



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA

EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES

(INFORMÁTICA)

**IMPLEMENTACIÓN DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA
CREACIÓN DE RECURSOS DIGITALES, EN LA CATEDRA DE
ESTUDIOS SOCIALES PARA EL SEXTO GRADO EN LA UNIDAD
EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE SURUPUCYU, EN EL
PERIODO ACADÉMICO OCTUBRE 2023-FEBRERO 2024.**

AUTORES

AREVALO AGUALONGO ALEX DAVID

NINABANDA NINABANDA WILMER ORLANDO

TUTOR

ING. DANIEL ROSILLO SOLANO

**PROPUESTA TECNOLÓGICA PRESENTADO EN OPCIÓN A OBTENER EL
TÍTULO DE LICENCIADOS EN PEDAGOGÍA DE LA INFORMÁTICA**

2023 – 2024



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR



FACULTAD DE CIENCIAS DE LA

EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y HUMANÍSTICAS

CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES

(INFORMÁTICA)

**IMPLEMENTACIÓN DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA
CREACIÓN DE RECURSOS DIGITALES, EN LA CATEDRA DE
ESTUDIOS SOCIALES PARA EL SEXTO GRADO EN LA UNIDAD
EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE SURUPUCYU, EN EL
PERIODO ACADÉMICO OCTUBRE 2023-FEBRERO 2024.**

AUTORES

AREVALO AGUALONGO ALEX DAVID

NINABANDA NINABANDA WILMER ORLANDO

TUTOR

ING. DANIEL ROSILLO SOLANO

**PROPUESTA TECNOLÓGICA PRESENTADO EN OPCIÓN A OBTENER EL
TÍTULO DE LICENCIADOS EN PEDAGOGÍA DE LA INFORMÁTICA**

2023 – 2024

I. DEDICATORIA

En primer lugar, este logro quiero dedicárselo a Dios por ser guía y el pilar fundamental durante mi desarrollo académico.

Posteriormente pues a mis queridos padres, quienes a lo largo de la vida estudiantil velaron por mi bienestar y educación. Forjándome en el camino del bien, enseñándome con principios y valores, para ser una persona de bien ante la sociedad.

Y como no dedicárseles a mis hermanos y familiares, quienes confiaron y me apoyaron de una u otra manera durante todo el recorrido universitario.

Gracias, familia, por estar siempre a mi lado.

Alex Arévalo

Este logro le dedico a mis bellos ángeles del Cielo a mi Abuelita y mi abuelito que no están presentes físicamente en mis momentos de triunfo, pero en mi corazón y mente siempre lo estarán, A mis padres y hermanos, esto es por ustedes por ser mi motivación diaria.

El logro es mío pero el triunfo es de mis padres, y hermanos.

Wilmer Ninabanda

II. AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios por brindarme salud y vida, para continuar en este camino de esfuerzo y perseverancia, superando cada obstáculo.

Mi gratitud a mis padres y familiares que de una u otra manera estuvieron apoyándome durante, el transcurso de esta carrera universitaria, guiándome por el camino del bien, brindándome amor incondicional, motivación, consejos para ser cada día mejor.

Mis sinceros agradecimientos a cada uno de los docentes de la Universidad Estatal de Bolívar, quienes nos impartieron sus conocimientos, permitiendo alcanzar nuestras mentas y aspiraciones.

Alex Arévalo

Agradezco a Dios y a la virgen por guiarme siempre por el camino del bien, por darme salud y vida, agradezco, a mis padres que han estado apoyándome en todo momento, ellos han sido el pilar fundamental de esta lucha constante, a mis hermanos Gabriel y Andrés que han sido mi motivación diaria en todo mi proceso, quería ser su ejemplo y aquí estoy.

A cada una de las personas que de una u otra manera me estuvieron apoyando muchas gracias.

Wilmer Ninabanda

III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR



Guaranda, Enero del 2024

**Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas
Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Informática**

Ing. José Daniel Rosillo Solano

Certifica

Que el informe final de la propuesta tecnológica titulado **IMPLEMENTACIÓN DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA CREACIÓN DE RECURSOS DIGITALES, EN LA CATEDRA DE ESTUDIOS SOCIALES PARA EL SEXTO GRADO EN LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE SURUPUCYU, EN EL PERIODO ACADÉMICO OCTUBRE 2023-FEBRERO 2024**, elaborado por los autores Arévalo Agualongo Alex David C.I. 0202432894 y Ninabanda Ninabanda Wilmer Orlando C.I. 0605644491, han cumplido con todos los lineamientos contemplados en la Unidad de Titulación de la Carrera de Pedagogía de las Ciencias Experimentales – Informática en tal virtud autorizo su presentación para su aprobación respectiva.

Es todo cuanto puedo certificar en honor a la verdad, facultando a los interesados dar al presente documento el uso legal que estimen conveniente.



Ing. José Daniel Rosillo Solano

Tutor

DERECHOS DE AUTOR

Yo/nosotros **Arévalo Agualongo Alex David Y Ninabanda Ninabanda Wilmer Orlando** portador/res de la Cédula de Identidad No 022432894 y No. 0605644491 en calidad de autor/res y titular/ es de los derechos morales y patrimoniales del Trabajo de Titulación:

IMPLEMENTACIÓN DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA CREACIÓN DE RECURSOS DIGITALES, EN LA CATEDRA DE ESTUDIOS SOCIALES PARA EL SEXTO GRADO EN LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE SURUPUCYU, EN EL PERIODO ACADÉMICO OCTUBRE 2023-FEBRERO 2024, modalidad Propuesta Tecnológica, de conformidad con el Art. 114 del CÓDIGO ORGÁNICO DE LA ECONOMÍA SOCIAL DE LOS CONOCIMIENTOS, CREATIVIDAD E INNOVACIÓN, concedemos a favor de la Universidad Estatal de Bolívar, una licencia gratuita, intransferible y no exclusiva para el uso no comercial de la obra, con fines estrictamente académicos. Conservamos a mí/nuestro favor todos los derechos de autor sobre la obra, establecidos en la normativa citada.

Así mismo, autorizo/autorizamos a la Universidad Estatal de Bolívar, para que realice la digitalización y publicación de este trabajo de titulación en el Repositorio Digital, de conformidad a lo dispuesto en el Art. 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

El (los) autor (es) declara (n) que la obra objeto de la presente autorización es original en su forma de expresión y no infringe el derecho de autor de terceros, asumiendo la responsabilidad por cualquier reclamación que pudiera presentarse por esta causa y liberando a la Universidad de toda responsabilidad.

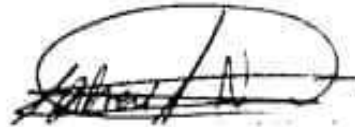
Nombres y Apellidos



Arévalo Agualongo
Alex David

FIRMA:

Nombres y Apellidos



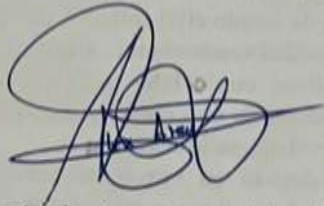
Ninabanda Ninabanda
Wilmer Orlando

FIRMA:



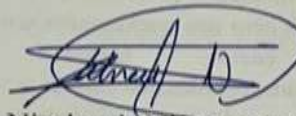
IV. AUTORÍA NOTARIADA

Las ideas, criterios y propuesta expuestos en el presente informe final para el trabajo de Integración Curricular-Propuesta Tecnológica, son exclusivamente responsabilidad de los autores.



Arévalo Agualongo Alex David

C.I: 0202432894



Ninabanda Ninabanda Wilmer Orlando

C.I: 0605644491



Se otorgó ante mí y en fe de ello
confiero ésta *primera*..... copia
certificada, firmada y sellada en 3 fs.
Guaranda, *22* de *Mayo*..... del 20*14*...



Dr. Hernán Cristóbal Arcos
NOTARIO SEGUNDO DEL CANTÓN GUARANDA



20240201002100710

DECLARACION JURAMENTADA
OTORGAN: ALEX DAVID ARÉVALO AGUALONGO y WILMER ORLANDO
NINABANDA NINABANDA
CUANTIA: INDETERMINADA
DI 2 COPIAS



En la ciudad de Guaranda, provincia Bolívar, República del Ecuador, hoy día miércoles veinte de mayo de dos mil veinticuatro, ante mí DOCTOR HERNÁN RAMIRO CRIOLLO ARCOS, NOTARIO SEGUNDO DE ESTE CANTÓN, comparecen los señores Alex David Arévalo Agualongo y Wilmer Orlando Ninabanda Ninabanda, de estado civil solteros, por sus propios derechos. Los comparecientes declaran ser de nacionalidad ecuatorianas, mayores de edad, domiciliados en la ciudad de Guaranda, provincia Bolívar, con celular número: cero nueve seis cero uno nueve cinco seis cuatro cero y cero nueve nueve uno dos tres cinco seis ocho cuatro; correo electrónico: alearevalo@mailes.ueb.edu.ec y winnabanda@mailes.ueb.edu.ec; a quienes de conocerlos doy fe en virtud de haberme exhibido sus cédulas de ciudadanía en base a las que procedo a obtener sus certificados electrónicos de datos de identidad ciudadana, del Registro Civil, mismos que agrego a esta escritura como documentos habilitantes; bien instruidos por mí el Notario en el objeto y resultados de esta escritura de Declaración Juramentada que a celebrarlo proceden, libre y voluntariamente.- En efecto juramentados que fueron en legal forma previa las advertencias de la gravedad del juramento, de las penas de perjurio y de la obligación que tienen de decir la verdad con claridad y exactitud, declaran lo siguiente: "Que previo a la obtención del Título de Licenciados en Pedagogía de la Informática, otorgado por la Universidad Estatal de Bolívar, manifestamos que los criterios e ideas emitidas en el presente informe final para el trabajo de tesis con el tema: **"IMPLEMENTACIÓN DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA CREACIÓN DE RECURSOS DIGITALES, EN LA CATEDRA DE ESTUDIOS SOCIALES PARA EL SEXTO GRADO EN LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE SURUPUCYU, EN EL PERIODO ACADÉMICO OCTUBRE 2023-FEBRERO 2024."**; es de nuestra exclusiva responsabilidad en calidad de autores, además autorizamos a la Universidad Estatal de Bolívar hacer uso de todos los contenidos que nos pertenece a parte de los que contiene esta obra, con fines estrictamente académicos o de investigación. Es todo cuanto tenemos que decir en honor a la verdad". Hasta aquí la declaración juramentada que junto con los documentos anexos y habilitantes que se incorpora queda elevada a escritura pública con todo el valor legal, y que los comparecientes aceptan en todas y cada una de sus partes, para la celebración de la presente escritura se observaron los preceptos y requisitos previstos en la Ley Notarial; y, leída que les fue a los comparecientes por mí el Notario, se ratifican y firman conmigo en unidad de acto quedando incorporada en el Protocolo de esta Notaría, de todo cuanto DOY FE.

Alex David Arévalo Agualongo
C.C. 0202432894

Wilmer Orlando Ninabanda Ninabanda
C.C. 0605644491

DR. HERNÁN RAMIRO CRIOLLO ARCOS
NOTARIO SEGUNDO DE CANTÓN GUARANDA

V. ÍNDICE

I. DEDICATORIA	1
II. AGRADECIMIENTO	2
III. CERTIFICACIÓN DEL TUTOR	3
IV. AUTORÍA NOTARIADA.....	5
V. INDICE	6
ÍNDICE DE TABLAS	7
ÍNDICE DE ILUSTRACIONES.....	8
VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL.....	9
VII. ABSTRACT	10
VIII. INTRODUCCIÓN.....	13
1. TEMA	16
2. ANTECEDENTES.....	17
3. PROBLEMA.....	19
3.1 Descripción del problema.....	19
3.2 Formulación del problema.....	21
4. JUSTIFICACIÓN.....	22
5. OBJETIVOS	25
5.1 Objetivo General	25
5.2 Objetivos Específicos	25
6. Marco Teórico.....	26
6.1 Teoría Científica.....	26

6.1.2 ¿Qué es la inteligencia artificial?	26
6.1.3 Beneficios de la IA	26
6.1.4 Características de la IA.....	27
6.1.5 Ventajas de la IA.....	29
6.1.6 Desventajas de la IA.....	30
6.1.7 ¿Qué es recursos digitales?	31
6.1.8 Beneficios	32
6.1.9 Características	33
6.1.10 Ventajas de la implementación de los recursos educativos digitales	36
6.1.11 Desventajas	36
6.1.12 La inteligencia artificial y los recursos digitales.....	37
6.1.13 ¿Qué es FLIKI-AI?	37
6.1.14 ¿Qué es D-ID?.....	41
6.1.15 Tabla de aplicativos utilizados para realizar los videos de inteligencia artificial.....	45
6.2 Teoría legal.....	45
6.3 Teoría referencial.....	45
7. MARCO METODOLÓGICO	51
7.1 Enfoque de la investigación.....	51
7.2. Diseño o tipo de estudio	51
7.3 Métodos de investigación	51
7.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos	52
En este estudio, se emplean diversas técnicas e instrumentos para recopilar información, tomando como referencia a los informantes seleccionados.....	52

7.4.1. Encuesta	52
7.4.2 ¿Definición una entrevista?.....	53
7.5 Universo y Muestra	53
7.6 Procesamiento de información	54
7.6.1 Recolección y entrada.....	54
7.6.2 Procesamiento	54
9.CONCLUSIONES.....	63
10. PROPUESTA	64
11. Bibliografía.....	74
12. ANEXOS.....	77

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1	Aplicativos utilizados para realizar videos de inteligencia artificial.....	45
Tabla 2	Universo y muestra de informantes.....	54
Tabla 3	Conocimiento de Inteligencia Artificial.....	55
Tabla 4	Aprendizaje en la materia Estudios Sociales usando Inteligencia Artificiales.....	56
Tabla 5	Adaptación individual de los estudiantes con discapacidad.....	57
Tabla 6	Creador de contenido educativo personalizado.....	58
Tabla 7	Uso de Material Didáctico en Estudios Sociales con Inteligencia Artificial.....	59
Tabla 8	Impacto positivo de la Inteligencia Artificial en la sociedad.....	60
Tabla 9	Implementación de la Inteligencia en la educación.....	61

ÍNDICE DE ILUSTRACIONES

Ilustración 1 Ubicación de la Unidad Educativa Surupucyu.....	49
Ilustración 2 Conocimiento de Inteligencia Artificial.....	55
Ilustración 3 Aprendizaje en la materia Estudios Sociales usando Inteligencia Artificiales.....	56
Ilustración 4 Adaptación individual de los estudiantes con discapacidad	57
Ilustración 5 Creador de contenido educativo personalizado.....	58
Ilustración 6 Uso de Material Didáctico en Estudios Sociales con de la Inteligencia Artificial	59
Ilustración 7 Impacto positivo de la Inteligencia Artificial en la sociedad.....	60
Ilustración 8 Implementación de la Inteligencia en la educación.....	61
Ilustración 9 Página principal Fliki	67
Ilustración 10 Búsqueda de imágenes o Avatar.....	68
Ilustración 11 Creación de audio	69
Ilustración 12 Producción de video	70
Ilustración 13 Presentación de video.....	70
Ilustración 14 Personalización de video	71
Ilustración 15 Transiciones y Efecto Video.....	72
Ilustración 16 Video Final.....	73

VI. RESUMEN EJECUTIVO EN ESPAÑOL

El presente proyecto se enfocó en la integración estratégica de la inteligencia artificial en el proceso educativo para potenciar la creación de recursos digitales en la Unidad Intercultural Bilingüe Surupucyu de Guanujo, del cantón Guaranda, de la Provincia Bolívar. Exploramos cómo la inteligencia artificial puede enriquecer el contenido educativo, personalizando y adaptándose a recursos, para optimizar la comprensión de temas complejos en el área social.

Nos centramos en el desarrollo de herramientas inteligentes que transforman, la manera en que los estudiantes acceden, interactúa y absorben el conocimiento. Mediante el uso de herramientas tecnológicas generamos recursos digitales dinámicos y contextualizados que promuevan un aprendizaje más interactivo, atractivo y eficaz.

Lo más importante fue mejorar la calidad y la efectividad de la enseñanza de estudios sociales, utilizando la inteligencia artificial como un aliado poderoso para crear videos ilustrativos que se adapten a las necesidades individuales de los estudiantes, fomentando así un mayor compromiso y comprensión de los conceptos fundamentales en esta área.

Finalmente, se presenta una guía para el desarrollo de videos educativos basados con inteligencia artificial mediante la aplicación de Fliki y D-id, esto resulta ventajoso ya, que los docentes implementaran este proyecto tecnológico innovador en todas las áreas del conocimiento, lo cual dinamizaría el entorno educativo, con la incorporación de nuevas metodologías de enseñanza-aprendizaje que favorezcan el desarrollo de competencias en los estudiantes, particularmente habilidades analíticas que les capaciten para utilizar la inteligencia artificial de manera efectiva en diversas situaciones y espacios de estudio.

PALABRAS CLAVES: Inteligencia Artificial, recursos didácticos, implementación, recursos didácticos, actividades, pensamiento analítico.

VII. ABSTRACT

This project focused on the strategic integration of artificial intelligence in the educational process to enhance the creation of digital resources in the Surupucyu Bilingual Intercultural Unit of Guanujo, in the Guaranda canton, in the Bolívar Province. We explore how artificial intelligence can enrich educational content, personalizing and adapting to resources, to optimize the understanding of complex topics in the social area.

We focus on developing intelligent tools that transform the way students access, interact and absorb knowledge. Through the use of technological tools we generate dynamic and contextualized digital resources that promote more interactive, attractive and effective learning.

Most importantly, improving the quality and effectiveness of social studies teaching, using artificial intelligence as a powerful ally to create illustrative videos that adapt to the individual needs of students, thus fostering greater engagement and understanding of concepts fundamental in this area.

Finally, a guide is presented for the development of educational videos based on artificial intelligence through the application of Fliki and D-id, this is advantageous since teachers will implement this innovative technological project in all areas of knowledge, which would energize the environment. educational, with the incorporation of new teaching-learning methodologies that favor the development of skills in students, particularly analytical skills that enable them to use artificial intelligence effectively in various situations and study spaces.

KEYWORDS: Artificial Intelligence, teaching resources, implementation, teaching resources, activities, analytical thinking.

VIII. INTRODUCCIÓN

En nuestra investigación se considera que la era digital ha tenido un constante avance de la tecnología, cambiando simultáneamente de la información en que se obtiene, comparte y trata. Dentro de este panorama, la Inteligencia Artificial emerge como un elemento fundamental, evolucionando múltiples sectores y presentando oportunidades innovadoras en el ámbito educativo.

Por ello es oportuno mencionar que a través de la Inteligencia Artificial se presenta como un elemento clave, impulsando a transformar dentro de la sociedad contemporánea, ofreciendo soluciones innovadoras y disruptivas en diversos ámbitos. Su capacidad para procesar datos, analizar patrones y tomar decisiones inteligentes no solo revoluciona como nos relacionamos con las tecnologías, sino que también impacta positivamente en la eficiencia de sectores como la salud, la economía, la sostenibilidad y la educación.

Al optimizar procesos, personalizar experiencias y simplificar, al momento de tomar decisiones fundamentadas, la Inteligencia Artificial se transforma, en un impulsador de avance, promoviendo la evolución hacia una sociedad más informada, inclusiva y adaptable a los desafíos del futuro.

Así mismo la inteligencia Artificial contribuye con la evolución educativa al ofrecer herramientas que transforman la experiencia de aprendizaje y fortaleciendo la capacidad para ajustar el contenido educativo según la necesidad específica de cada alumno, ofreciendo una retroalimentación personalizada, creando entornos de aprendizaje interactivos y dinámicos que marcando cambios demostrativos de acuerdo a la forma de

enseñamos, es decir que, al incorporar la Inteligencia Artificial dentro de la educación, identifica potencias de capacidad de los docentes para brindar una atención más individualizada, se fomenta la motivación e impulsar la imaginación, y el razonamiento calificador de los estudiantes. Este aporte tecnológico no solo mejora la calidad del proceso educativo, asimismo populariza la entrada a las instituciones de calidad, permitiendo que cada estudiante alcance su máximo potencial sin importar sus circunstancias individuales.

En particular, la cátedra de estudios sociales enfrenta el desafío de ajustarse al ambiente digital, en continua transformación para proporcionar recursos pedagógicos que no solo sean relevantes, sino también accesibles y atractivos para las nuevas generaciones de estudiantes. En este contexto, la incorporación la IA se convierte en el pilar clave con el finde crear y optimizar recursos digitales que potencien el aprendizaje en esta área fundamental.

