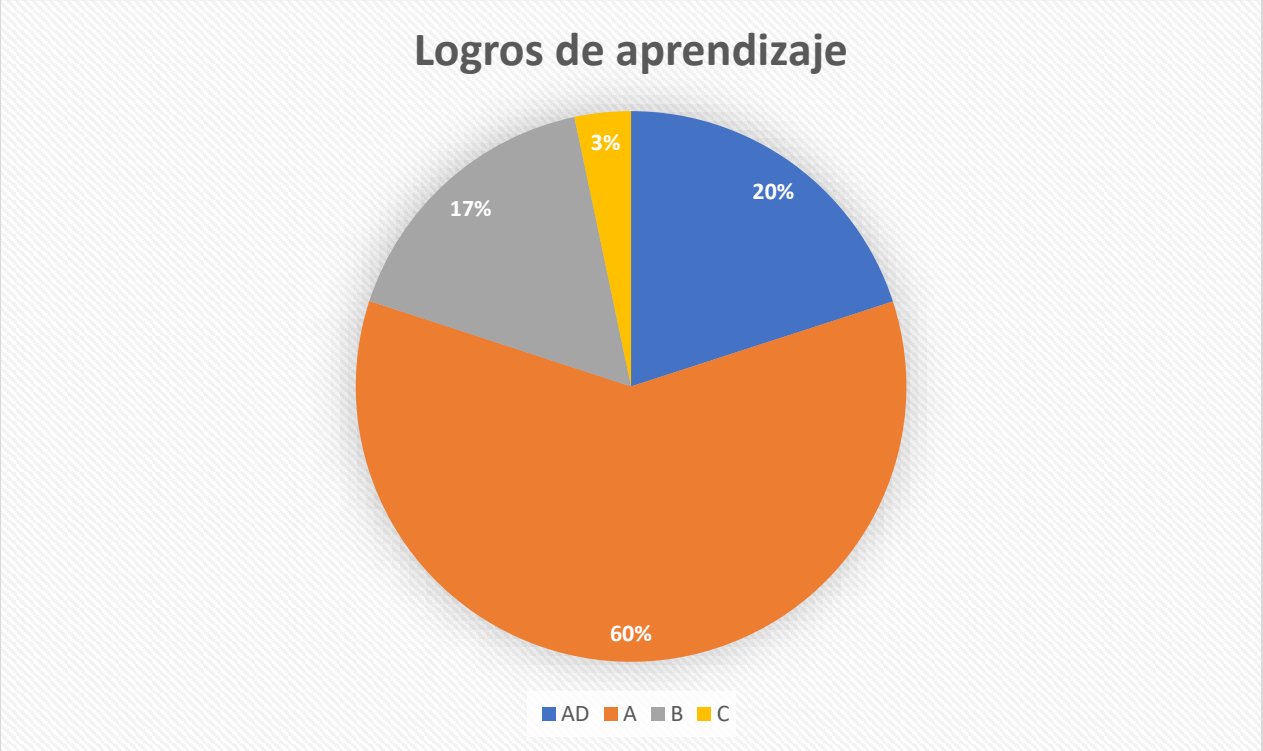
Promedio de calificaciones

Estudiante	*Nota*
1	A
2	B
3	A
4	AD
5	B
6	C
7	AD
8	AD
9	A
10	A
11	A
12	AD
13	A
14	A
15	A
16	A
17	A
18	A
19	A
20	B
21	B
22	B
23	A
24	AD
25	AD

26	A
27	A
28	A
29	A
30	A

Figura 1

Gráfica porcentual de niveles de logros de aprendizaje



Al usar la rúbrica para evaluar la creación de imágenes digitales que representan momentos clave del cuento "La insignia" (producto final de la actividad), se pudo observar que un 20 % de estudiantes alcanzaron el nivel AD (logro destacado); un 60 % el nivel A (logro esperado), un 17 % el nivel B (en proceso) y un 3 % el nivel C (en inicio). Ello muestra que existe un alto dominio en la articulación de la comprensión lectora y la aplicación tecnológica, ya que la gran mayoría (80 % en niveles A y AD) demostró una precisión significativa al seleccionar datos específicos del texto e integrarlos coherentemente para generar imágenes con

IA, superando la dificultad de traducir elementos narrativos complejos y simbólicos a un lenguaje visual digital.

VI. Conclusiones

1. La integración de la inteligencia artificial para generar imágenes demostró que sí es posible que los estudiantes vean la literatura. Un contundente 80% de los alumnos alcanzó un alto nivel de logro, superando la barrera de lo abstracto. La IA actuó como un traductor visual, permitiéndoles tomar los detalles más complejos y simbólicos del cuento ("La insignia") y convertirlos en imágenes claras, lo cual prueba que esta herramienta facilita el paso de la simple lectura a la comprensión crítica y creativa.
2. La actividad transformó a los estudiantes de meros lectores a creadores activos. Al tener que dominar la IA, no solo fortalecieron su competencia digital, sino que también impulsaron su creatividad. Este enfoque rompió con la metodología tradicional, situando a los alumnos como arquitectos de su propio conocimiento. Se logró una enseñanza pertinente que conecta el aula con las herramientas que usan los "nativos digitales" en su vida diaria, haciéndola más atractiva y efectiva.
3. La actividad cumplió con los requisitos educativos del siglo XXI al fortalecer la competencia transversal "Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC" y fomentar la inventiva digital. La estrategia propuesta demostró ser una vía para la modernización pedagógica, promoviendo un aprendizaje activo, trascendental y situado que responde a las demandas de los nativos digitales.

VII. Recomendaciones

El éxito de la actividad demuestra un camino claro para modernizar la enseñanza. Por ello, se recomienda a la institución educativa lo siguiente:

1. Incluir formalmente la generación de imágenes con IA como una herramienta fija y esencial en el Plan Lector y en el área de Comunicación. Esto garantiza que el método, ya probado como efectivo para mejorar la comprensión de textos narrativos.
2. Asegurar que la implementación tecnológica continúe siendo democrática y sin barreras económicas. Se debe priorizar y mantener el uso de aplicaciones gratuitas para que la innovación no suponga un costo adicional ni para el profesorado ni para las familias.
3. Invertir en la capacitación constante y práctica del profesorado para que dominen las herramientas de IA y los entornos virtuales.
4. Dar continuidad al desarrollo de la competencia "Se desenvuelve en los entornos virtuales generados por las TIC". Esto significa dejar de ver a los alumnos como simples consumidores y animarlos a ser usuarios perspicaces y creadores de contenido.

VIII. Referencias bibliográficas

Ausubel, D. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento: una perspectiva cognitiva.* España: Paidós Ibérica.

Ballón, S. (2023). *Desenvolvimiento en entornos virtuales generados por las TIC, pensamiento computacional y las competencias del área de matemáticas en estudiantes de 4° grado del CEBA CIDECH Perú-Arequipa, 2022.* [Tesis de maestría, Universidad Católica de Santa María]. https://repositorio.ucsm.edu.pe/items/67430543-2cb8-409f-8e5b-de48f7a859c0

Baltazar, C. (2024). *Estrategias didácticas para trabajar la comprensión lectora en alumnos de tercer año.* [Trabajo de grado, Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado de San Luis Potosí, México]. https://repositorio.beceneslp.edu.mx/jspui/handle/20.500.12584/1487

Bruner, J. (2018). Desarrollo cognitivo y educación. España: Ediciones Morata.

Castro, L. (2022). Aprendizaje basado en proyectos para fortalecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Polo del Conocimiento: Revista científico-profesional, 7*(6), 2294-2309. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9042457

Chica, M., Herrera, M., & Cisneros, P. (2022). Aprendizaje basado en proyectos como estrategia innovadora para el fortalecimiento de la lectura comprensiva. *ConcienciaDigital, 5(*4), 56-72. https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v5i4.2352

Contreras, D. (2021). El constructivismo para mí y el constructivismo en sí. *Revista Observatorio de las Ciencias Sociales en Iberoamérica, 2*(8), 1-11. https://www.eumed.net/es/revistas/ocsi/ocsi-marzo21/constructivismo-para-mi

Cuyo, M. (2024). El constructivismo y las tecnologías para favorecer la enseñanza-aprendizaje de la matemática en el Bachillerato. *Revista Simón Rodríguez, 4*(8), 49-61. https://doi.org/10.62319/simonrodriguez.v.4i8.33