Esta investigación se orientó en explorar y examinar, la influencia de la (IA) Inteligencia Artificial, para la producción de recursos digitales dentro del área de estudios sociales, es por esta razón que examinamos, no solo las posibilidades técnicas que ofrece la Inteligencia Artificial, sino también de las habilidades de ajustarse a los requerimientos específicos de los estudiantes, enriqueciéndolos de experiencias pedagógicas y promoviendo su desarrollo académico más personalizado e interactivo.

A lo largo de este estudio, se analizaron casos puestos en práctica de, Inteligencia Artificial para la generación de recursos digitales, y se evaluaron la eficacia en términos

de accesibilidad, pertinencia y efectividad pedagógica, analizando implicaciones éticas y sociales de la implementación en los ambientes educativos de estudios sociales.

1. TEMA

IMPLEMENTACIÓN DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA CREACIÓN DE RECURSOS DIGITALES, EN LA CATEDRA DE ESTUDIOS SOCIALES PARA EL SEXTO GRADO EN LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE SURUPUCYU, EN EL PERIODO ACADÉMICO OCTUBRE 2023-FEBRERO 2024.

2. ANTECEDENTES

La Inteligencia Artificial (IA) pasó por un progreso significativo en los últimos años, generando transformaciones en diversas esferas de la sociedad. Según Vera (2018), informes internacionales destacan la educación como un ámbito crucial para la aplicación de la Inteligencia Artificial, con la capacidad de mejorar, tanto el ingreso como el resultado de formación. Aumentando el conocimiento sobre los aplicativos y su capacidad de Inteligencia Artificial durante las últimas décadas, estas tecnologías se han transformado en el tema central de discusiones académicas a escala global, abarcando a partir de la incorporación académica y ajustes en el currículo, también otros puntos de vista en prácticas educativas. De acuerdo al artículo se examina los retos y potenciales principales que afrontan la educación al momento de completar con Inteligencia Artificial en el plan de estudios, centrándose en el ChatGPT y utilizando la visión de un conjunto de docentes. Se recopilan resultados a través de entrevistas estructuradas en línea. Los resultados respaldan la idea de agregar la Inteligencia Artificial dentro del ámbito educativo-superior (Vera, 2018).

En el Ecuador existen un sinnúmero de proyectos que integran la Inteligencia Artificial dentro del campo educativo. Gomes 2012 menciona que La Inteligencia Artificial ha experimentado un progreso veloz en las últimas décadas impactando diversos aspectos de nuestra vida cotidiana. La fusión de la Inteligencia Artificial, la educación, generan diversas conformidades para perfeccionar las técnicas de enseñanza y aprendizaje. En este texto, se examinará la influencia de la Inteligencia Artificial dentro del ámbito educativo, abordando desde la adaptación personalizada del aprendizaje hasta la creación de entornos educativos más interactivos y flexibles. (Gómez, 2012)

Dentro del ámbito educativo moderno se perciben nuevos desafíos y cambios en los escenarios, desarrollando procesos de enseñanza aprendizaje, utilizando nuevas modalidades integrando la IA como lo define Rodríguez en su investigación titulada: La inteligencia artificial en la educación. Oportunidades y Amenazas. Actualmente se está experimentando un rápido proceso de convergencia de principios y conocimientos, donde la Inteligencia Artificial desempeña una responsabilidad grande. Su impacto se manifiesta en diversos ámbitos de la actividad humana, incluso en aquellos que no se habían considerado previamente, como la manufactura, logística, las finanzas, industrias automotrices, y la medicina, entre otros. Conceptos fundamentales, el aprendizaje computacional, los patrones de identificación y el razonamiento de acuerdo a los casos que se integran cada día más en soluciones y procesos de distintas áreas. (Rodríguez, 2017)

3. PROBLEMA

3.1 Descripción del problema

En el Ecuador, al poner en marcha las tecnologías basadas en inteligencia artificial ha sido un problema porque requiere una infraestructura tecnológica sólida. Varias instituciones no cuentan con la tecnología adecuada para implementar la IA dentro de su área de aprendizaje, la carencia de acceso a dispositivos y conexión online, en algunas áreas podría afectar a la brecha digital, dejando a algunos estudiantes en desventaja.

En la provincia Bolívar se ha evidenciado el poco manejo de la inteligencia artificial, es por ello que se convierte en un problema en la educación, puesto que niños y jóvenes no conocen tecnologías nuevas e innovadoras, lo cual ha sido un problema dentro de las aulas de clase. Los instructores deberían estar instruidos para poner en práctica las nuevas tecnologías que están surgiendo en la actualidad, de esta manera se facilitará el desarrollo académico tanto en los docentes como los estudiantes.

En la Unidad Educativa Surupucyu de la Provincia Bolívar, donde está basado nuestro proyecto de investigación, se pudo comprobar el fallo en el entendimiento sobre la Inteligencia Artificial en docentes como en estudiantes, siendo esto una grave problemática dentro de la institución, ya que los docentes no pueden aplicar las nuevas herramientas tecnológicas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En el trascurso de las últimas épocas, la educación ha experimentado un aumento notorio con el propósito de potenciar la calidad general de la experiencia educativa, el uso de herramientas de acuerdo al sistema de aprendizaje, la implementación de técnicas lúdicas, el apoyo al aprendizaje mediante vídeos, y el uso de realidades virtual y aumentada, representan. Hay ejemplos concretos de cómo la tecnología ha enriquecido el compromiso de los

estudiantes y la planificación educativa. Dentro de este contexto de avances, surge la importancia de abordar el resultado de la presencia de la Inteligencia Artificial dentro de la formación académica.

La implementación de Inteligencia Artificial en entornos educativos permitirá el estudio del rendimiento académico en los alumnos y sus preferencias, facilitando la ejecución de técnicas de estudio y evaluaciones adaptadas a los puntos fuertes y áreas de mejora de cada alumno. Asimismo, la IA posibilita la automatización de labores administrativas como la evaluación, liberando así tiempo para que los educadores se enfoquen en otros aspectos relevantes de la enseñanza.

A pesar del potencial de la Inteligencia Artificial que posee dentro del ámbito educativo, existen aún numerosos desafíos y aspectos que generan inquietud y requieren atención.

Es crucial que los investigadores y expertos continúen explorando las alternativas que la Inteligencia Artificial brinda a la educación y se comprometan a solventar los desafíos y preocupaciones que puedan surgir a medida que esta tecnología evolucione y sea cada vez más integrada en el sistema educativo actual.

3.2 Formulación del problema

¿Cómo incide la implementación de la inteligencia artificial en la producción y el uso de contenidos digitales para la enseñanza en la cátedra de estudios sociales en el sexto grado de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe dentro del periodo académico de octubre 2023 a febrero 2024?

4. JUSTIFICACIÓN

En el mundo actual, los sistemas educativos buscan constantemente formas innovadas de mejorar la experiencia de aprendizaje para los estudiantes de sexto grado. La IA en la creación de recursos didácticos, es fundamental para satisfacer las necesidades, así ofreciendo una enseñanza más dinámica y adaptativa. Los estudios sociales desempeñan una labor vital, de desarrollo general, de los estudiantes, ya que promueven una perspicacia de la sociedad, la historia, la geografía y la cultura. La pertinencia de la Inteligencia Artificial en este contexto, y su capacidad de crear recursos de aprendizaje interactivos, adaptativos que involucren a los estudiantes y promuevan una comprensión.

La utilización de la inteligencia artificial en la producción de recursos de aprendizaje para la cátedra de estudios sociales representa un avance significativo en la innovación pedagógica. En este enfoque se fundamenta la mezcla de las últimas tecnologías y los principios de aprendizaje actuales, brindando experiencias únicas de aprendizaje personalizado. La originalidad radica en la personalización de los recursos educativos para cada estudiante, permitiendo un enfoque individualizado en un entorno de aprendizaje colectivo. Los beneficiarios directos de nuestra propuesta son a los estudiantes de sexto grado, y los docentes, que se verán favorecidos al contar con herramientas que complementen su labor educativa, facilitando su rendimiento académico y promoviendo a su ambiente de aprendizaje más participativo y enriquecedor.

Esta iniciativa cuenta con el respaldo de estudios e investigaciones que identifican sus beneficios de la Inteligencia Artificial al momento de integrar a la educación. Además, existen recursos tecnológicos y plataformas disponibles que permiten la creación, adaptación de materiales didácticos basados en IA, respaldando su factibilidad y viabilidad en el contexto educativo.

En este proyecto de investigación se implementó una propuesta tecnológica para dar a conocer la ejecución de la IA y la creación de recursos digitales, que aporta conocimientos y prácticas en el ámbito educativo que puede mejorar a futuro con nuevos recursos o nuevas metodologías aplicadas a otras ramas de la educación, permitiendo el desarrollo y avance de la calidad educativa. Es así que el conocimiento de la aplicación de la Inteligencia Artificial, es muy significativo dentro de la sociedad ecuatoriana, tomando en cuenta a la mayoría de pobladores, que tienen un conocimiento leve sobre el uso y sin duda los funcionarios que se encuentran en el campo profesional, del mismo modo les afectará en sus funciones profesionales a los que se irán integrando, con nuevas tecnologías que se irán implementado a la educación.

El motivo por el cual integramos la Inteligencia Artificial es para la creación de recursos didácticos y fortalecer la enseñanza-aprendizaje, potenciando a todas las personas en el uso de utilizar aplicaciones educativas basadas en Inteligencia Artificial. Tomando en cuenta el beneficio de disminuir la labor repetitiva en los docentes y estimulando el desarrollo personalizado, a medida que le da más relevancia al aprendizaje de acorde al uso de los recursos didácticos innovadores.

La tecnología siempre estuvo presente en los seres humanos y a través del tiempo fue avanzando, de esta manera implementaremos la IA logrando facilitar las responsabilidades y mejorar la calidad de cada periodo educativo. A raíz de las necesidades emergentes, la sociedad contemporánea se orienta hacia la tecnología de una manera sin precedentes.

5. OBJETIVOS

5.1 Objetivo General

- ✚ Fomentar los recursos digitales utilizados en la cátedra de estudios sociales para el sexto grado en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe, en el periodo académico octubre 2023-febrero 2024, mediante la implementación de la Inteligencia Artificial.

5.2 Objetivos Específicos

- ✚ Establecer la importancia del uso de inteligencia artificial para crear recursos digitales hacia la educación.
- ✚ Establecer la herramienta IA idónea para el desarrollo de recurso digital orientado a la cátedra de Estudios Sociales.
- ✚ Diseñar recursos digitales a través de inteligencia artificial dentro del área de estudios sociales para el sexto grado en la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe.

6. Marco Teórico

6.1 Teoría Científica

6.1.2 ¿Qué es la inteligencia artificial?

Es un campo de las ciencias de la computación que engloba diversas tecnologías. En este contexto, como son la computación paralela, las áreas de Robótica, el procesamiento del lenguaje natural, el aprendizaje profundo, se integran en el campo de la inteligencia artificial. De esta manera, cada una de estas áreas tiene como objetivo proporcionar, a su manera, capacidades que imitan las acciones naturales e intuitivas realizadas por los seres humanos. la inteligencia artificial se define como la simulación de procesos de inteligencia humana mediante máquinas, especialmente, en los sistemas informáticos, estos procesos abarcan actividades como el aprendizaje, la adquisición de información y la formulación de reglas para el uso efectivo de la información (Rouse, 2021).

6.1.3 Beneficios de la IA

Según (Guzman, 2021), expone que la inteligencia artificial experimenta un desarrollo significativo en el campo de la tecnología digital, brindando consigo sus beneficios.

- ✚ **Aumenta la eficiencia:** Optimiza la eficiencia de los procedimientos al tener en cuenta la rapidez del trabajo, esta eficiencia no solo proviene de la velocidad, sino también de la precisión y la exactitud, ya que es improbable que una solución de inteligencia artificial, sometida a un riguroso proceso de pruebas, cometa errores.

- ✚ **Rompe barreras de ubicación y distancias:** Gracias a la inteligencia artificial, las limitaciones geográficas y distancias ya no se representan como obstáculos, esto se enmendó gracias a que las tecnologías, como drones inteligentes, imágenes satelitales gestionadas por IA, entre otras, son las soluciones tecnológicas que nos permiten acceder a ubicaciones que anteriormente eran consideradas inalcanzables e inaccesibles.
- ✚ **Mejora el estilo de vida de las personas:** A lo largo de las décadas, los progresos tecnológicos han desempeñado un papel fundamental en la mejora de la calidad de vida de las personas, de hecho, muchos de estos avances están diseñados con un propósito específico de mejorar la calidad de vida de aquellos que tienen discapacidades.
- ✚ **Acceso a Recursos Educativos Personalizados:** La inteligencia artificial simplifica la generación y recomendación de recursos educativos personalizados, al sugerir materiales específicos que se ajustan a los intereses y niveles de habilidad individuales de cada estudiante, esto facilita un proceso de aprendizaje más seguro y motivador.
- ✚ **Personalización del Aprendizaje:** La inteligencia artificial tiene la capacidad de ajustarse a las necesidades específicas de los estudiantes, ofreciendo un enfoque personalizado para el aprendizaje. Al analizar el rendimiento y las preferencias de los estudiantes, la IA puede modificar el contenido y la dificultad del mismo, con el fin de maximizar la eficacia del proceso de aprendizaje.

6.1.4 Características de la IA

Según (Ecardenasg3, 2023) la inteligencia artificial tiene ciertas características que definen muy bien su naturaleza tecnológica como:

✚ **Imita la cognición humana:** La inteligencia artificial se distingue principalmente por replicar el pensamiento humano y cuenta con su propio ámbito de estudio denominado computación cognitiva, en esencia, se inspira en el reconocimiento de patrones, la minería de datos y el procesamiento del lenguaje natural para emular el funcionamiento del cerebro humano.

✚ **Innovación en técnicas Pedagógicas** La inteligencia artificial proporciona posibilidades para innovar en enfoques pedagógicos, tales como la gamificación, la realidad aumentada y la adaptación dinámica de contenido, de esta manera generando experiencias de aprendizaje más atractivas y efectivas.

✚ **Aprendizaje Continuo y Personalizado:**

La inteligencia artificial tiene la capacidad de monitorear el progreso de los estudiantes a lo largo del tiempo, ajustando de manera continua los planes de estudio conforme a las necesidades cambiantes, facilita así el aprendizaje continuo y personalizado en el proceso educativo, la noción del aprendizaje continuo implica brindar a los estudiantes las oportunidades de perfeccionar las habilidades y talentos que ya utilizan en el ámbito educativo, por esta razón, es crucial que los líderes posicionen esta formación como una prioridad y den el ejemplo, demostrando que la renovación constante del conocimiento es posible, las ideas, habilidades y competencias son herramientas estratégicas para mantener la competitividad en la educación, y fomentar el aprendizaje, es esencial para transformar la información en conocimiento adquirido y aumentar la productividad del equipo, los líderes desempeñan roles como diseñadores, guías y maestros, siendo responsables de construir una organización que constantemente amplíe sus capacidades para comprender la compleja


realidad, es fundamental trazar procesos de aprendizaje eficaces para que los estudiantes puedan abordar de manera exitosa situaciones críticas (Retortillo, 2017).


Aprendizaje personalizado

Hoy en día, gracias al uso de la inteligencia artificial, cada estudiante tiene la oportunidad de aprender a su propio ritmo y de la manera que mejor se adapte a sus preferencias, algunos estudiantes pueden optar por utilizar ayudas visuales para comprender un concepto, mientras que otros pueden encontrar más efectivo el aprendizaje a través de actividades interactivas, la presencia de la inteligencia artificial en las escuelas beneficia a todos los estudiantes al proporcionarles experiencias de aprendizaje personalizadas, al analizar los datos relacionados con los puntos fuertes y débiles de cada estudiante, la inteligencia artificial puede generar planes de aprendizaje personalizados que se ajusten a sus necesidades individuales, esto implica que cada estudiante recibe el respaldo y la orientación necesaria para desarrollar su máximo potencial en el ámbito educativo (Nguyen, 2023).

6.1.5 Ventajas de la IA

Según (Santos, 2023) cada tecnología presenta aspectos positivos y negativos, y la inteligencia artificial no escapa a esta realidad.

 **Automatiza las tareas repetitivas:** La inteligencia artificial tiene la capacidad de asumir de manera automática tareas simples y repetitivas, lo que esto puede resultar muy ahorrativo en una empresa en términos de costos.

 **Reduce el error humano y aporta precisión:** La inteligencia artificial posibilita disminuir la probabilidad de errores humanos y mejorar la precisión en las tareas de cualquier puesto de trabajo dentro de la empresa o en el ámbito educativo, esta

característica es especialmente crucial en la producción de videos educativos, donde la precisión desempeña un papel fundamental.

- ✚ **Está disponible 24/7:** A diferencia de los seres humanos, cuyo rendimiento disminuye con las jornadas laborales que son extensas y esto tiende a tener la necesidad de descanso, la inteligencia artificial no requiere pausas y puede operar de manera continua sin interrupciones todo el tiempo.

Mejora la toma de decisiones: La inteligencia artificial puede brindarnos respaldo en la ejecución de tareas complicadas, como la toma de decisiones, debido a que tiene la capacidad para procesar información en mayor cantidad y considerar más variables de lo que sería posible para un ser humano.

6.1.6 Desventajas de la IA

- ✚ **Su implementación es costosa.** La eficacia de la inteligencia artificial se deriva de su considerable capacidad de procesamiento para llevar a cabo operaciones y análisis, sin embargo, implementar una inteligencia artificial potente en una empresa o en cualquier entorno educativo implica un costo significativo, este costo no solo abarca la adquisición de numerosos equipos necesarios, sino también los gastos asociados con el mantenimiento continuo y la contratación de personal capacitado para entrenar y supervisar la inteligencia artificial.

- ✚ **Falta de profesionales cualificados.**

En comparación con otras disciplinas en el campo de los sistemas informáticos, la inteligencia artificial se destaca como una de las más contemporáneas y complejas en la actualidad, esto dificulta encontrar a profesionales verdaderamente capacitados

para diseñar y entrenar algoritmos que se ajusten a necesidades específicas, de los estudiantes.

Limitaciones de adaptación:

La inteligencia artificial es sumamente potente y abarca un amplio campo de Aplicaciones; no obstante, esto presenta limitaciones debido a la falta de desarrollo de una inteligencia artificial general que pueda adaptarse a cualquier situación. La mayoría de los algoritmos existentes están diseñados para tareas específicas, esto va a dificultar su adaptación a diferentes circunstancias que se presenten en la actualidad (Santos, 2023).

6.1.7 ¿Qué son recursos digitales?

Los recursos educativos digitales comprenden cualquier material o información codificada y almacenada en computadoras o servidores de internet, estos recursos están diseñados para cumplir con los objetivos de aprendizaje específicos, y así puedan adaptarse fácilmente a las necesidades e intereses tanto de los alumnos como de los maestros, para comprender la importancia de los recursos educativos digitales, es esencial tener en cuenta que desempeñan funciones específicas para poder potenciar de manera más eficiente las actividades del aprendizaje, estos recursos educativos están creados con el propósito de facilitar la adquisición de nuevos conocimientos, proporcionar información sobre temas particulares y reforzar conceptos y procesos, en consonancia con lo anterior, son fundamentales para desplegar y fortalecer todas las capacidades y habilidades digitales, esto permitirá que la evaluación sea más

efectiva al momento de valorar el conocimiento adquirido en el proceso (Rivera, 2002).

6.1.8 Beneficios

Los múltiples y diversos beneficios derivados de los recursos educativos digitales los convierten en una necesidad evidente en cualquier enfoque de aprendizaje. (Rivera, 2002).

✚ Acceso Global e Inmediato a la Información:

Los recursos digitales permiten un acceso rápido y global a información actualizada, esto facilita la investigación y el aprendizaje, ya que los usuarios pueden obtener datos relevantes con solo unos clics.

✚ Flexibilidad y Portabilidad:

Los recursos digitales, como documentos en línea, videos y aplicaciones, son fácilmente accesibles desde dispositivos portátiles como computadoras portátiles, Tablet y teléfonos inteligentes. Esto brinda flexibilidad para aprender, trabajar o entretenerse en cualquier lugar y en cualquier momento.

✚ Interactividad y Participación:

Muchos recursos digitales están diseñados para ser interactivos, lo que aumenta la participación y la retención de información mediante juegos educativos, simulaciones y plataformas interactivas que fomentan la participación activa del usuario.

✚ Ahorro de Tiempo y Recursos:

El uso de recursos digitales tiene el potencial de acelerar los procesos que de otra manera serían más lentos o costosos, en si un ejemplo seria la comunicación instantánea, la colaboración en línea y la automatización de tareas administrativas que así podemos ahorrar lo que es tiempo y recursos.