Espinoza, J. y Montalván, N. (2024). *Epistemología genética de Piaget y su incidencia en el rendimiento académico de los estudiantes de cuarto año de EGB de la escuela Jaime Collantes Yánez.* [Trabajo de integración curricular, Universidad Técnica de Babahoyo, Ecuador]. https://dspace.utb.edu.ec/handle/49000/16116

Gómez, W. (2023). La inteligencia artificial y su incidencia en la educación: Transformando el aprendizaje para el siglo XXI. *Revista Internacional de Pedagogía e Innovación Educativa, 3*(2), 217-230. https://doi.org/10.51660/ripie.v3i2.133

Gonzabay, A. y León, C. (2024). *Inteligencia artificial en la evaluación de aprendizaje y saber del docente en la EEB Mercedes Moreno Irigoyen y la EEB Presidente Tamayo.* [Tesis de grado, Universidad Estatal Península de Santa Elena, Ecuador]. https://repositorio.upse.edu.ec/handle/46000/10722

Guerrero, J., Lasso, L., Navarro, C. y Yela, J. (2011). *Mejoramiento de la comprensión lectora a través de textos con imágenes, con estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa Juan Pablo II en el Municipio de Nariño.* [Trabajo de grado, Universidad de Nariño, Pasto, Colombia]. https://sired.udenar.edu.co/2649/

Hernández, G., Prieto, H., Fernández, J., García, M., & Huitrado, J. (2024). Literacidad como innovación en el aprendizaje y la comunicación. En M. García (Ed.), *Comunicación e innovación educativa hacia un aprendizaje significativo* (pp. 99-112). México: Labýrinthos.

Leyes, G. (2023). Pensar la Inteligencia Artificial desde la Psicología Educacional: Conceptos y desafíos. Corrientes: Licencia Creative-Commons. https://www.researchgate.net/publication/372231978_Pensar_la_Inteligencia_Artificial_desde_la_Psicologia_Educacional_Conceptos_y_desafios

López, M. (2013). De las TICs a las TACs: la importancia de crear contenidos educativos digitales. *DIM: Didáctica, Innovación y Multimedia,* 27, 1-15. https://raco.cat/index.php/DIM/article/view/275963

Loja, H. y Calderón, P. (2021). El Aprendizaje Basado en Proyectos desde la perspectiva docente. *Revista de experiencias pedagógicas. MAMAKUNA*, 17, 49-56. http://repositorio.unae.edu.ec/handle/56000/2162

Martínez, D. (2024). Innovación pedagógica, aprendizaje significativo y creatividad en la enseñanza de inteligencia artificial para Ingeniería Informática. *Serie Científica de la Universidad de las Ciencias Informáticas, 17*(7), 85-107. https://publicaciones.uci.cu/index.php/serie/article/view/1618

Martínez, N. y Martínez, L. (2024). Sinergia Piaget, Vygotsky y la inteligencia artificial en la educación universitaria. *Vinculatégica EFAN, 10*(4), 70-84. https://doi.org/10.29105/vtga10.4-948

Mercado, R. y Llaca, R. (2024). ChatGTP como compañero cognitivo. *Revista Paraguaya de Educación a Distancia (REPED), 5*(2), 17-31. https://doi.org/10.56152/reped2024-dossierIA1-art2

Ministerio de Educación. (2016). Currículo nacional de la educación básica. Perú: Ministerio de Educación. https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/4551

Ministerio de Educación. (2020). Diseño Curricular Básico Nacional de la Formación Inicial Docente. Perú: Ministerio de Educación. https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/6915

Ministerio de Educación. (2014). Marco del Buen Desempeño Docente. Perú: Ministerio de Educación. https://repositorio.minedu.gob.pe/handle/20.500.12799/6531

Moreira, S. y Chancay, C. (2022). Comprensión lectora para la construcción de aprendizajes significativos en estudiantes de Educación Básica Superior. *Revista Cognosis, 7*(4), 31-40. https://doi.org/10.33936/cognosis.v7i4.3616

Moriarty, D. y Fragueiro, M. (2024). Las TIC en Educación Primaria a través del aprendizaje basado en proyectos. *EA, Escuela Abierta*, 27, 59-76. https://ea.ceuandalucia.es/index.php/EA/article/view/308