Colaboración en Tiempo Real:

Las plataformas digitales facilitan la colaboración en tiempo real, así permitiendo a los estudiantes y equipos trabajar juntos de una manera eficiente, incluso si están geográficamente dispersos, esto es esencial en entornos de trabajo y aprendizaje colaborativos.

Actualización Continua:

Los recursos digitales pueden actualizarse fácilmente a cualquier momento, así se reflejarán los avances tecnológicos y cambios en la información. Esto garantiza que el contenido permanezca relevante y preciso a lo largo del tiempo.

6.1.9 Características

Considerando la experiencia del usuario al interactuar con un medio digital, se pueden identificar factores técnicos, pedagógicos y ergonómicos que definen las características esenciales que deben poseer los recursos educativos digitales, estas características incluyen (Rivera, 2002).

Multimedia.

Los recursos deben hacer uso de las capacidades disponibles, que ofrece la multimedia para superar los formatos analógicos. Además del texto, la imagen, audio, vídeo y, por


Ende, la animación añaden una dimensión multisensorial a la información proporcionada. Esto no solo enriquece la presentación de la información, sino que también permite una descripción gráfica que es más detallada de procesos mediante animaciones y la simulación de situaciones experimentales con la manipulación de parámetros.


Interactividad.

El diseño de recursos interactivos e inmersivos sienta las bases para la creación de experiencias de aprendizaje, garantizando así una motivación intrínseca al ofrecer la oportunidad de tomar decisiones, realizar acciones y recibir un feedback inmediato. La manipulación directa de las variables o parámetros en situaciones de simulación o experimentación va permitir la implementación de estrategias de aprendizaje. Además, el desarrollo de itinerarios de aprendizaje individuales, basados en los resultados obtenidos en cada paso, favorece la personalización de la enseñanza. La interactividad también posee una dimensión social que puede facilitar la participación del educando en procesos de comunicación y relación social.

Accesibilidad.

Es esencial que los materiales educativos digitales sean accesibles, asegurando esta accesibilidad en tres niveles:

-  **Genérico:** Debe ser accesible para los alumnos/as con necesidades educativas especiales.

-  **Funcional:** La información debe presentarse de manera comprensible y utilizable por todo el alumnado al que va dirigido.

✚ **Tecnológico:** No se requieren condiciones tecnológicas extraordinarias en términos de software, equipos, dispositivos y periféricos, debe ser accesible desde cualquier sistema operativo, ya sea Windows, Mac o Linux.

✚ **Flexibilidad.**

Se hace mención a la capacidad de emplearlo en diversas situaciones del aprendizaje, ya sea en clases regulares, brindando apoyo a estudiantes con necesidades educativas, durante horarios lectivos y no lectivos, incluso en un ordenador ubicado en el aula de informática.

✚ **Modularidad.**

La estructura modular de un recurso de multimedia debe posibilitar la separación de sus componentes y su aprovechamiento en diferentes trayectos de aprendizaje, promoviendo así un mayor nivel de explotación didáctica.

✚ **Adaptación y reusabilidad.**

La creación de recursos que sean fácilmente adaptables por parte de los docentes, posibilita su personalización y reutilización en diversas situaciones, Por ejemplo, un cuestionario de preguntas que permita modificar fácilmente las preguntas y respuestas es más reutilizado que un cuestionario cerrado.

✚ **Portabilidad.**

La creación de los recursos educativos digitales debe cumplir con estándares de desarrollo y empaquetado para aumentar significativamente su difusión (Rivera, 2002).

6.1.10 Ventajas de la implementación de los recursos educativos digitales.

Los recursos digitales, al ser implementados en diversos contextos ofrecen una serie de ventajas que han transformado significativamente la manera en que accedemos y compartimos y utilizamos la indagación (Rivera, 2002).

🚦 Innovador y Creativo:

La implementación de recursos digitales fomenta la innovación, la creatividad en la presentación de contenidos, mediante plataformas interactivas y herramientas de diseño, permiten a los creadores experimentar y ofrecer experiencias únicas.

🚦 Aprendizaje Autónomo:

Los recursos digitales brindan a los usuarios la autonomía para explorar información a su propio ritmo, fomentando el aprendizaje autónomo y el progreso de destrezas de investigación.

6.1.11 Desventajas.

Los recursos digitales también presentan algunas desventajas y desafíos en la educación, es importante tener en cuenta estos aspectos para abordarlos de manera efectiva y maximizar los beneficios de la tecnología (Aniversario, REDEM, 2023).

🚦 Dependencia Tecnológica:

La dependencia excesiva de los recursos digitales puede generar una vulnerabilidad significativa, como las siguientes interrupciones en la conectividad o fallos técnicos pueden afectar negativamente la productividad y el acceso a la información.

Pérdida de Habilidades Tradicionales:

En la actualidad la dependencia de la tecnología puede llevar a la pérdida de destrezas tradicionales, como la escritura a mano o el cálculo mental, la automatización de tareas también puede disminuir la necesidad de ciertas habilidades manuales.

6.1.12 La inteligencia artificial y los recursos digitales.

Según (Gangotena, 2023) La calidad de la inteligencia artificial en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en las aulas de primaria, radica en la capacidad para poder personalizar el proceso educativo, mejorar la interactividad, proporcionar retroalimentación instantánea, ofrecer acceso a información que este actualizada, fomentar el desarrollo de habilidades del siglo XXI y así promover la inclusión y por ende la equidad, estas herramientas permiten adaptar el contenido a las insuficiencias individuales de los escolares, estimular su motivación y compromiso, identificar errores de manera oportuna, ofrecer acceso a recursos en línea, impulsar habilidades esenciales para el futuro y asegurar la igualdad de oportunidades de aprendizaje para todos, los escolarizados, en definitiva, las herramientas de inteligencia artificial en las aulas de primaria poseen el potencial de revolucionar el proceso de enseñanza-aprendizaje y preparar a todos los estudiantes para un mundo digitalizado, por lo tanto, el objetivo principal es conocer acerca de las herramientas de inteligencia artificial que se emplean en estudiantes de primaria para facilitar su proceso de aprendizaje en la Unidad Educativa intercultural bilingüe Surupucyu.

6.1.13 ¿Qué es FLIKI-AI?

Fliki-AI se muestra como una de las herramientas en línea más innovadoras y experta en la edición de videos, a través de la inteligencia artificial y el aprendizaje automático, Fliki AI

convierte inputs textuales en contenido audiovisual que resulta ser más atractivo, la tecnología en Fliki AI incluye la conversión de texto a voz y de texto a video, creando clips de video y archivos de audio que son de alta calidad con un sinnúmero de aplicaciones. Las modernas capacidades de aprendizaje automático de esta plataforma permiten, al usuario la creación de audio que simula un sonido de un ser humano real (Anónimo, Intelarter, 2023).

6.1.13.1 ¿Para qué Sirve Fliki AI?

Fliki AI destaca por su capacidad para transformar un texto en contenido audiovisual atractivo, mediante el uso de la inteligencia artificial y el aprendizaje automático, sus aplicaciones abarcan varias áreas:

- ✚ **Edición de Videos para YouTube:** Proporciona la creación de videos de alta gama, siendo especialmente beneficioso para los creadores de contenido en YouTube. Transforma el texto en contenido interesante con mayores posibilidades de destacar en línea.
- ✚ **Transformación de Contenido para Marketing Digital:** Brinda a los especialistas en marketing digital la oportunidad de convertir blogs, en videos, que sean más llamativos, esto ayuda al desarrollo y un intercambio de contenido en plataformas y lo que es redes sociales.
- ✚ **Creación de Podcasts:** Facilita la creación de podcasts, esto reducirá tanto el tiempo como el esfuerzo, además, suministra una página de llegada dedicada para el podcast, perfeccionando su aspecto en línea.

- ✚ **Generación de Contenido Diversificado:** este instrumento de conversión de texto a videos de Fliki AI admite convertir artículos y textos en contenido visual, ampliando las expectativas de contenido disponible (Anónimo, Intelarter, 2023).

6.1.13.2 Ventajas de Utilizar Fliki AI

Apadrinar Fliki AI propone diversas ventajas que llevan la creación de contenido a horizontes superiores:

- ✚ **Profesionalismo sin Esfuerzo:** Fliki AI faculta a los beneficiarios crear videos de buena calidad de manera profesional a partir de texto en cuestión de minutos, descartando la necesidad de efectuar espaciosas ediciones manuales en los videos.
- ✚ **Interfaz Amigable para el Usuario:** Con interfaz automática, Fliki AI se acomoda a usuarios principiantes, como a beneficiarios expertos, asegurando una experiencia fluida y accesible para todos.
- ✚ **Conversión de Texto a Video:** La plataforma tiene capacidad para transformar contenidos escritos en videos llamativos, simplifica la reutilización y multiplicidad del material.
- ✚ **Conjunto de diversas herramientas:** Fliki AI brinda una extensa diversidad de funciones, que incluyen opciones de voz, retratos y música, proveyendo a los consumidores flexibilidad creativa.
- ✚ **Tutoriales exhaustivos:** La herramienta cuenta con tutoriales detallados que mandan a los usuarios a través de características de dicha plataforma, esto proporciona un buen ambiente de aprendizaje.

✚ **Personalización:** Su amplia base de datos de voces, y varias opciones de contenido, Fliki AI admite a los interesados adecuar sus videos a su manera.

6.1.13.3 ¿Fliki AI es gratis?

Fliki AI brinda una elección gratis que permite a los beneficiarios comenzar sin necesidad de suministrar datos de tarjeta de crédito, no obstante, es importante destacar que el plan gratuito posee limitaciones en cuanto a la cantidad de contenido que se obtiene al generar, sin embargo puede ser una excelente forma de averiguar la plataforma, aquellos usuarios que indaguen acceder a las cargos más avanzadas y poder contar con límites de uso más extensos pueden escoger por actualizar a los planes de pago, los métodos proporcionan características adicionales y buena flexibilidad en procesos de creación del contenido (Anónimo, Intelarter, 2023).

6.1.13.4 ¿Cuánto cuesta Fliki AI? – Precios Actualizados 2023

Fliki AI ofrece una variedad de métodos de pago trazados para atender las diversas necesidades de los beneficiarios, a continuación, se describen los cuatro planes principales (Anónimo, Intelarter, 2023).

Plan Gratuito: Perfecto para proyectos individuales sin la necesidad de proveer detalles de tarjeta de crédito. Contiene la reproducción de 5 minutos de contenido de audio y video al mes, con una calidad de video en HD – 720p baja resolución. Admite la transformación de artículos de blog, presentaciones y tweets mediante 300 voces que es limitada, cuenta con más de 75 idiomas y 100 dialectos, aunque los archivos de video tendrán la marca de agua de Fliki.

6.1.13.5 Plan Básico

Este plan es adecuado para crear contenido de audio con voces humanas y proporciona 120 minutos de contenido de audio por mes, tiene más de 900 voces aprovechables en 75 idiomas y 100 dialectos, brinda la capacidad de traducir audio a más de 75 idiomas y crear audio de hasta 15 minutos, el plan contiene derechos comerciales y tiene un valor de \$6 por mes.

6.1.13.6 Plan Estándar

Es popular entre consumidores y los profesionales por igual, este plan ofrece 180 minutos de contenido de audio/video por mes, propone vídeos que están en la resolución Full HD – 1080p, puede crear vídeos hasta de 15 minutos, brinda acceso a una extensa librería de imágenes, videos y música de alta calidad sin marcas de agua, el plan tiene un costo de \$21 por mes.

6.1.13.7 Plan Premium

Dirigido a usuarios premium y empresas, el plan ofrece 600 minutos de contenido de audio/video por mes te permite, crear videos de hasta 30 minutos, contiene reproducción de voz y más de 150 sonidos que tienden a ser ultra realistas, los beneficiarios de este plan tienen acceso a la API de Fliki y tienen un administrador de cuentas dedicado, el plan tiene un valor de \$66 por mes.

6.1.14 ¿Qué es D-ID?

D-ID es una compañía que proporciona una plataforma basada en inteligencia artificial, la cual posibilita la creación de vídeos a partir de fotografías mediante la implementación de tecnologías de animación facial y síntesis de voz. Su propósito

principal consiste en simplificar la producción de contenidos visuales para diversos propósitos, que van desde la formación hasta la comunicación corporativa, el marketing el entretenimiento o la educación (Anónimo, Intelarter, 2023).

6.1.14.1 ¿Para qué sirve D-ID?

D-ID cuenta con diversas aplicaciones en distintos sectores e industrias, tales como:

- ✚ **Formación:** facilita la elaboración de recursos educativos interactivos y adecuados, colaborando en la mejora del proceso de enseñanza y en la detención de conocimientos por parte de los estudiantes.
- ✚ **Comunicación corporativa:** ofrece la elección para transmitir mensajes internos o externos con un tono humano y cercano, fortaleciendo la imagen de la marca y por ende mejorando la confianza de los clientes.
- ✚ **Marketing:** facilita la generación de contenido promocional o informativo, con un objetivo de atraer la atención despertando el interés de los consumidores, incrementando así el alcance y la tasa de conversión.

Entretenimiento: posibilita la creación de contenido lúdico o artístico con el fin de entretener o emocionar al público, explorando nuevas formas de expresión y narrativa

6.1.14.2 ¿Como utilizar la aplicación D-ID?

El proceso para utilizar la plataforma es bastante sencillo: solo es necesario cargar una fotografía (o seleccionar una de la biblioteca de D-ID), agregar un texto, elegir el idioma y la voz deseados, y luego pulsar un botón. La plataforma se encarga de generar un vídeo donde el rostro en la fotografía cobra vida y pronuncia el texto de manera

natural y sincronizada. El resultado es un vídeo personalizado y realista que puede descargarse o compartirse en las redes sociales (Anónimo, Intelarter, 2023).

6.1.14.3 ¿Ventajas de utilizar D-ID?

Esta herramienta proporciona diversas ventajas al momento de generar vídeos a partir de fotografías:

- ✚ Eficiencia económica y rapidez: Se logra un ahorro significativo de tiempo y dinero al evitar la necesidad de contratar actores, equipos de filmación, iluminación o espacios de grabación.
- ✚ Facilidad y accesibilidad: No se requieren conocimientos técnicos ni la utilización de software especializado, haciendo que la herramienta sea fácilmente accesible para cualquier usuario.
- ✚ Escalabilidad y adaptabilidad: Permite la creación de contenido diversificado y localizado, adaptándose a diferentes regiones, idiomas y acentos de manera escalonada.
- Innovación y creatividad: Facilita la experimentación con variados estilos, expresiones y efectos, posibilitando la generación de vídeos originales y atractivos de manera creativa e innovadora (Anónimo, Intelarter, 2023).

6.1.14.4 ¿D-ID es gratis?

D-ID presenta una prueba gratuita (Trial) que no implica costos mensuales. No obstante, esta versión de prueba posee algunas restricciones, como un límite de 5 minutos en la duración de los vídeos, la inclusión de la marca de agua de D-ID, en los vídeos generados y un soporte técnico limitado (Anónimo, Intelarter, 2023).

6.1.14.5 ¿Cuánto cuesta D-ID? – Precios actualizados 2023

- ✚ Esta herramienta dispone de cuatro planes de pago que se ajustan a diferentes necesidades: Trial, Lite, Pro y Advanced.
- ✚ Trial: Es un plan gratuito que proporciona 5 minutos de uso. Incluye una licencia personal, la marca de agua de D-ID y un soporte limitado. Este plan solo permite presentadores estándar y premium, con 15 generaciones de asistentes de presentación de IA y generación de guiones de IA, así como complementos para Canva y PowerPoint.
- ✚ Lite: Disponible a partir de \$ 4.7 al mes o \$ 56 facturados anualmente con un descuento del 20 %, este plan ofrece 10, 13 o 16 minutos de uso según la opción seleccionada. Incluye una licencia personal, la marca de agua de D-ID, soporte Silver y admite únicamente presentadores estándar. Además, brinda 50 generaciones de asistentes de presentación de IA y generación de guiones de IA.
- ✚ Pro: Desde \$16 al mes o \$191 facturados anualmente con un descuento del 45%, este plan ofrece 15, 25 o 60 minutos de uso, dependiendo de la elección. Incluye una licencia comercial, la marca de agua de IA, soporte Gold y permite tanto presentadores estándar como premium. Ofrece 100 generaciones de asistentes de presentación de IA y generación de guiones de IA, junto con complementos para Canva.
- Advanced: Este plan Advanced está disponible a partir de \$108 al mes o \$1,293 facturados anualmente con un descuento del 45%. Ofrece 100, 150 o 175 minutos de uso, según la opción seleccionada. Incluye una licencia comercial, marca de agua personalizada, soporte Premium y permite presentadores estándar y premium. Proporciona 600 generaciones de asistentes de presentación de IA y generación de guiones de IA, además de complementos para Canva y PowerPoint (Anónimo, Intelarter, 2023).

6.1.15 Tabla de aplicativos utilizados para realizar los videos de inteligencia artificial.

Tabla 1

Aplicativos utilizados para realizar videos de inteligencia artificial

Aplicativos IA	Fliki	D-ID
Facilidad de uso.	X	X
Permite ingresar archivos de multimedia.	X	X
Interactividad.	X	X
Familiaridad con el aplicativo.	X	X
Acceso gratuito.	X	X
Acceso limitado.	X	X

Elaborado por: Investigadores

6.2 Teoría legal

A continuación, se dan a conocer los diferentes preceptos legales que apoyan el uso de la tecnología en la educación en el Ecuador, así tenemos:

Constitución de la República del Ecuador

La (Constitución de la República del Ecuador, 2008) a través de los siguientes artículos, señala:

Art. 26

La educación es un derecho de las personas a lo largo de su vida y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Constituye un área prioritaria de la política pública y de la inversión

estatal, garantía de la igualdad e inclusión social y condición indispensable para el buen vivir.

Las personas, las familias y la sociedad tienen el derecho y la responsabilidad de participar en el proceso educativo.

Art. 28

La educación responderá al interés público y no estará al servicio de intereses individuales y corporativos. Se garantizará el acceso universal, permanencia, movilidad y egreso sin discriminación alguna y la obligatoriedad en el nivel inicial, básico y bachillerato o su equivalente.

Art. 29

"El Estado garantizará la libertad de enseñanza, la libertad de cátedra en la educación superior, y el derecho de las personas de aprender en su propia lengua y ámbito cultural"*.

Art 347. numeral 8

"Incorporar las tecnologías de la información y comunicación en el proceso educativo y propiciar el enlace de la enseñanza con las actividades productivas o sociales".

Ley Orgánica de la Educación Intercultural

La (LOEI, 2011) mediante el siguiente artículo señala lo siguiente:

Art. 87. literal d

Participar en los procesos de diagnóstico, planificación, organización, dirección, ejecución, control, evaluación y reforma de planes, programas y proyectos, currículo, talentos humanos, presupuestos, modalidades, estándares de calidad, investigación científica, infraestructura, elaboración de materiales y tecnologías educativas del Sistema Nacional de Educación en general, y del Sistema de Educación Intercultural Bilingüe en particular.

6.3 Teoría referencial.

UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE SURUPUCYU

EI UNIDAD EDUCATIVA COMUNITARIA INTERCULTURAL BILINGÜE

SURUPUCYU se encuentra ubicado en la provincia de **Bolívar**, en el cantón **Guaranda** de la parroquia **Guanujo**. Es un centro educativo de Ecuador perteneciente a la **Zona 5** geográficamente es un **centro educativo urbano**, su modalidad es **Presencial** en jornada **Matutina**, con tipo de educación regular y con nivel educativo: **Inicial, Educación Básica y Bachillerato**.

Institución educativa que obtiene sus recursos para desarrollar sus actividades (Sostenimiento) de manera Fiscal, está en el **régimen escolar Sierra** y se puede llegar al establecimiento de manera terrestre. Tienen un total aproximado de **21 docentes** y **233 estudiantes**.

DATOS DE LA INSTITUCIÓN.

Referencia de la unidad educativa comunitaria intercultural bilingüe surupucyu

La Unidad Educativa Comunitaria Intercultural Bilingüe Surupucyu.

se encuentra ubicado en la provincia de Bolívar, en el cantón Guaranda de la parroquia Guanujo. Es un centro educativo de Ecuador perteneciente a la Zona 5 geográficamente es un centro educativo urbano, su modalidad es Presencial en jornada Matutina, con tipo de educación regular y con nivel educativo: Inicial, Educación Básica y Bachillerato.

Institución educativa que obtiene sus recursos para desarrollar sus actividades

(Sostenimiento) de manera Fiscal, está en el régimen escolar Sierra y se puede llegar al

establecimiento de manera terrestre. Tienen un total aproximado de 21 docentes y 233 estudiantes.