Ojeda, M. y Jarvio, A. (2017). Profesionalización de promotores de lectura con el aprendizaje basado en proyectos mediado por TIC. *Revista de Educación a Distancia (RED),* 54, 1-15. https://revistas.um.es/red/article/view/298901

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2019). *Marco de competencias de los docentes en materia de TIC.* UNESCO. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371024

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (2024). *Guía para el uso de IA generativa en educación e investigación.* UNESCO. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000389227?posInSet=1&queryId=0230a410-8c48-4dd2-8192-333a5b3d30f8

Olivé, C. (2020). *Profes rebeldes: El reto de educar a partir de la realidad de los jóvenes.* España: Grijalbo.

Paz, A., Lahera, F. y Pérez, V. (2023). Teoría sociocultural: potencialidades para motivar la clase de Historia de Cuba en las universidades. *EduSol, 23*(83), 14-27. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1729-80912023000200014&script=sci_arttext

Piaget, J. (1972). *A dónde va la educación*. España: Editorial Teide. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000006133_spa

Piaget, J. (1975). *Introducción a la epistemología genética*. *El pensamiento matemático.* Buenos Aires: Paidós.

Rekalde, I. y García, J. (2015). El aprendizaje basado en proyectos: un constante desafío. *Innovación educativa*, 25, 219-234. https://doi.org/10.15304/ie.25.2304

Romero, Y., Contreras, G. y Vera, L. (2016). Estrategias y condiciones para promover el aprendizaje significativo de las aplicaciones de la derivada en el área de la ingeniería. *REVECITEC, 6*(2), 38-60. https://ojs2.urbe.edu/index.php/revecitec/article/view/858

Salinas, Í. (2024). Propuesta didáctica de análisis de cinco novelas dirigida a estudiantes de quince años usando la inteligencia artificial. *Revista Internacional de Pedagogía e Innovación Educativa, 4*(1), 209-226. https://doi.org/10.51660/ripie.v4i1.159

Sánchez, A., Martínez, M., Rodríguez, C., Romero, J. y Romero, M. (2024). Impacto de la inteligencia artificial en las prácticas educativas: Percepciones y actitudes del profesorado. *Latam: Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, 5*(2), 73. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9541052

Tuárez, M. y Baquero, G. (2022). Los niveles de comprensión lectora en la educación básica superior desde la metodología de aprendizaje basado en proyectos. *Revista Científica Sinapsis, 21*(1), 1-15. https://doi.org/10.37117/s.v21i1.594

Valdivia, Y. (2024). *Aplicación de estrategias innovadoras para fortalecer la comprensión lectora en los estudiantes del nivel primaria del distrito de San Mateo*. [Tesis de segunda especialidad, Universidad San Ignacio de Loyola]. https://repositorio.usil.edu.pe/entities/publication/9d50f331-3745-4115-845a-56d24fcb3668

Van Vaerenbergh, S. (2024). Inteligencia artificial para potenciar la creatividad y la innovación educativa. *Revista INFAD de Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology, 1*(1), 507-513. https://doi.org/10.17060/ijodaep.2024.n1.v1.2644

Vygotsky, L. (2021). Pensamiento y lenguaje. Cuba: Editorial Pueblo y Educación.

Yépez, S., Zuleta, M., Guerrero, W. y Flores, X. (2024). Estrategias interactivas basadas en inteligencia artificial: Construyendo nuevas alternativas de formación. *Revista Social Fronteriza, 4*(5), 1-12. https://doi.org/10.59814/resofro.2024.4(5)420

IX. Anexos

Anexo 1: Sesión de aprendizaje

I. Título de la sesión: Interpretamos 'La insignia' con apoyo de imágenes generadas por inteligencia artificial".

II. Datos informativos:

Docente: David Grimaldo Portal Villavicencio

Fecha: 29-10-2024

Duración: 3 horas Grado: 5.° de secundaria

III. Propósitos de aprendizaje:

Competencia	**Capacidad**	**Desempeño precisado**	**Evidencia**
Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna.	Obtiene información del texto escrito.	Selecciona datos específicos del cuento "La insignia" e integra esta información para crear imágenes con inteligencia artificial que visualicen momentos relevantes de la historia, asegurando coherencia entre los elementos visuales y narrativos.	Imágenes digitales que representen momentos clave del cuento "La insignia".