Provincia: Bolívar.

Código de provincia: 02.

Cantón: Guaranda.

Código de cantón: 0201.

UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Parroquia: Guanujo.

Código de parroquia: 020103.

Código de institución educativa: 02B00120.

Escolarización: Escolarizada.

Tipo de educación: Educación Regular.

Nivel de educación: Inicial, Educación Básica y Bachillerato.

Sostenimiento: Fiscal.

Área: Urbana.

Régimen escolar: Sierra.

Jurisdicción: Intercultural Bilingüe.

Modalidad: Presencial.

Jornada: Matutina.

Tenencia de inmueble/edificio: Propio.

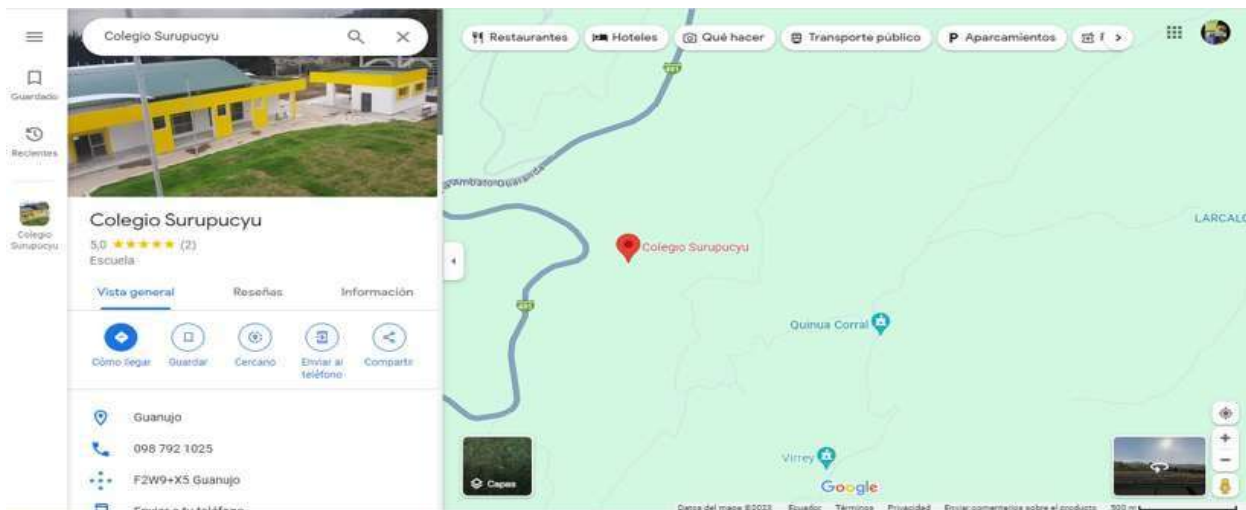
Vía de acceso: Terrestre.

Docentes: 10 mujeres / 11 varones, con un total de 21 docentes.

Estudiantes: 115 mujeres / 118 varones, con un total de 233 estudiantes.

Ilustración 1

Ubicación de la Unidad Educativa Surupucyu



Fuente: Elaboración propia

Elaborado por: Investigadores

Como aportes investigativos relacionados con la presente investigación, se citan los siguientes:

Según “Yovanna Moles 2021” en su investigación científica. La Tecnología y la Inteligencia Artificial en el Sistema Educativo menciona que el propósito de este estudio que se exploró la manera en que el desarrollo tecnológico como es la Inteligencia Artificial, fue empleado en diversas actividades con el propósito de potenciar tanto el aprendizaje como la motivación de los estudiantes. Cómo la tecnología ha modificado la dinámica educativa en años posteriores, concentrados más en aprovechar la Inteligencia Artificial, mejorando tanto la guía

pedagógica de los docentes y la asimilación de contenidos por los educados. Para lograr esto, inicialmente exploraremos la combinación gradual referente a la tecnología educativa, analizando sus transformaciones y los diversos tipos de tecnología disponibles.

Después de introducir la perspectiva de la tecnología en la educación y su desarrollo, nos adentraremos en las cuatro eras que han marcado la mejora de las tecnologías de información: era de información, era del internet, la era de redes sociales o la era virtual, finalmente, la era de Inteligencia Artificial. En este trabajo, de acuerdo esta investigación se centró principalmente en la última era que de Inteligencia Artificial. (Yovanna Moles, 2021)

Según la (Universidad Nacional De Chimborazo, (UNACH), 2023) Este proyecto explorativo tiene como enfoque principal, evidenciar el impacto de la inteligencia artificial en la adaptación personalizada de campañas publicitarias dentro del ámbito gastronómico de Riobamba. La metodología empleada sigue un enfoque hipotético-deductivo, formulando hipótesis a partir de los datos recopilados. Se llevaron a cabo dos tipos de investigaciones: la investigación de campo, realizada directamente en el lugar de estudio para obtener información de primera mano, y la investigación descriptiva, empleada para obtener una visión detallada sin manipulación de variables específicas.

La población y muestra comprenden los establecimientos gastronómicos registrados en Riobamba según el catastro del Ministerio de Turismo. La técnica de recolección de datos utilizada fue la encuesta. Tras analizar los resultados, se concluye que la inteligencia artificial efectivamente influye en la personalización de campañas publicitarias en el sector gastronómico

de Riobamba. El interés por esta tecnología está en constante aumento, y su implementación a corto plazo es innegable.

7. MARCO METODOLÓGICO

7.1 Enfoque de la investigación

En la investigación actual se enfoca en el estudio cualitativo y cuantitativo.

✚ **Cualitativo:** Este enfoque ayudó a identificar el desarrollo de objetos de aprendizaje y se caracterizó como material didáctico para mejorar el aprendizaje de los estudiantes de primer año de Bachillerato.

✚ **Cuantitativo:** Este enfoque permite examinar y describir los datos de la manera numérica y los análisis estadísticos.

7.2. Diseño o tipo de estudio

De acuerdo al diseño de este estudio reconoce las modalidades, bibliográfico-documental y de campo.

7.3 Métodos de investigación

✚ **Método deductivo:** Este método comienza desde lo general hacia lo específico, dentro de la elaboración de la propuesta tecnológica se enfocó en los alumnos de sexto cursos de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Surupucyu que están aprendiendo, adquiriendo conocimientos y construyendo un aprendizaje significativo, lo cual llega a conducir o criticar aspectos partiendo de los principios generales.

✚ **Método Bibliográfico:** Utilizamos este método para investigar a fondo sobre los contenidos que hemos pronunciado anteriormente a través de fuentes confiables como:

Libros, Revistas, Sitios web.

✚ **Método Inductivo:** Este enfoque de razonamiento lógico utilizamos para formular las teorías generales a partir de observaciones específicas. Es un proceso que implica pasar de datos particulares a una conclusión general.

✚ **Método Analítico – Sintético:** Este método lo utilizamos para la separación y alteración de sus partes. Con el propósito de examinar las razones, la esencia y las consecuencias, para luego conectar cada respuesta mediante la creación de un resumen global del fenómeno bajo de investigación.

7.4 Técnicas e instrumentos de recolección de datos.

En este estudio, se emplean diversas técnicas e instrumentos para recopilar información, tomando como referencia a los informantes seleccionados:

7.4.1. Encuesta

De acuerdo a la investigación de (Promoter 2023) Se señala que una encuesta constituye de un enfoque de investigación que adquirir datos, información y opiniones a través de una serie de preguntas detalladas. La mayoría de las encuestas se llevan a cabo con el propósito de inferir conclusiones sobre un grupo de referencia o una muestra representativa (Promoter, 2023)

Utilizamos esta técnica para recabar datos de parte de los estudiantes la cual cuenta con 15 estudiantes, a quienes se les hizo una encuesta para saber el conocimiento que tienen de inteligencia artificial, sus ventajas y potencialidades para la educación, además de la predisposición al uso de la misma.

El instrumento manejado de acuerdo a la técnica planteada es, el cuestionario que se basa

en 7 preguntas cerradas cuidadosamente diseñadas. Estas preguntas están estructuradas de manera que permiten obtener respuestas específicas y cuantificables, facilitando el análisis y la recopilación de datos.

a) Entrevista

7.4.2 ¿Definición una entrevista?

Según (Andres Muguirra 2023) La entrevista representa un método para obtener datos esenciales en el cual se consulta a una o varios individuos acerca de su percepción sobre un tema específico. Este enfoque tiene un carácter cualitativo y se centra en la experiencia personal. Tomando en cuenta el propósito principal de las entrevistas, que es comprender las cualidades, conductas y opiniones de los individuos (Muguirra, 2023)

Empleamos esta metodología con el objetivo de recolectar datos conforme a la perspectiva del docente, abordando a un total de 1 instructor. Se ejecuto una entrevista detallada, con el propósito de indagar acerca de su conocimiento y comprensión sobre el ámbito de la inteligencia artificial.

El instrumento manejado en esta técnica es la entrevista, constada de 5 interrogantes abiertas dándonos a conocer su nivel de conocimiento sobre la Inteligencia Artificial facilitando así el análisis y la compilación de datos.

7.5 Universo y Muestra

La población a la cual está investigación va dirigida con opción de propuesta tecnológica es a los estudiantes de sexto año de educación intercultural bilingüe de la Unidad Educativa Surupucyu, del cantón Guaranda, quienes fueron los informantes directos, y al ser una población relativamente pequeña, no fue necesario estimar una

muestra, sino que se trabajó con la totalidad de la población en mención

Tabla 2
Universo y muestra de informantes

Infórmate	No	%
Alumnos	15	15%
Profesores	1	1%
Total	16	16%

Elaborado por: Investigadores

7.6 Procesamiento de información

7.6.1 Recolección y entrada

La encuesta se realizó mediante preguntas cerradas, aplicándolo de manera presencial con el objetivo de que no haya ninguna alteración de información, Cada pregunta se ha elaborado considerando la relevancia de los aspectos a evaluar, garantizando así la obtención de información precisa y útiles de nuestra investigación

7.6.2 Procesamiento

Empezamos tabulando la información recabada de los estudiantes y docente, para mejorar la presentación se ilustra un gráfico donde nos da a conocer el porcentaje de si/no de acuerdo a la respuesta de los estudiantes, posteriormente realizamos un análisis de como las frecuencias observadas aportan a los propósitos u objetivos de investigación. Gracias a la facilidad de la tecnología, para el desarrollo de las tablas utilizamos el programa Excel.

8. ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE RESULTADOS

1. ¿Conoces sobre la Inteligencia Artificial?

Tabla 3

Conocimiento de Inteligencia Artificial

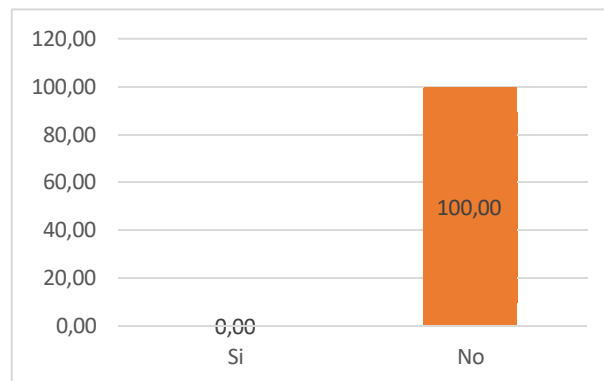
Ítems	Frecuencia	%
Si	0	0,00
No	15	100,00
Total	15	100

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de 6to grado, Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Surupucyu.

Elaborado por: Investigadores

Ilustración 2

Conocimiento de Inteligencia Artificial



Elaborado por: Investigadores

Interpretación de datos

La mayoría de estudiantes expresan que no conocen sobre la Inteligencia Artificial, esto evidencia a las falencias que tiene actualmente en proceso educativo por lo cual nosotros presentamos una propuesta basada en Inteligencia Artificial que apoye y actualice los conocimientos tecnológicos de los estudiantes.

2. ¿Te gustaría aprender más de la materia de Estudios Sociales haciendo uso de la Inteligencia Artificial?

Tabla 4

Aprendizaje en la materia Estudios Sociales usando Inteligencia Artificiales

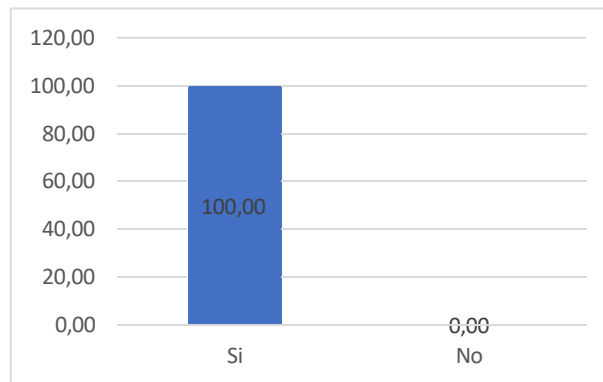
Ítems	Frecuencia	%
Si	15	100,00
No	0	0,00
Total	15	100

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de 6to grado, Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Surupucyu.

Elaborado por: Investigadores

Ilustración 3

Aprendizaje en la materia Estudios Sociales usando Inteligencia Artificiales



Elaborado por: Investigadores

Interpretación de datos

La totalidad de estudiantes afirman que, si es necesario implementar el uso de la Inteligencia Artificial dentro de la materia de estudios sociales para que sea más atractiva e interactiva la clase, despertando más el interés en su desarrollo académico.

3. ¿La inteligencia artificial en la educación puede adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes con discapacidades?

Tabla 5

Adaptación individual de los estudiantes con discapacidad

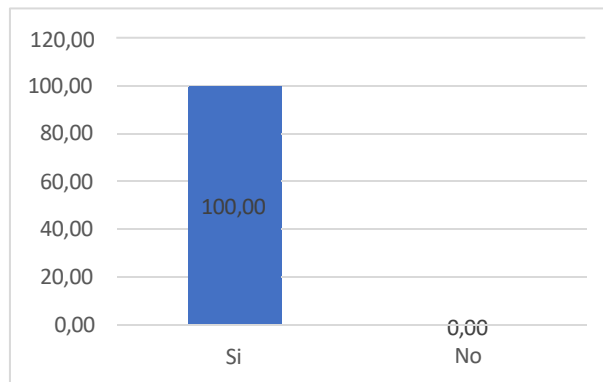
Ítems	Frecuencia	%
Si	15	100,00
No	0	0,00
Total	15	100

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de 6to grado, Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Surupucyu.

Elaborado por: Investigadores

Ilustración 4

Adaptación individual de los estudiantes con discapacidad



Elaborado por: Investigadores

Interpretación de datos

Una vez socializado una introducción sobre la Inteligencia Artificial la mayoría de estudiantes afirman que si es se adaptable y beneficioso en su desarrollo académico así deportado más interés en aprender.

4. ¿Cree usted que la inteligencia artificial puede ser utilizada para crear contenido educativo personalizado?

Tabla 6

Creador de contenido educativo personalizado

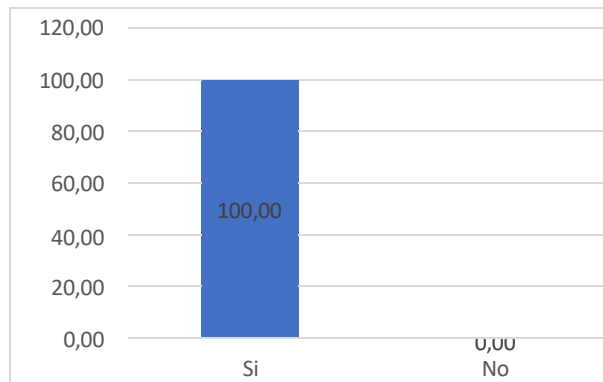
Ítems	Frecuencia	%
Si	15	100,00
No	0	0,00
Total	15	100

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de 6to grado, Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Surupucyu.

Elaborado por: Investigadores

Ilustración 5

Creador de contenido educativo personalizado



Elaborado por: Investigadores

Interpretación de datos

Una vez socializado lo que es la Inteligencia Artificial en los aportes a la educación la mayoría de estudiantes están de acuerdo, de que se podría utilizar para crear contenido personalizado así mejoraría el proceso de aprendizaje haciéndolo más atractiva e interactiva.

5. ¿Su maestro/a utiliza material didáctico basado en Inteligencia Artificial para impartir sus clases de Estudios Sociales?

Tabla 7

Uso de Material Didáctico en Estudios Sociales con Inteligencia Artificial

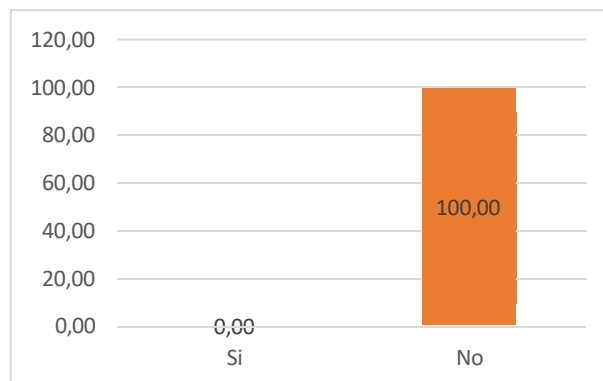
Ítems	Frecuencia	%
Si	0	0,00
No	15	100,00
Total	15	100

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de 6to grado, Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Surupucyu.

Elaborado por: Investigadores

Ilustración 6

Uso de Material Didáctico en Estudios Sociales con Inteligencia Artificial



Elaborado por: Investigadores

Interpretación de datos

La mayoría de estudiantes manifiestan, que el docente no utiliza Inteligencia Artificial al estar desactualizados, con el avance de la tecnología orientado a la educación, esto ocasiona que no se beneficia de las múltiples ventajas de utilización de Inteligencia Artificial la cual permite al proceso educativo ser más motivador e innovador.

6. ¿Cree que la inteligencia artificial puede tener un impacto positivo en la sociedad?

Tabla 8

Impacto positivo de la Inteligencia Artificial en la sociedad

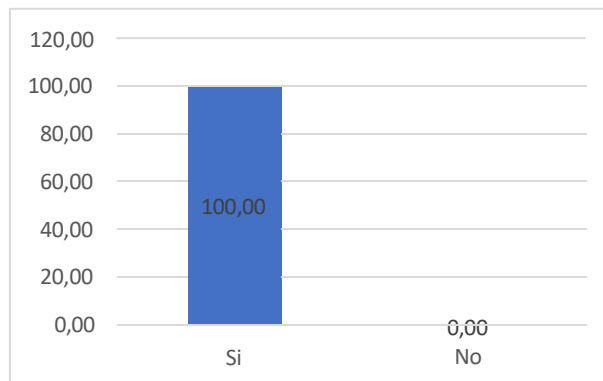
Ítems	Frecuencia	%
Si	15	100,00
No	0	0,00
Total	15	100

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de 6to grado, Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Surupucyu.

Elaborado por: Investigadores

Ilustración 7

Impacto positivo de la Inteligencia Artificial en la sociedad



Elaborado por: Investigadores

Interpretación de datos

La mayoría de estudiantes respondieron afirmando, que en este mundo lleno de avances tecnológicos la Inteligencia Artificial puede tener gran impacto en la sociedad ayudando en todas las áreas no solo en la educación.

7. ¿Estaría de acuerdo en Implementar la Inteligencia Artificial en su educación?

Tabla 9

Implementación de la Inteligencia en la educación

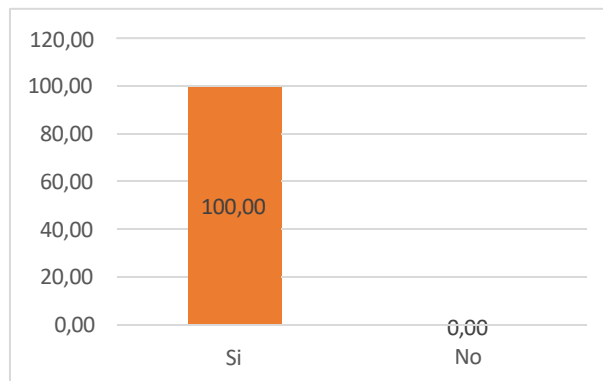
Ítems	Frecuencia	%
Si	15	100,00
No	0	0,00
Total	15	100

Fuente: Encuesta aplicada a estudiantes de 6to grado, Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Surupucyu.

Elaborado por: Investigadores

Ilustración 8

Implementación de la Inteligencia en la educación



Elaborado por: Investigadores

Interpretación de datos

La mayoría de estudiantes están de acuerdo en implementar la Inteligencia Artificial ya que les pareció interesante e interactiva al momento de crear videos didácticos, con el objetivo de tener más conocimientos de herramientas tecnológicas basadas en Inteligencia Artificial.