Instrumento de evaluación: Rúbrica

Momentos	Procesos pedagógicos	Actividades de aprendizaje	Recursos	Tiempo
Inicio	Problematización	El docente presenta la situación significativa: "Actualmente, la tecnología ofrece herramientas como la inteligencia artificial, que permiten visualizar e interpretar de manera más clara las historias que se leen. En esta ocasión, los estudiantes trabajarán con el cuento La insignia de Julio Ramón Ribeyro, una obra llena de detalles y simbolismos que a veces resulta difícil de comprender solo con la lectura". El docente plantea el reto: **"¿Cómo utilizar las imágenes generadas por inteligencia artificial para representar de manera fiel y creativa los momentos más importantes de La insignia, facilitando su comprensión?"** Los alumnos interactúan y dan sus puntos de vista sobre esta situación, destacando, junto con el docente, la importancia de usar herramientas digitales para mejorar la comprensión literaria.	Diapositivas Televisión	20 minutos
	Saberes previos	El docente formula preguntas para activar los conocimientos previos: ¿Qué saben sobre el cuento La insignia? ¿Conocen la obra de Julio Ramón Ribeyro?	Pizarra Plumones Diapositivas	10 minutos

		¿Han utilizado alguna vez herramientas de inteligencia artificial para crear imágenes?	Televisión	
	Propósito y organización	A partir de los saberes previos, el docente indica que, para facilitar la comprensión de La insignia, los estudiantes crearán imágenes con inteligencia artificial sobre los momentos clave del cuento. Esto fomentará un aprendizaje más interactivo y creativo, conectando la literatura con la tecnología. El docente presenta los elementos de la sesión: Competencia: Lee diversos tipos de textos escritos en su lengua materna. Capacidad: Obtiene información del texto escrito. Desempeño específico (propósito): Selecciona datos específicos del cuento La insignia e integra esta información para crear imágenes con inteligencia artificial que visualicen momentos relevantes de la historia, asegurando coherencia entre los elementos visuales y narrativos. Evidencia de aprendizaje (producto): Imagen digital que represente un momento clave del cuento.	Pizarra Plumones Diapositivas Televisión	15 minutos

	Motivación permanente	El docente motiva a los estudiantes iniciando una conversación sobre cómo la tecnología ha transformado distintas áreas, desde el arte hasta la literatura. Les muestra ejemplos de imágenes generadas por IA en otros contextos y les plantea el desafío de aplicar esta tecnología a la interpretación de La insignia. Esto incentiva la curiosidad y entusiasmo por descubrir cómo pueden representar visualmente los pasajes del cuento y hacerlos más comprensibles.		15 minutos
Desarrollo	Procesamiento de la información	**Antes de la lectura**: El docente entrega copias del cuento y solicita a los estudiantes que formulen predicciones e hipótesis sobre el contenido. Algunas preguntas que pueden guiar este proceso son: ¿Qué podría simbolizar la insignia en el cuento? ¿Qué tipo de emociones o eventos crees que se narrarán? El docente anota las respuestas en la pizarra y los estudiantes, junto con el docente, establecen el propósito de la lectura, considerando que posteriormente crearán imágenes con IA.	Copias Pizarra Plumones Diapositivas Televisión	70 minutos

		El docente presenta una breve reseña biográfica de Julio Ramón Ribeyro para contextualizar la obra. **Durante la lectura:** Los estudiantes leen el cuento empleando la técnica de lectura comentada. El docente recuerda el propósito de la lectura y guía a los estudiantes a compartir sus dudas, promoviendo la participación activa. Formula preguntas para que los estudiantes reflexionen sobre el texto y aprendan a cuestionarse de manera crítica, de acuerdo con las pistas que encuentran en la narrativa. Los estudiantes crean imágenes mentales para visualizar lo que el cuento presenta, lo que los prepara para la actividad. **Después de la lectura:** Los estudiantes comparten sus impresiones sobre el texto y discuten los momentos clave que identificaron. El docente estimula la participación y alienta a los estudiantes a expresar con sus palabras las partes más importantes del cuento. Luego, se les pide que utilicen esos momentos clave como base para crear imágenes con IA.		