ENTREVISTA APLICADO AL DOCENTE

1. ¿Conoce Qué es la Inteligencia artificial?

Todas las tecnologías de información y comunicación es Inteligencia artificial

2. ¿Inteligencia artificial puede proporcionar retroalimentación inmediata a los estudiantes durante su aprendizaje?

Sí es factible realizar la retroalimentación inmediata

3. ¿Cuál es su opinión sobre el papel de la Inteligencia artificial en la transformación de la educación?

Son medios que permite que la educación sea más dinámica

4. ¿Qué opina usted sobre la Inteligencia artificial como creador de recursos digitales?

Son recursos dinamizadores de la enseñanza aprendizaje

5. ¿Considera que es importante que los estudiantes tengan conocimientos básicos sobre la Inteligencia artificial?

Es muy importante que los estudiantes conozcan sobre la Inteligencia artificial

Interpretación de datos

Mediante sus respuestas el docente refleja una falta de familiaridad, con los conceptos y aplicaciones asociadas a esta disciplina, lo cual resalta la necesidad de abordar estrategias de capacitación y actualización en este ámbito e integración de tecnología.

Según estos resultados es importante de promover iniciativas educativas que faciliten a los docentes una comprensión sólida de la Inteligencia Artificial, permitiendo integrar de manera efectiva estas tecnologías en su práctica pedagógica.

9. CONCLUSIONES

- ✚ Con base en aportes teóricos, se establece que la IA es una herramienta importante dentro del aprendizaje del estudiante, ya que brinda muchas facilidades y técnicas al momento de utilizarlo, siendo una ayuda de suma importancia dentro del proceso enseñanza-aprendizaje.
- ✚ Mediante la búsqueda de herramientas de inteligencia artificial, se logró determinar un grupo de aplicativos, que fueron sometidos a una evaluación, con base a conocimientos propios de los investigadores. Al final, se determinó que las herramientas más acopladas a la realidad de los estudiantes son, FLIKI y D-ID. Estos aplicativos de inteligencia artificial permiten a los educadores concentrarse más en la calidad del contenido y en la interacción con los estudiantes.
- ✚ Con base a las herramientas seleccionadas (FLIKI y D-ID. IA), se desarrolló diez (10) videos educativos orientados a las temáticas establecidas por la Unidad Educativa, las mismas que fueron sometidas a un proceso de preproducción, producción y posproducción.

10. PROPUESTA

Tema:

MIS PRIMEROS VIDEOS EDUCATIVOS UTILIZANDO INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Introducción:

El uso de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) ha experimentado un aumento significativo en diversas situaciones y ámbitos educativos. Actualmente, es cada vez más frecuente emplear objetos de aprendizaje que incorporan contenido multimedia en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje. Con este conjunto de recursos digitales, se busca llevar a cabo talleres pedagógicos utilizando FLIKI Y D.ID como herramientas digitales interactivas para el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Cátedra De Estudios Sociales Para El Sexto Grado En La Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Surupucyu, en el Periodo Académico octubre 2023-febrero 2024.

Los materiales educativos tecnológicos representan elementos esenciales e innovadores en el desarrollo del proceso de enseñanza-aprendizaje en la asignatura de Estudios Sociales. La evolución de la educación ha sido notable con la integración de estos recursos, convirtiéndolos en elementos indispensables en el ámbito educativo, presentes en todas las estructuras curriculares. Es imperativo coordinar y comprender el manejo adecuado de estos materiales tecnológicos con urgencia, para beneficiar a los estudiantes y enriquecer el proceso educativo.

La tecnología ha estado presente a lo largo de la historia de la humanidad y ha evolucionado junto con esta a través del tiempo, de esta forma implementaremos la IA logrando así facilitar las labores y mejorado la calidad de vida en cada periodo educativo, según las

necesidades emergentes, la sociedad actual se mueve, como nunca antes había ocurrido, alrededor de la tecnología.

Objetivos:

General

- ✓ Aplicar las herramientas de Inteligencia Artificial FLIKI y D-DID para el desarrollo de videos educativos con el propósito de mejorar y optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Objetivos específicos

- ✓ Organizar la información basándonos en el desarrollo de los videos, considerando las temáticas sugeridas por la Institución.
- ✓ Crear videos educativos basados en Inteligencia Artificial (imágenes y sonido) orientados a las temáticas seleccionadas.
- ✓ Implementar el uso de los videos educativos desarrollados como componentes activos del aprendizaje en la Institución.

Desarrollo:

METODOLOGÍA PARA LA CREACIÓN DE VIDEOS

Para el desarrollo de los videos educativos, evidencia de la presente propuesta, se utilizó la metodología para desarrollo de videos interactivos propuesta por Estefanía Sánchez en enero del 2018, la misma que cuenta con tres etapas: **Preproducción, Producción y Posproducción.**

➤ PREPRODUCCIÓN

La preproducción es una fase crucial en la realización de los videos educativos creados con Inteligencia Artificial, durante esta etapa, se planifico y se organiza todos los elementos

necesarios para llevar a cabo el video mediante la búsqueda de imágenes, tipos de audio y la creación del guion, teniendo bien en claro la idea planteada de acuerdo a la temática establecida por la Institución. A continuación, describiremos algunas de las tareas comunes que se realizó durante la preproducción:

1. Desarrollo de la Idea.

- ✓ Generación y refinamiento de la idea central del video educativo.

Las temáticas trabajadas para los videos educativos son las siguientes:

Aborígenes: 1: Cazadores y Recolectores.

2: Agrícolas Incipientes.

3: Agrícolas Supra comunales.

4: Estado Inca.

Colonial: 1: Reino de Quito en el Siglo XVII.

2: Reino de Quito en el Siglo XVIII.

Republicana: 1: Lucha por la Democracia.

2: Modernización.

3: Tiempos Actuales.

4: Convivencia.

- ✓ Elaboración de un concepto creativo y la visión general del video.

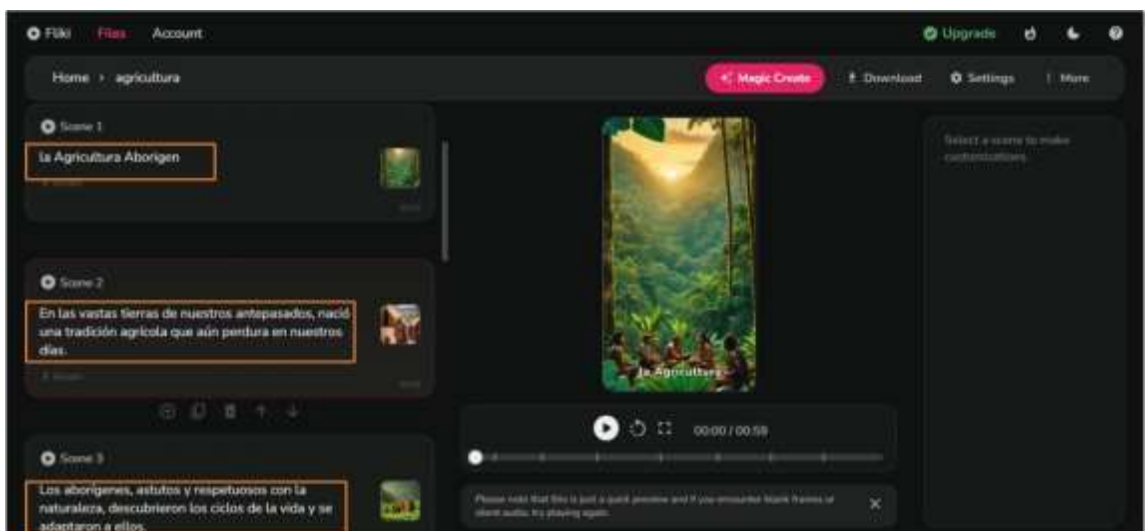
La fase de preproducción constituye el inicio del proceso, durante el cual se organiza todo lo esencial para la generación de videos en plataformas de Inteligencia Artificial.

❖ Guion

Creación del guion que servirá como base para la producción, del video educativo, que servirá como base para la producción, del video educativo, por lo cual se desarrolló 10 guiones uno para cada video desarrollado, los cuales tratan sobre temáticas relacionadas al área de estudios sociales.

Ilustración 9

Página principal Fliki



Elaborado por: Investigadores

❖ Recursos Hardware y Software

- ✚ Computadora
- ✚ Accesos a internet
- ✚ Aplicativos IA: Fliki y D-ID
- ✚ Guiones

La fase de preproducción desempeña un papel esencial al establecer las bases para todas las etapas del video, garantizando una ejecución eficiente durante la producción y posproducción.

➤ **PRODUCCIÓN**

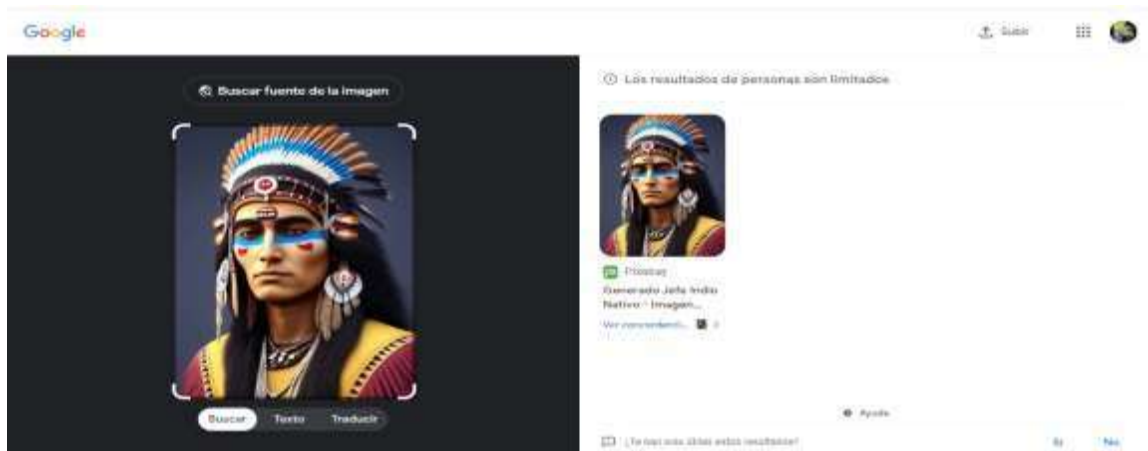
En la fase de producción es el momento en el cual se va llevar a cabo, los videos educativos propuestos, durante esta etapa, se implementan los planes y la visión establecida en la preproducción, aquí se van a describir algunas de las actividades comunes que se llevan a cabo durante la fase de producción.

🛠 **Creación del video.**

- ✓ Búsqueda de imágenes o Avatar, audio acorde al guion y la visión establecida.

De acuerdo a la actividad, realizamos búsquedas de imagen y avatar en distintos sitios web que están en el Internet, facilitándonos al momento de descargar. como muestra en la siguiente imagen.

Ilustración 10 Búsqueda de imágenes o Avatar

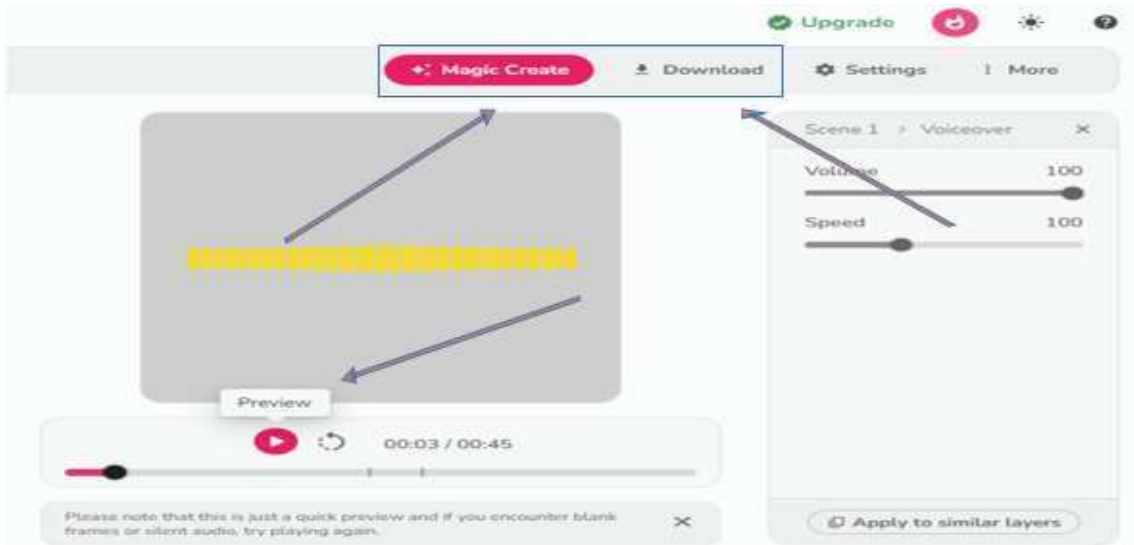


Elaborado por: Investigadores

- ✓ Esta etapa se realiza la creación de los videos y audios.

En esta etapa empezamos generando el audio a través del aplicativo Fli8ki mediante el tema determinado y el guio creado de acuerdo a la fase de preproducción.

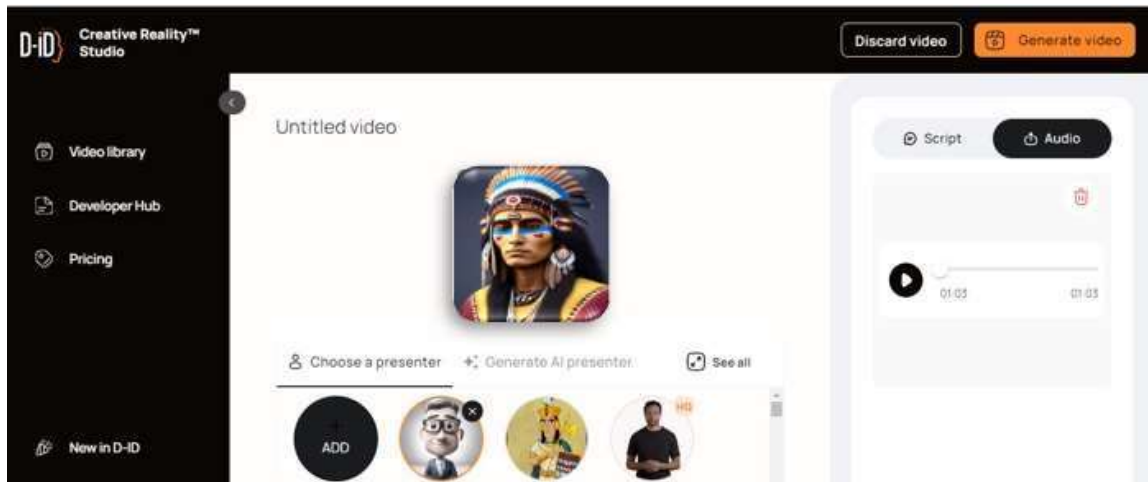
Ilustración 11
Creación de audio



Elaborado por: Investigadores

Seguimos en la fase de producción, nos dirigimos al aplicativo D ID-IA para generar el video de acuerdo al avatar seleccionado. Con su respectiva temática establecida en la fase de preproducción.

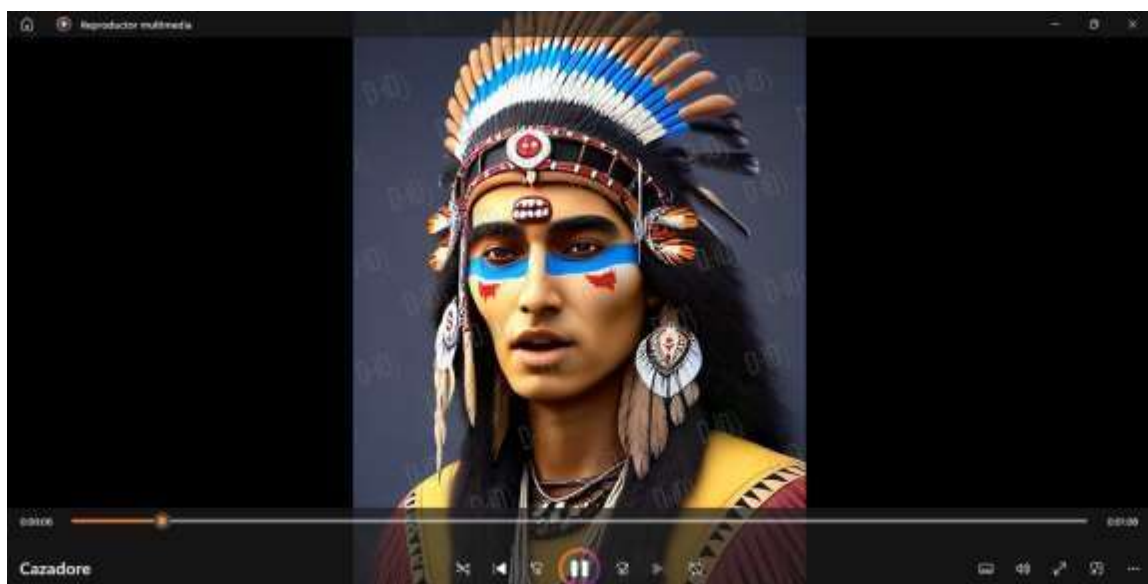
Ilustración 12
Producción de video



Elaborado por: Investigadores

La fase de producción es intensiva en términos de actividad y creatividad, la colaboración efectiva y la ejecución precisa del plan de producción son cruciales para asegurar un resultado exitoso y atractiva para el estudiante.

Ilustración 13
Presentación de video



Elaborado por: Investigadores

➤ **Posproducción**

La fase de posproducción es la etapa final en la creación de los videos educativos del proyecto audiovisual, donde se realizan diversas tareas para editar, mejorar y finalizar el material creado durante la fase de producción, aquí se va describir algunas de las actividades comunes que se llevan a cabo durante la posproducción.

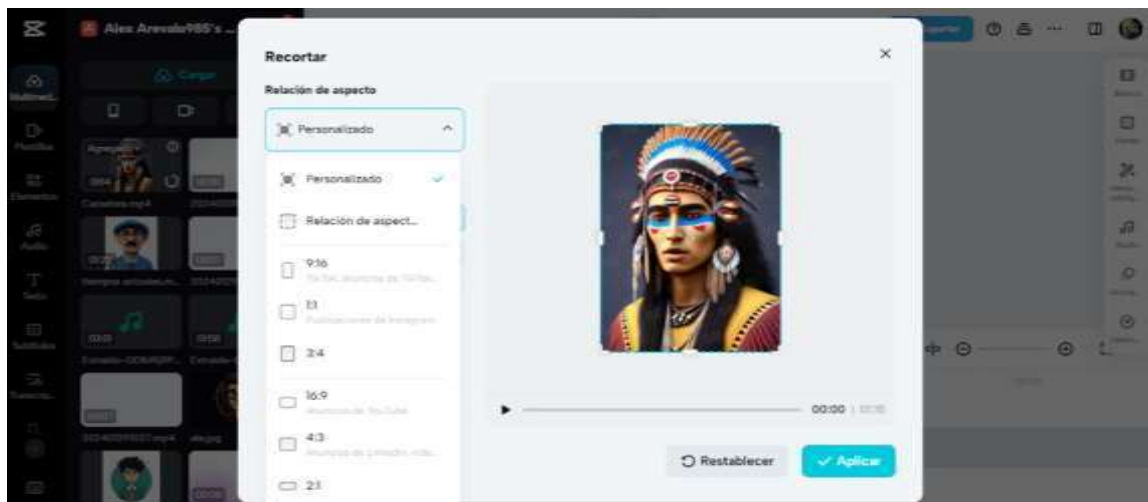
Edición de Video

- ✓ Mejorar el alto y ancho del video acorde a su necesidad.

En esta estada de posproducción mejoramos el alto y ancho del video mediante el programa CapCut para tener una mejor visualización al momento de presentar el video.

Ilustración 14

Personalización de video



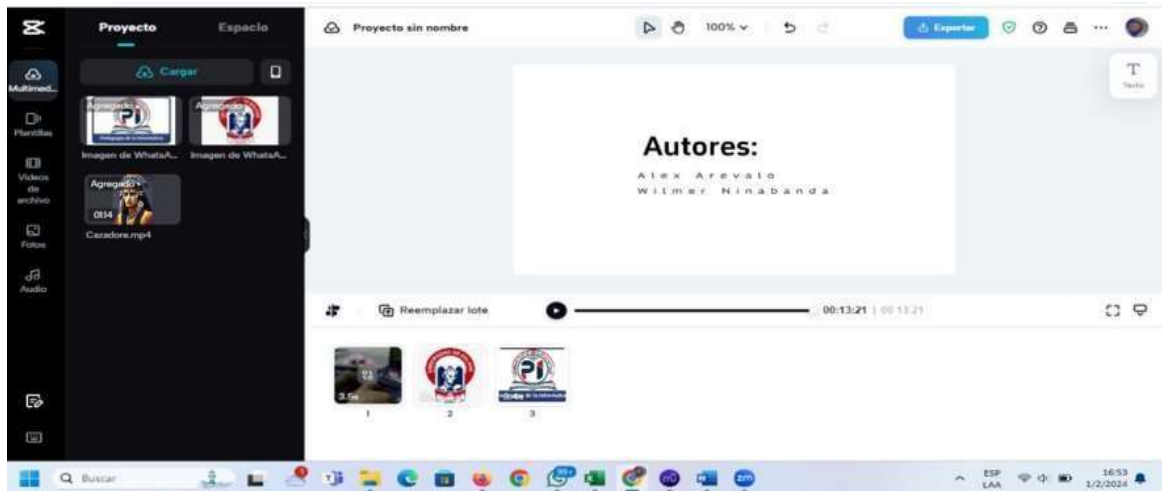
Elaborado por: Investigadores

- ✓ Incorporación de transiciones y efectos visuales.

Para utilizar transiciones y efectos visuales, agregamos una pequeña intro con el objetivo de mejorar el video, mostrando un logo de la Universidad, uno de la Facultad y los autores quienes generaron los videos.

Ilustración 15

Transiciones y Efecto Video



Elaborado por: Investigadores

Montaje Final

- ✚ Ensamblaje de todas las piezas editadas para crear, el video final del proyecto.

Entrega del Producto Final.

- ✚ Preparación y entrega del producto final al cliente o plataforma de distribución.
- ✚ Cumplimiento de requisitos técnicos y formales.

En esta etapa entregamos al estudiante o la plataforma Educativa, el producto final como se visualiza en las siguientes imágenes.

Ilustración 16
Video Final



Elaborado por: Investigadores

La fase de postproducción es una etapa crucial donde se da forma al proyecto final y se optimiza su presentación, la colaboración entre el equipo de edición, sonido y efectos visuales es esencial para lograr un producto final cohesivo y de alta calidad.

11. Bibliografía

Aniversario, REDEM. (17 de Julio de 2023). *Red educativa mundial*. Red educativa mundial:

<https://www.redem.org/7-ventajas-y-desventajas-de-las-tic-en-la-educacion/>

Anónimo. (08 de noviembre de 2023). *Adobe*. Adobe:

<https://helpx.adobe.com/es/express/using/whats-new/2024.html>

Anónimo. (02 de febrero de 2023). *Educo*. Educo: <https://www.educo.org/blog/en-que-consiste-el-aprendizaje-profundo>

Anónimo. (31 de Julio de 2023). *Intelarter*. Intelarter: <https://intelarter.com/d-id/>

Anónimo. (18 de Agosto de 2023). *Intelarter*. Intelarter: <https://intelarter.com/fliki-ai/>

Chon-Baque, P. G., García, M., & Concepción, E. (2020). Estrategias pedagógicas innovadoras en entornos virtuales de aprendizaje. *Dialnet*, 56-77.

Díaz, J. (2021). Aprendizaje Automático y Aprendizaje Profundo. *ProQuest*, 182-183.

Diego, s. (25 de octubre de 2023). *HubSpot*. HubSpot:

<https://blog.hubspot.es/marketing/procesamiento-de-lenguaje-natural>

Ecardenasg3. (19 de marzo de 2023). *Mixe*. Mixe:

<https://niixer.com/index.php/2023/03/19/la-inteligencia-artificial-sus-diferentes-caracteristicas-funcionalidades-y-sus-aplicaciones-mas-reconocidas/>

Gangotena, G. (2023). Recursos digitales con Inteligencia Artificial para mejorar el Aprendizaje. *Ciencia Latina Internacional*, 4.

Gómez, W. (23 de 11 de 2012). *REVISTA INTERNACIONAL DE PEDAGOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA*. Bogotá, Colombia, Colombia, Colombia.

Guzman, C. (11 de octubre de 2021). *CENTRO EUROPEO DE POSTGRADO*. CENTRO

EUROPEO DE POSTGRADO: <https://www.ceupe.mx/blog/beneficios-de-la-inteligencia-artificial.html>

Hoeger, H. (s.f de s.f de s.f). *webdelprofesor*. webdelprofesor:

http://webdelprofesor.ula.ve/ingenieria/hhoeger/Introduccion_Comp_Paralela.pdf

Mugira, A. (12 de enero de 2023). *questionpro logo*.

<https://www.questionpro.com/blog/es/tecnicas-de-recoleccion-de-datos-entrevista/>

Nguyen, S. (09 de agosto de 2023). *ClassPoint.io*. ClassPoint.io:

<https://www.classpoint.io/blog/la-ia-en-las-escuelas-4-formas-transformadoras-en-que-la-ia-puede-mejorar-la-educacion>

Posada, P. (27 de marzo de 2012). *CanalTIC.com*. CanalTIC.com:

<https://canaltic.com/blog/?p=889>

Promoter, N. (11 de Agosto de 2023). *HubSpot*. [https://blog.hubspot.es/service/que-es-una-](https://blog.hubspot.es/service/que-es-una-encuesta)

[encuesta](https://blog.hubspot.es/service/que-es-una-encuesta)

Retortillo, T. (21 de junio de 2017). *insight*. insight:

<https://www.ie.edu/insights/es/articulos/aprendizaje-continuo-factor-critico-supervivencia/#:~:text=El%20aprendizaje%20continuo%20consiste%20en,que%20renuevan%20constantemente%20sus%20conocimientos.>

Rivera, A. (2021 de diciembre de 02). *Luca*. Luca: [https://www.lucaedu.com/recursos-](https://www.lucaedu.com/recursos-educativos-digitales/)

[educativos-digitales/](https://www.lucaedu.com/recursos-educativos-digitales/)

Rodríguez, L. (7 de agosto de 2017). *Innova PRESEARCH JOURNAL* . chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/https://repositorio.uide.edu.ec/bitstream/37000/3765/30/La%20inteligencia%20artificial%20en%20la%20educaci%C3%B3n%20superior.%20Oportunidades%20y%20Amenazas..pdf

Rouse, M. (s.f de abril de 2021). *computerweekly.com*. Retrieved 20 de enero de 2024, from <https://www.computerweekly.com/es/definicion/Inteligencia-artificial-o-IA>

Santos, J. (31 de Julio de 2023). *Delta Protect*. Delta Protect: <https://www.deltaprotect.com/blog/inteligencia-artificial-ventajas-y-desventajas>

Urdiqui, A., Calabor, M., & Aznar, C. (2020). Entornos virtuales de aprendizaje: modelo ampliado de aceptación de la tecnología. *Scielo*, 1-12.

Vargas, G. (2021). Diseño y gestión de entornos virtuales de aprendizaje. *Scielo*, 80-87.

Vera, F. (12 de ENERO de 2018). *Revista Electronica TRANSFORMAR*. Revista Electronica TRANSFORMAR: <https://www.revistatransformar.cl/index.php/transformar/article/view/84>

12. ANEXOS

ANEXO 1: OFICIO DE APROBACIÓN DEL TEMA

UEB	UNIVERSIDAD ESTATAL DEBOLIVAR	UNIDAD DE INTEGRACIÓN CURRICULAR	FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN
------------	-------------------------------------	----------------------------------	--

Guaranda, 23 de noviembre del 2023

Doctor
Francisco Moreno del Pozo

Decano de la Facultad de Ciencias de la Educación, Sociales, Filosóficas y Humanísticas
Presente
De mi consideración

Yo, **ARÉVALO AGUALONGO ALEX DAVID** con C.I. No **0202432894** y **NINABANDA NINABANDA WILMER ORLANDO** con C.I No. **0605644491** estudiante de Octavo ciclo de la Carrera de **PEDAGOGÍA DE LAS CIENCIAS EXPERIMENTALES INFORMÁTICA** inscritos en la unidad de integración curricular en la modalidad de **PROYECTO TECNOLÓGICO** proceso octubre-febrero 2024 solicitamos de la manera más comedida autorice a quien corresponde el cambio y la aprobación de nuestro tema de proyecto tecnológico. Cabe mencionar que el tema se ha revisado con el tutor asignado.

El tema anterior:
"IMPLEMENTACIÓN DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA CREACIÓN DE RECURSOS DIGITALES, EN LA CATEDRA DE ESTUDIOS SOCIALES PARA EL SEXTO GRADO EN LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE, EN EL PERIODO ACADÉMICO OCTUBRE 2023-FEBRERO 2024."

El tema actual:
"IMPLEMENTACIÓN DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL EN LA CREACIÓN DE RECURSOS DIGITALES, EN LA CATEDRA DE ESTUDIOS SOCIALES PARA EL SEXTO GRADO EN LA UNIDAD EDUCATIVA INTERCULTURAL BILINGÜE SURUPUCYU, EN EL PERIODO ACADÉMICO OCTUBRE 2023-FEBRERO 2024".

Atentamente:


.....
Tutor: Ing. JOSÉ DANIEL ROSILLO SOLANO MSC
CI: 0201433950


.....
Nombre: ALEX ARÉVALO
CI: 0202432894


.....
Nombre: WILMER NINABANDA
CI: 0605644491


Dirección: Av. Ernesto Che Guevara y Gabriel Secalra
Guaranda-Ecuador
Teléfono: (593) 3220 6099
www.ueb.edu.ec

ANEXO 2: COMPROBACIÓN DE PLAGIO DE TURNITING

Reporte de similitud

NOMBRE DEL TRABAJO	AUTOR
Tesis IA.pdf	Alec Arevalo
RECuento DE PALABRAS	RECuento DE CARACTERES
10562 Words	60480 Characters
RECuento DE PÁGINAS	TAMAÑO DEL ARCHIVO
56 Pages	567.4KB
FECHA DE ENTREGA	FECHA DEL INFORME
Feb 6, 2024 9:42 AM GMT-5	Feb 6, 2024 9:43 AM GMT-5

- **6% de similitud general**
El total combinado de todas las coincidencias, incluidas las fuentes superpuestas, para cada base de datos.
 - 6% Base de datos de publicaciones
 - Base de datos de Crossref
- **Excluir del Reporte de Similitud**
 - Base de datos de Internet
 - Base de datos de contenido publicado de Crossref
 - Base de datos de trabajos entregados
 - Coincidencia baja (menos de 8 palabras)



ANEXO 3: FORMATO DE ENCUESTA PARA LOS ESTUDIANTES



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
 FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y
 HUMANÍSTICAS
 CARRERA: PEDAGOGÍA DE LA INFORMÁTICA



ENCUESTA

Instrucción: La presente encuesta tienen el carácter de confidencial por lo tanto le agradecemos mucho, responda con la sinceridad que a usted le caracteriza.



No.	Ítems	ALTERNATIVAS	
		SI	NO
1	¿Conoces sobre la Inteligencia Artificial?		
2	¿Te gustaría aprender más de la materia de Estudios Sociales haciendo uso de la Inteligencia Artificial?		
3	¿La inteligencia artificial en la educación puede adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes con discapacidades?		
4	¿Cree usted que la inteligencia artificial puede ser utilizada para crear contenido educativo personalizado?		
5	¿Su maestro/a utiliza material didáctico basado en Inteligencia Artificial para impartir sus clases de Estudios Sociales?		
6	¿Cree que la inteligencia artificial puede tener un impacto positivo en la sociedad?		
7	¿Estaría de acuerdo en Implementar la Inteligencia Artificial en su educación?		

¡GRACIAS POR RESPONDER!



ANEXO 4: FORMATO DE ENTREVISTA PARA EL DOCENTE



UNIVERSIDAD ESTATAL DE BOLÍVAR
FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN, SOCIALES, FILOSÓFICAS Y
HUMANÍSTICAS



CARRERA: PEDAGOGÍA DE LA INFORMÁTICA

¡GRACIAS POR RESPONDER!

ENTREVISTA APLICADO AL DOCENTE

Tema de Investigación:

Implementación De La Inteligencia Artificial En La Creación De Recursos Digitales, En La Catedra De Estudios Sociales Para El Sexto Grado En La Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Surupucyu, En El Periodo Académico Octubre 2023-Febrero 2024.

Instrucciones: La presente entrevista está dirigido al docente de la disciplina de Informática Aplicada de la Unidad Educativa Intercultural Bilingüe Surupucyu

No.	Preguntas	Respuestas
1	¿Conoce que es un la Inteligencia artificial?	
2	¿La inteligencia artificial puede proporcionar retroalimentación inmediata a los estudiantes durante su aprendizaje?	
3	¿Cuál es su opinión sobre el papel de la inteligencia artificial en la transformación de la educación?	
4	¿Qué opina usted sobre las Inteligencia Artificial como creador de recursos digitales?	
5	¿Qué recomienda a los nuevos y antiguos docentes sobre la implementación de la	

ANEXO 5. REGISTRO FOTOGRÁFICO



Aplicación de encuesta a estudiantes de la Unidad Educativa Surupucyu



Aplicación de entrevista al Docente de la Unidad Educativa Surupucyu

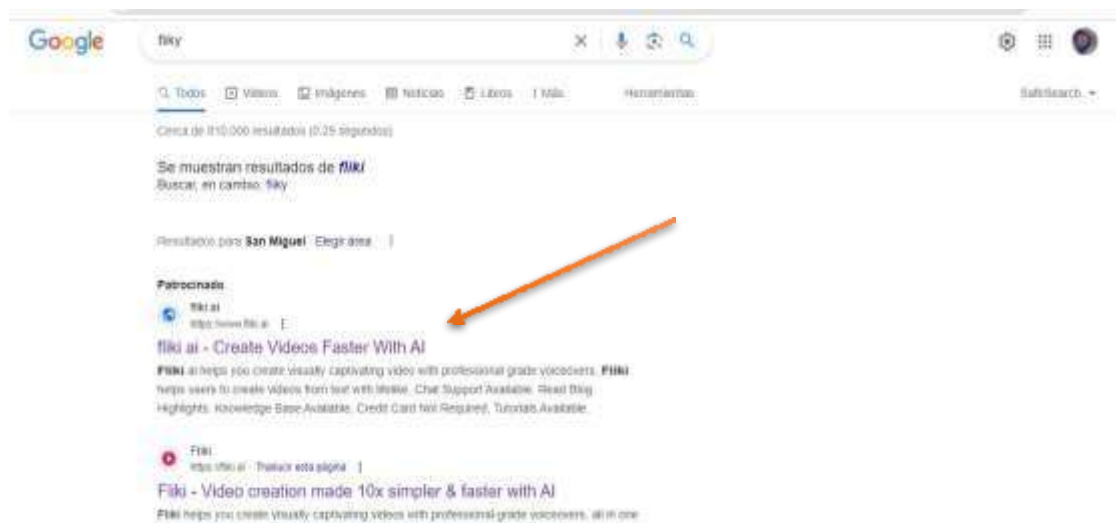
ANEXO 6: MANUAL DE CREACIÓN DE VIDEOS, EN LOS APLICATIVOS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL (FLIKI y D-ID IA)

Paso 1: Como primer paso vamos a dirigirnos a nuestro navegador de preferencia e ingresamos el nombre (Fliki) en el buscador.



Fuente: Elaboración propia

Paso 2: Seguido no llevara a la página donde se mostrará varias opciones, vamos a elegir la primera opción, damos un clic y nos llevara a la página principal de Fliki.



Fuente: Elaboración propia

Paso 3: En esta página en especial tenemos dos ítems más importantes “Acceso” y “Empieza Gratis”, nos dirigimos al ítem “Acceso” si constamos con un correo electrónico. Si no tenemos acceso a un correo electrónico daremos clic en “Empieza Gratis”.



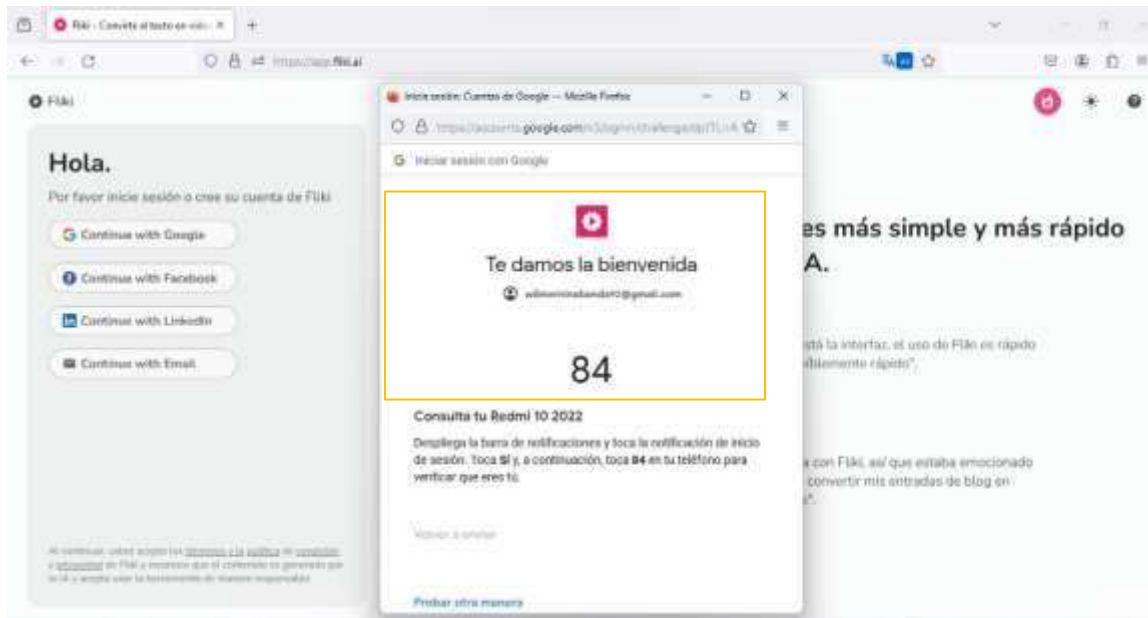
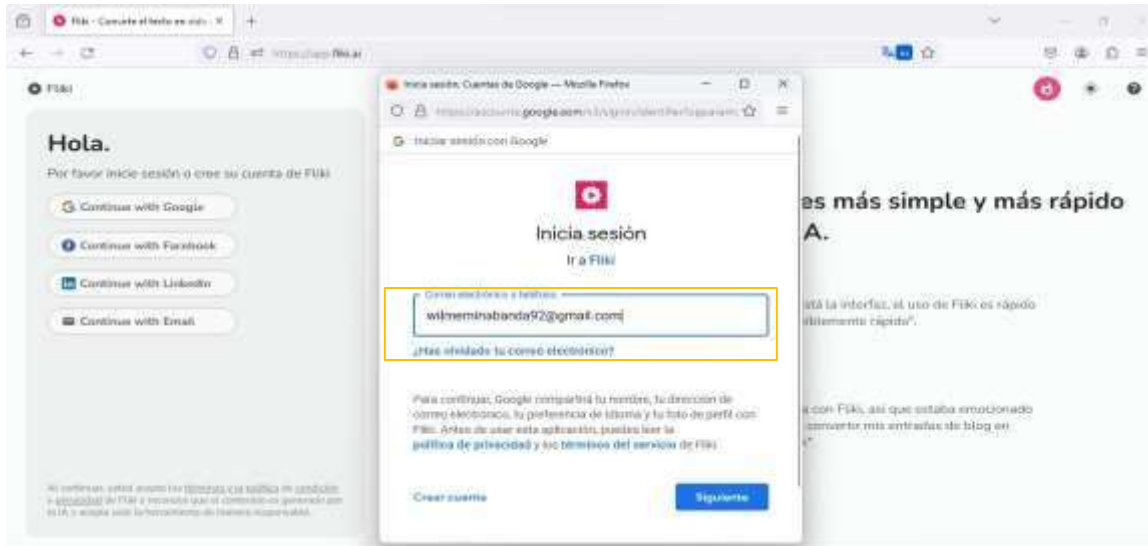
Fuente: Elaboración propia

Paso 4: Una vez ya dentro del aplicativo, nos vamos a logiar con una cuenta de “Facebook” o “Correo de Google” en este caso vamos a elegir “Continue with Google”, si tenemos una cuenta de “Facebook” nos logiamos, aceptamos los permisos e ingresamos.