	Gestión y acompañamiento	El docente dirige a los estudiantes a la sala de cómputo y, a través de un proyector multimedia, les enseña cómo acceder y registrarse en *Microsoft Designer y Adobe Firefly*. Luego de la explicación, el docente solicita a los estudiantes que escriban descripciones específicas de los momentos clave que identificaron en el cuento. Como ejemplo, el docente describe el inicio de la historia cuando el protagonista encuentra la insignia en un basural. Los estudiantes seleccionan momentos clave y lo describen de manera detallada para generar la imagen. El docente supervisa el trabajo de los estudiantes recorriendo las computadoras, aclarando dudas y brindando retroalimentación. Al finalizar, los estudiantes socializan sus imágenes creadas, envían la actividad a través de *Google Classroom* y exponen sus productos, explicando los momentos clave que representan y su importancia en el cuento.	Computadoras Internet Proyector multimedia *Google Classroom*	35 minutos

Cierre	Evaluación	El docente evalúa las imágenes presentadas por los estudiantes mediante una rúbrica. Además, realiza preguntas metacognitivas para reflexionar sobre el proceso: ¿Qué aprendiste sobre el cuento al representar sus momentos clave con IA? ¿Cómo te ayudaron las imágenes a entender mejor la historia? ¿Qué dificultades encontraste al usar las herramientas de IA y cómo las superaste? Esta sesión concluye con la valoración del aprendizaje logrado y con la reflexión sobre la utilidad de la tecnología en la interpretación literaria, fomentando un aprendizaje significativo y motivador.	Rúbrica	15 minutos

Anexo 2: Rúbrica

Criterios de evaluación	Logro destacado (5)	Logro esperado (4)	En proceso (3)	En inicio (2)
Selección de datos específicos del cuento	Selecciona de manera precisa y completa los datos más relevantes del cuento, destacando los elementos narrativos clave y detalles simbólicos.	Selecciona la mayoría de los datos importantes del cuento, aunque puede omitir algunos detalles secundarios.	Selecciona algunos datos del cuento, pero omite elementos importantes que enriquecen la narrativa.	Selecciona datos insuficientes o irrelevantes del cuento, sin destacar los momentos importantes.
Integración de información en la imagen	Integra de forma efectiva y coherente la información del cuento en la imagen generada, mostrando una representación visual clara y detallada de los momentos clave.	Integra adecuadamente la información en la imagen, aunque la representación podría ser más detallada o coherente.	Integra la información de manera básica, con representación visual limitada y algunos aspectos incoherentes.	Integra de manera deficiente la información, sin reflejar claramente los momentos clave o la coherencia narrativa.
Coherencia entre elementos visuales y narrativos	Asegura una total coherencia entre los elementos visuales y narrativos, capturando con precisión el contenido y la intención del cuento.	Mantiene buena coherencia entre los elementos visuales y narrativos, aunque podría haber ligeras inconsistencias.	La coherencia entre los elementos visuales y narrativos es parcial, con algunas desconexiones evidentes.	La coherencia es pobre, los elementos visuales no reflejan adecuadamente la narrativa o la intención del cuento.
Creatividad y originalidad en la representación	Muestra un alto nivel de creatividad y originalidad, con imágenes que aportan una perspectiva fresca y enriquecen la interpretación del cuento.	Demuestra creatividad en la representación, aunque sin ser completamente innovador.	La creatividad es limitada, con imágenes que cumplen, pero no sorprenden o enriquecen significativamente.	Presenta una falta de creatividad, con imágenes que son básicas y no añaden valor a la interpretación del cuento.
Uso de herramientas de inteligencia artificial	Utiliza de manera experta las herramientas de IA, mostrando dominio en la creación de imágenes con detalles y elementos visuales bien trabajados.	Utiliza adecuadamente las herramientas de IA, aunque con algunos aspectos que podrían mejorar en detalle y acabado.	Utiliza las herramientas de IA de forma básica, sin explotar completamente sus capacidades.	Utiliza las herramientas de IA de manera deficiente, con imágenes poco trabajadas y sin detalles claros.

Anexo 3: Evidencias de las actividades

Figura 2

Ejemplo de imagen generada por IA del cuento La insignia



Figura 3

Ejemplo de imagen generada por IA del cuento La insignia



Figura 4

Ejemplo de imagen generada por IA del cuento La insignia