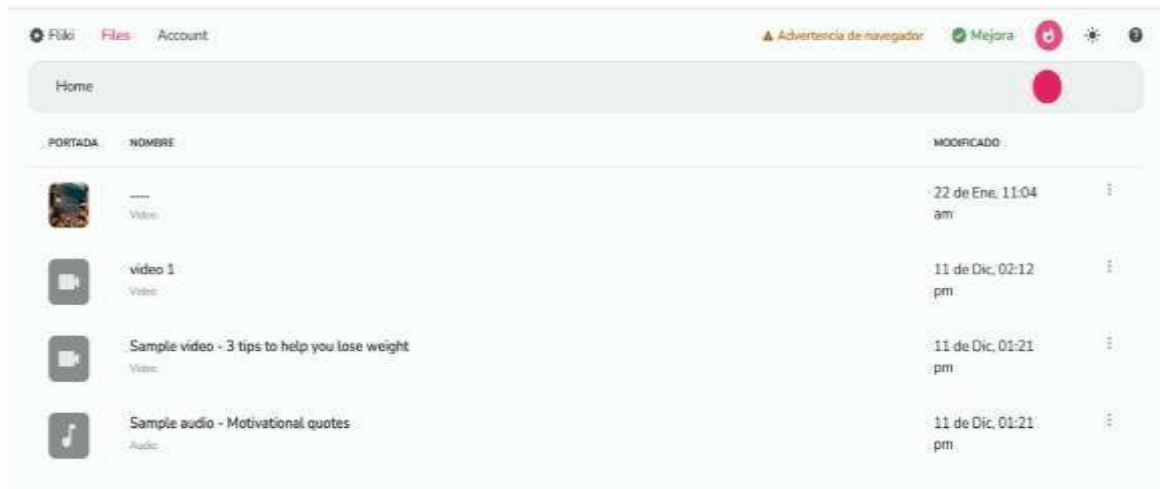
Fuente: Elaboración propia

Paso 5: Agregaremos nuestros datos para iniciar sesión, ingresamos usuario y contraseña. Si tenemos logiado nuestro correo de “Google” en su celular, nos enviara un numero para verificar que estas tu dando permiso para ingresar al aplicativo.



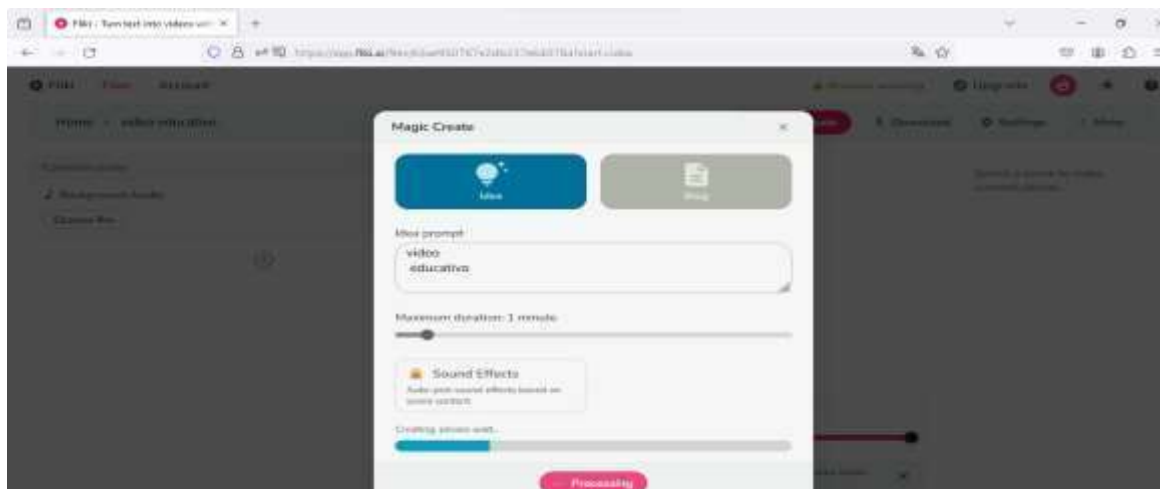
Fuente: Elaboración propia

Paso 6: Después de ingresar correctamente nuestros datos y dar el permiso debido nos enviara a la página principal, para empezar a crear videos y audios de acorde a su necesidad.



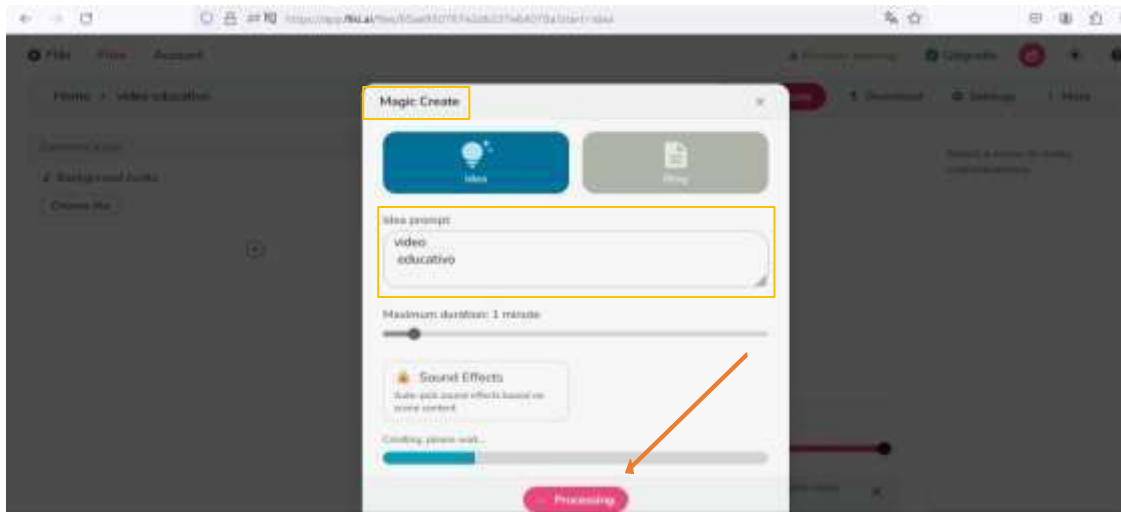
Fuente: Elaboración propia

Paso 7: Como podemos observar en mi caso ya tengo creado varios proyectos como: audio y video. Pero usted va a presionar en **“New file”**. De acuerdo a su necesidad elegiremos si deseamos crear video o audio, pero en este caso solo vamos a crear audio, elegimos la opción **“Audio only”**. Verificamos que este en el idioma **“Spanish”** e ingresamos el título en **“File name”** para nuestro proyecto, damos doble clic en **✓ Submit**.



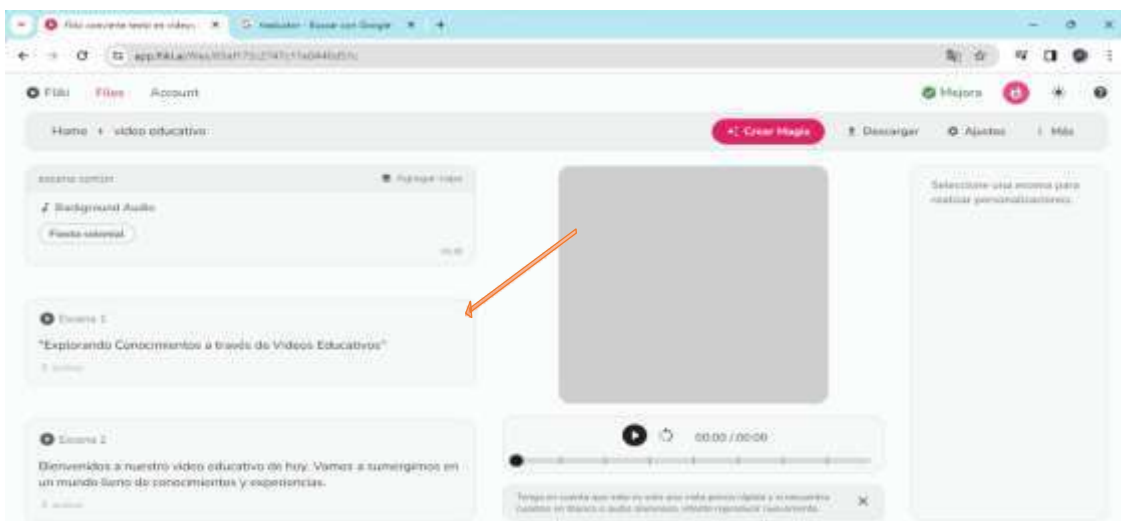
Fuente: Elaboración propia

Paso 8: Nos desplegara el ítem “Magic Create” nos dirigimos a “Idea prompt” escribiremos una idea, para que la inteligencia artificial interprete lo que deseamos damos clic en “Processing”. Ojo la Inteligencia Artificial por defecto nos brindara un guion de acuerdo a la idea ingresada, pero si tienes el guion solo borras el texto e ingresas tu guion.



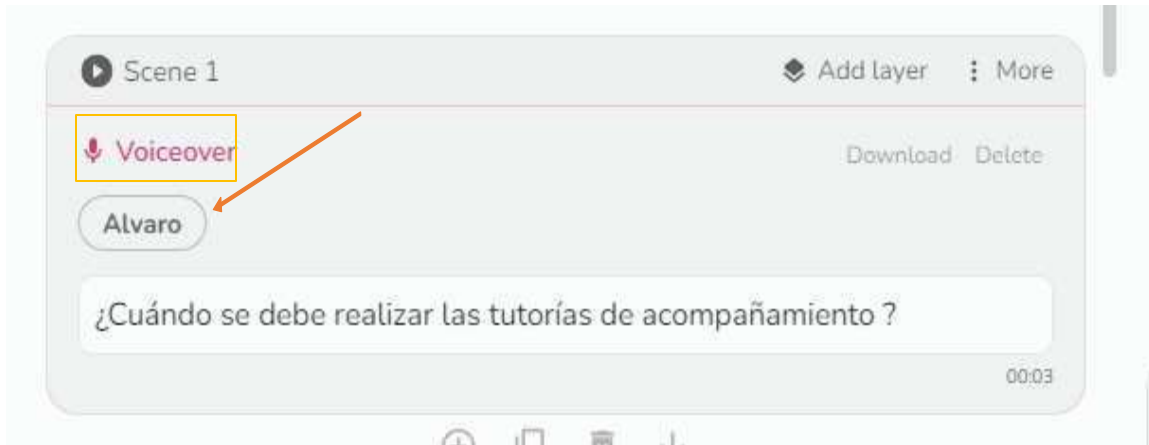
Fuente: Elaboración propia

Paso 9: Como les mencione en el paso anterior por defecto la Inteligencia Artificial genera un guion, borra e ingres tu guion en pequeños párrafos, si le falta escenas solo agregamos donde diga “Agregar capa” para finalizar con el guion.



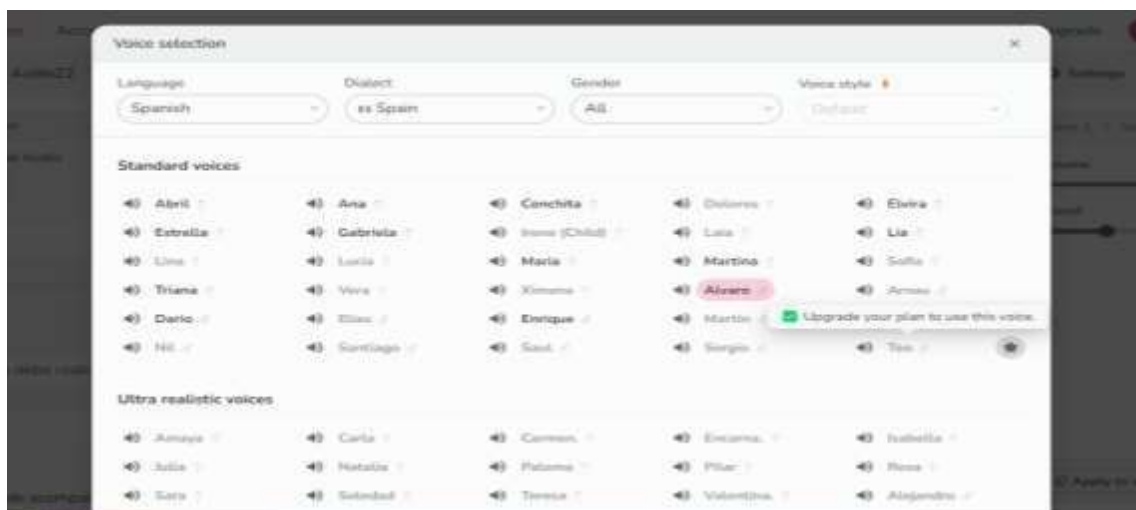
Fuente: Elaboración propia

Paso 10: Una vez ya finalizado el guio vamos a elegir el género (Hombre-Mujer) para la vos quien interprete el guio, la Inteligencia Artificial por defecto nos brinda dos voces de Alvaro o Lia. Si desea cambiar la vos nos dirigimos “Voiceover” y elegimos de acuerdo a nuestra necesidad



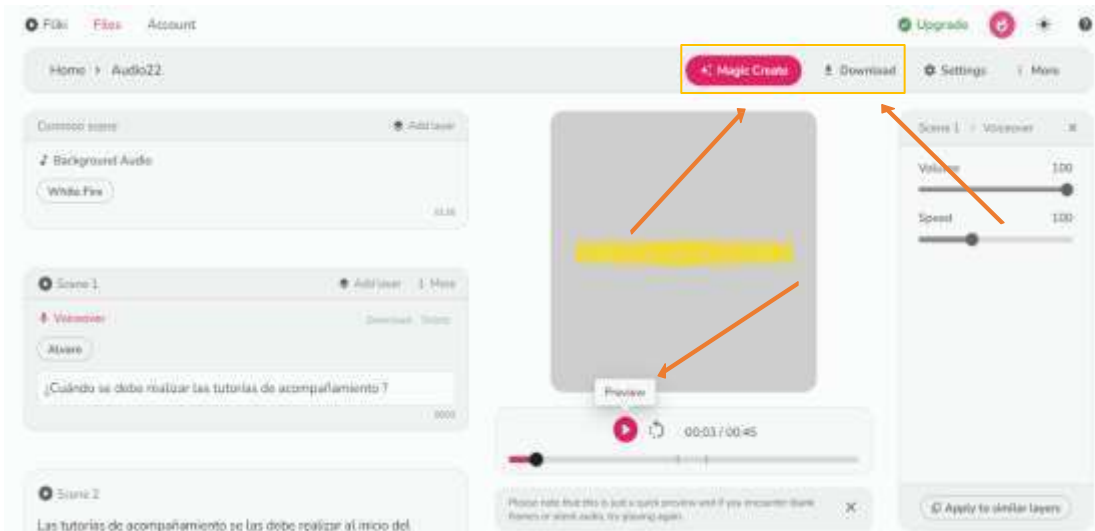
Fuente: Elaboración propia

Nos desplegara varias opciones de voces para seleccionar, elegimos a nuestro gusto



Fuente: Elaboración propia

Paso 11: Una vez ya personalizado el guion y el género de vos para nuestro audio damos clic en **+Crear Magia** verificamos si se creó el audio, damos clic en “Preview” después damos en descargar y ya estaría en su carpeta descargas el audio creado.



Fuente: Elaboración propia

Ojo el aplicativo Fliki en su plan gratuito nos permite crear audios o videos de 1 minuto máximo, ya en su plan Prime donde es pagado nos admitirá generar de varios minutos.

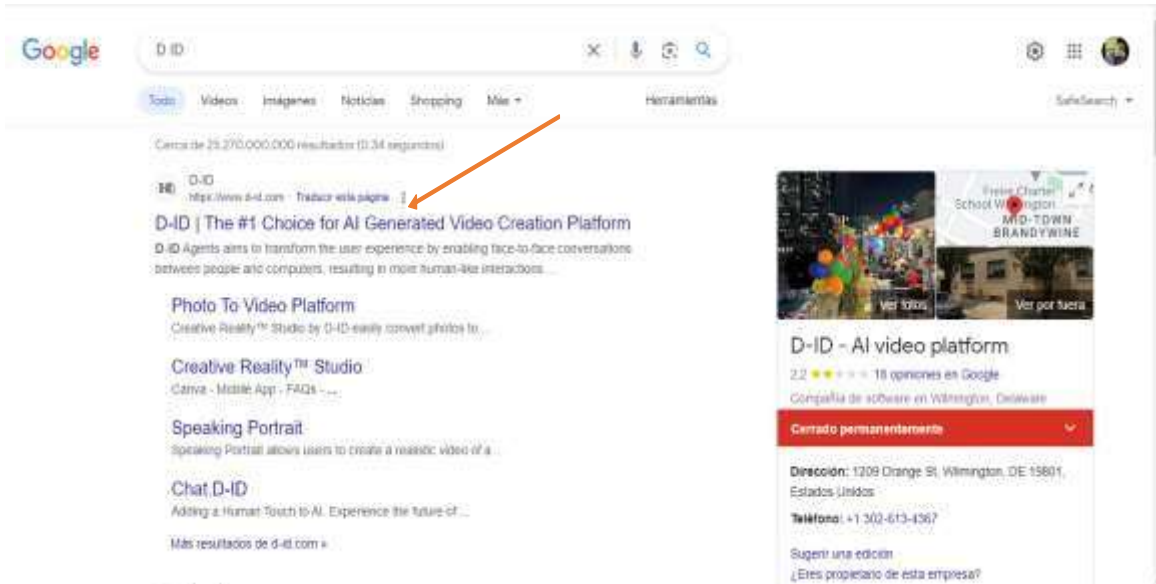
ANEXO 10: MANUAL PARA GENERAR VIDEO EN EL APLICATIVO D-ID

Paso 1: Nos dirigimos a nuestro navegador y escribiremos D-.ID



Fuente: Elaboración propia

Paso 2: Se nos desplegará varias opciones y vamos a dar clic en la primera opción

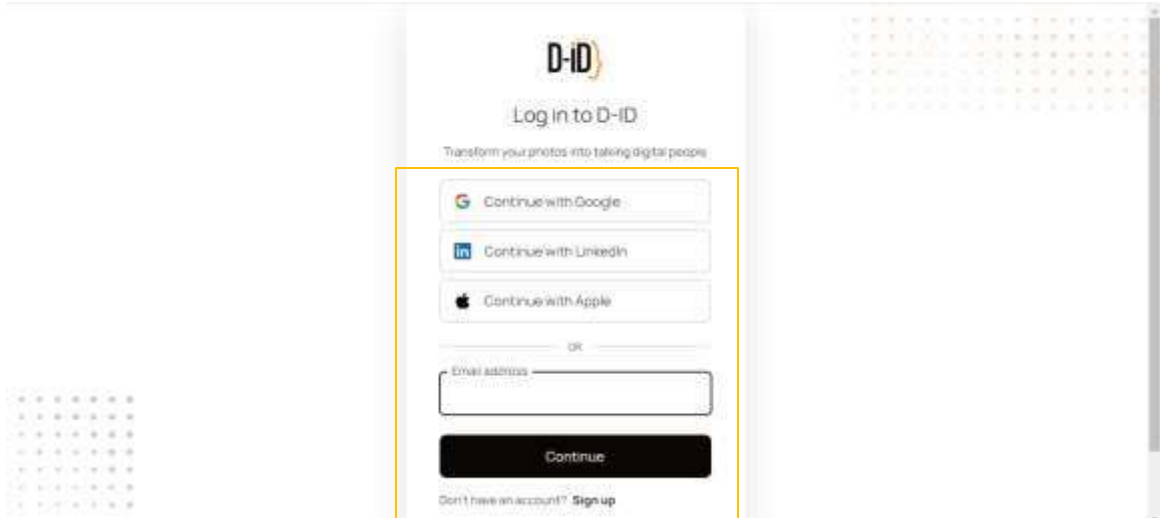


Fuente: Elaboración propia

Paso 3: Nos dirigimos a “Log in” damos un clic se nos desplegará otra página para logiarnos, el aplicativo brinda 3 opciones como se muestra en la imagen, elegiremos una opción que dispongamos, este aplicativo también tiene el plan gratuito.

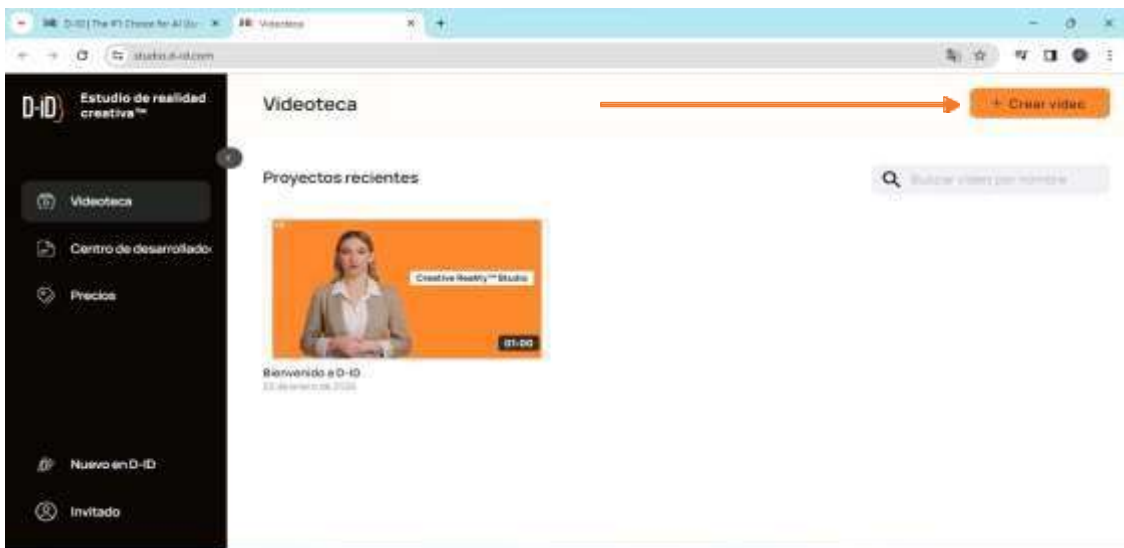


Fuente: Elaboración propia



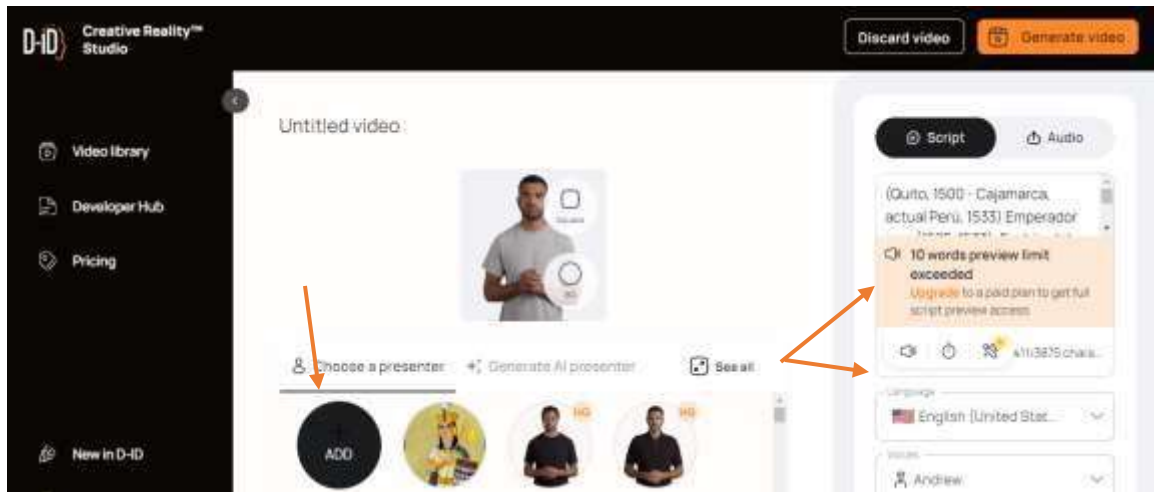
Fuente: Elaboración propia

Paso 4: Una vez ya ingresado al aplicativo nos envían a la página principal D-ID, damos clic en '+' + 'Crear video' el plan gratuito en este aplicativo es similar al de Fliki solo que en D-ID ofrecen 20 créditos para generar videos e igual solo de 1:00 minutos. Continuamos



Fuente: Elaboración propia

Paso 5: En esta página nos dará opciones de insertar imagen o avatares como podemos ver en la imagen tenemos por defecto algunas opciones elegimos de acorde a nuestra necesidad o a su vez subimos una imagen, recomendable seria de perfil y no tenga ningún gesto para que la inteligencia arterial genere el video sin ningún inconveniente.

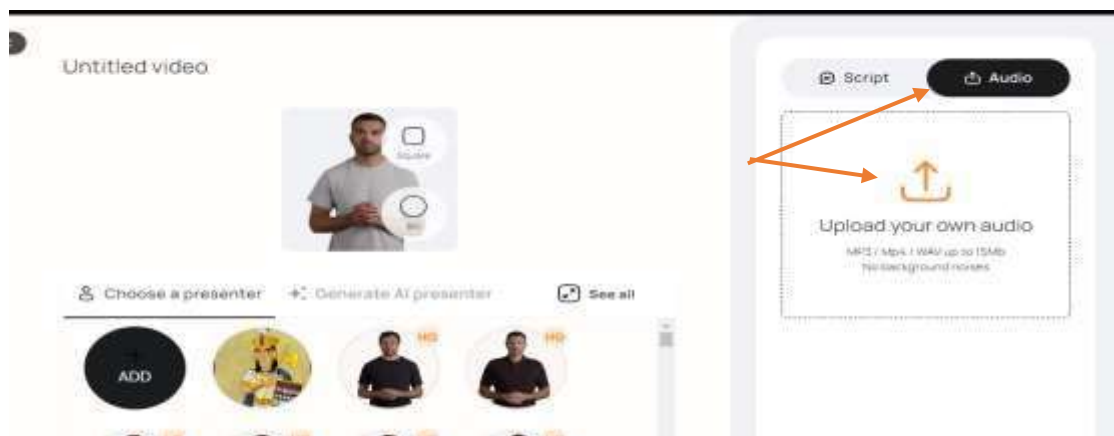


Fuente: Elaboración propia

ADD: Para agregar una imagen desde el ordenador.

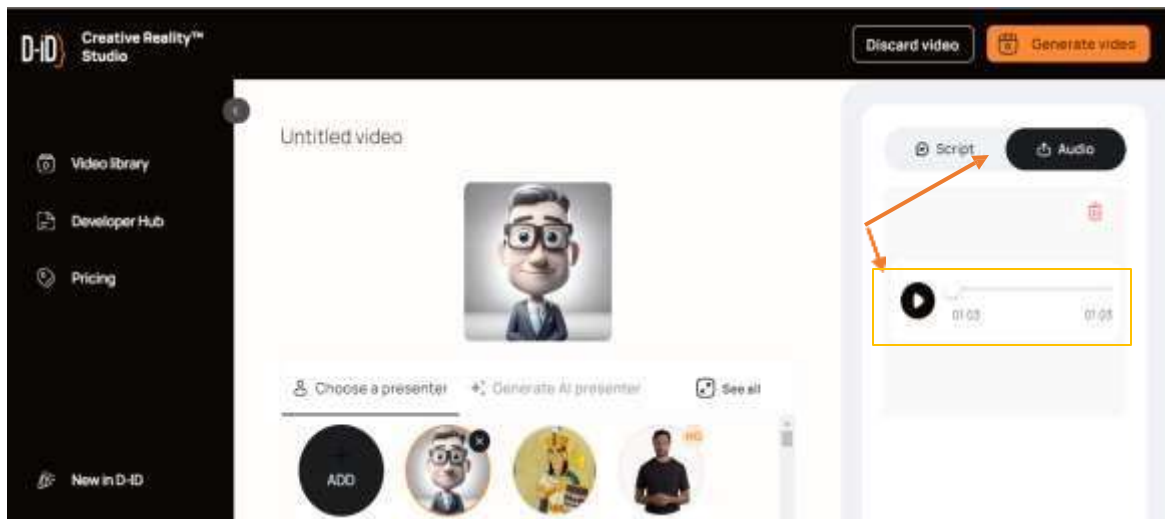
SCRIPT: Para agregar un guio, como creamos el audio en Fliki no es necesario agregar guion.

AUDIO: Aquí es donde vamos a subir el audio generado en el aplicativo Fliki, damos clic, nos dirigimos en la carpeta donde esta guardado el audio, seleccionamos y subimos.



Fuente: Elaboración propia

Paso 6: una vez ya generado el avatar y el audio verificamos, que este todo bien para que la inteligencia artificial no tenga problemas al momento de generar el video.



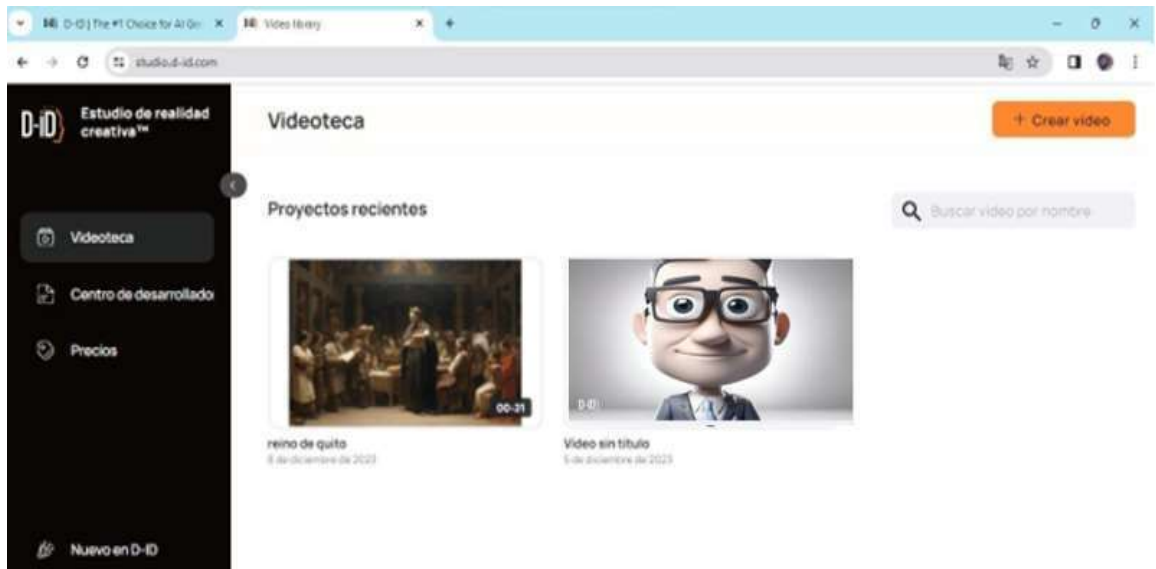
Fuente: Elaboración propia

Paso 6: Seguidamente damos clic en “Genérate video” y luego en “Upgrade now” y esperaremos a que genere el video.



Fuente: Elaboración propia

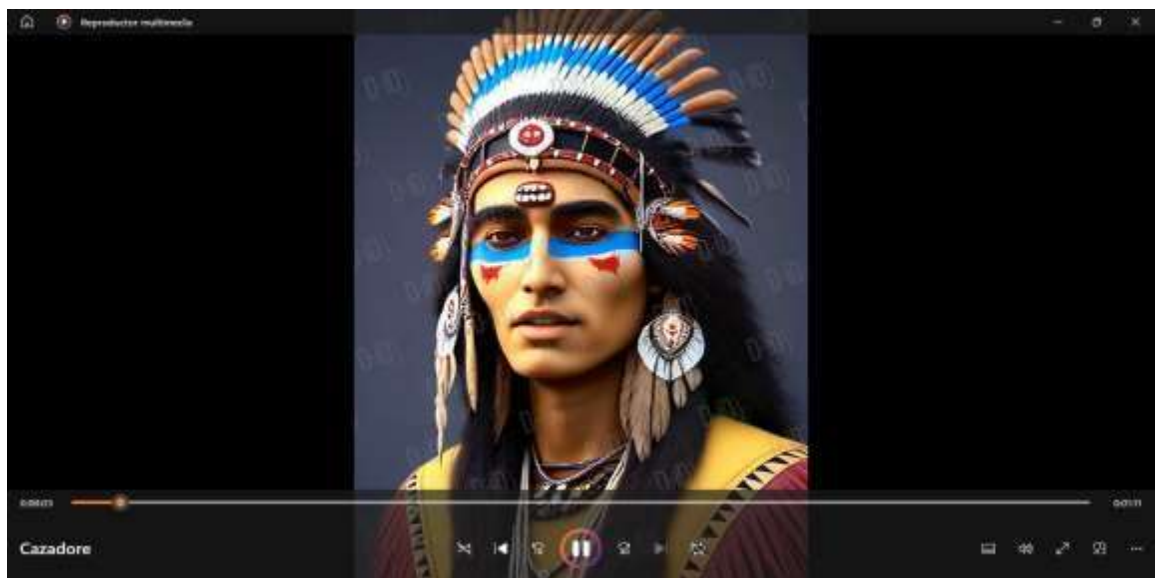
Paso 7: Nos enviara a la videoteca donde se encuentra nuestro video lo descargamos



Fuente: Elaboración propia

ANEXO 11: PRESENTACION DE TRABAJO FINAL

Creación de recursos digitales mediante la Inteligencia Artificial de acuerdo a las temáticas establecidas por la Unidad Educativa en el Area de Estudios Sociales para los estudiantes de 6to grado.

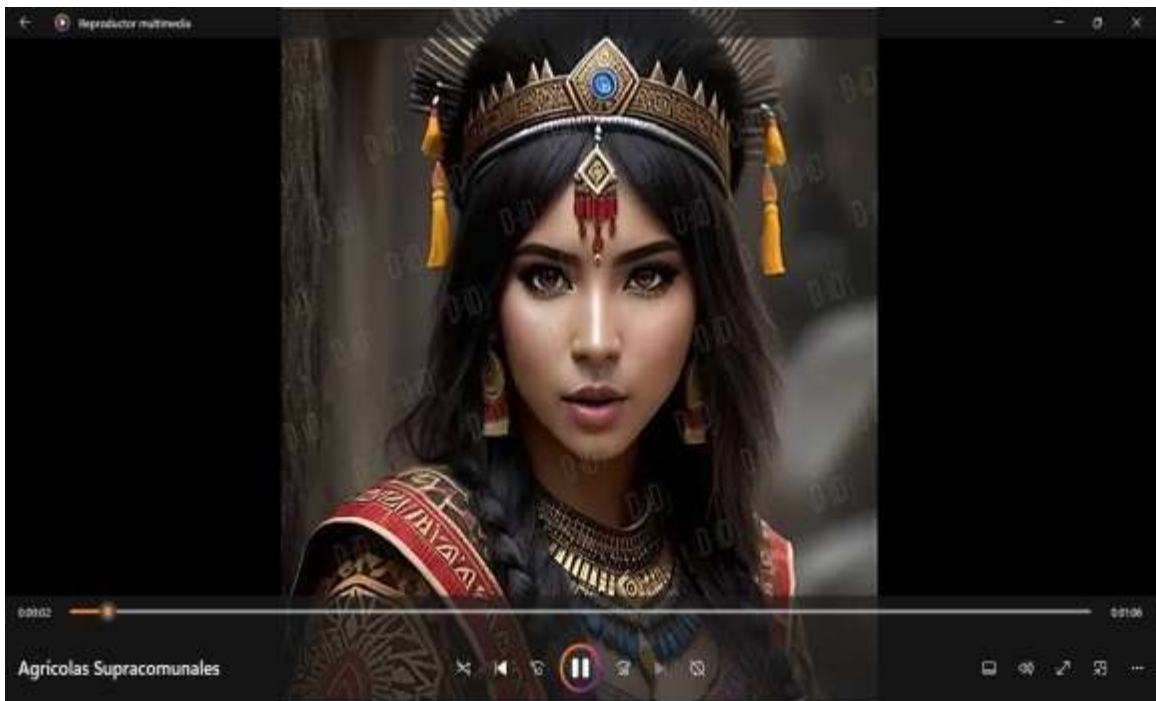


Video 1: Cazadores y Agricultores

Fuente: Elaboración propia

Video 2: Agrícolas Incipientes

Fuente: Elaboración propia

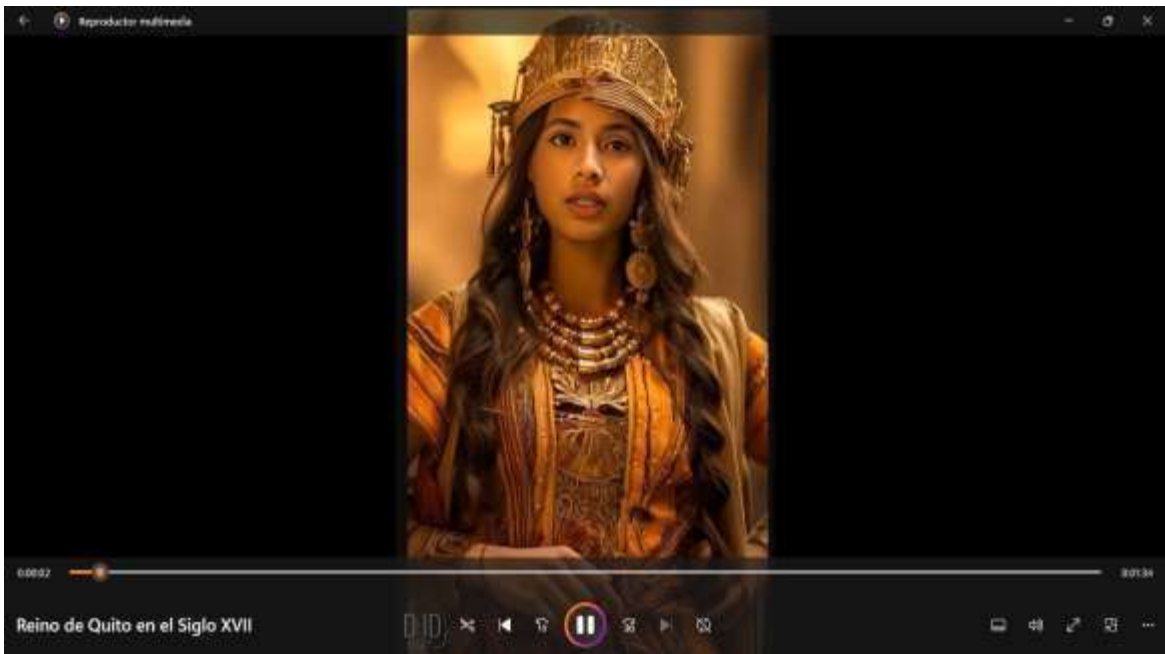


Video 3: Agrícolas Supra comunales

Fuente: Elaboración propia

Video 4: Estado Inca

Fuente: Elaboración propia

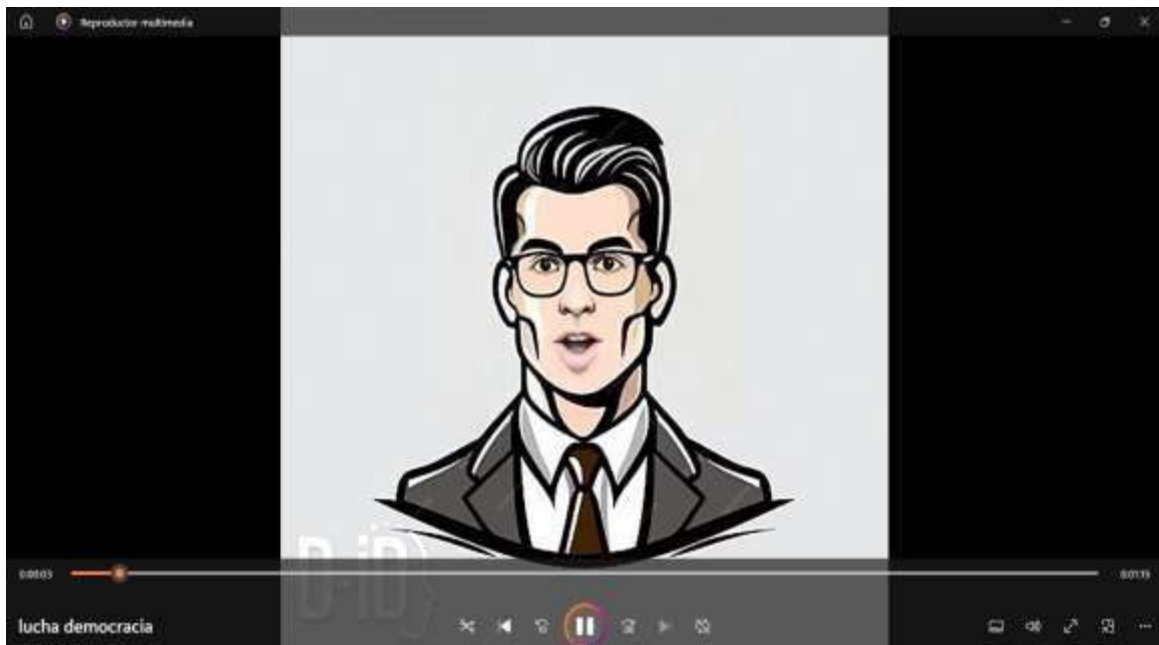
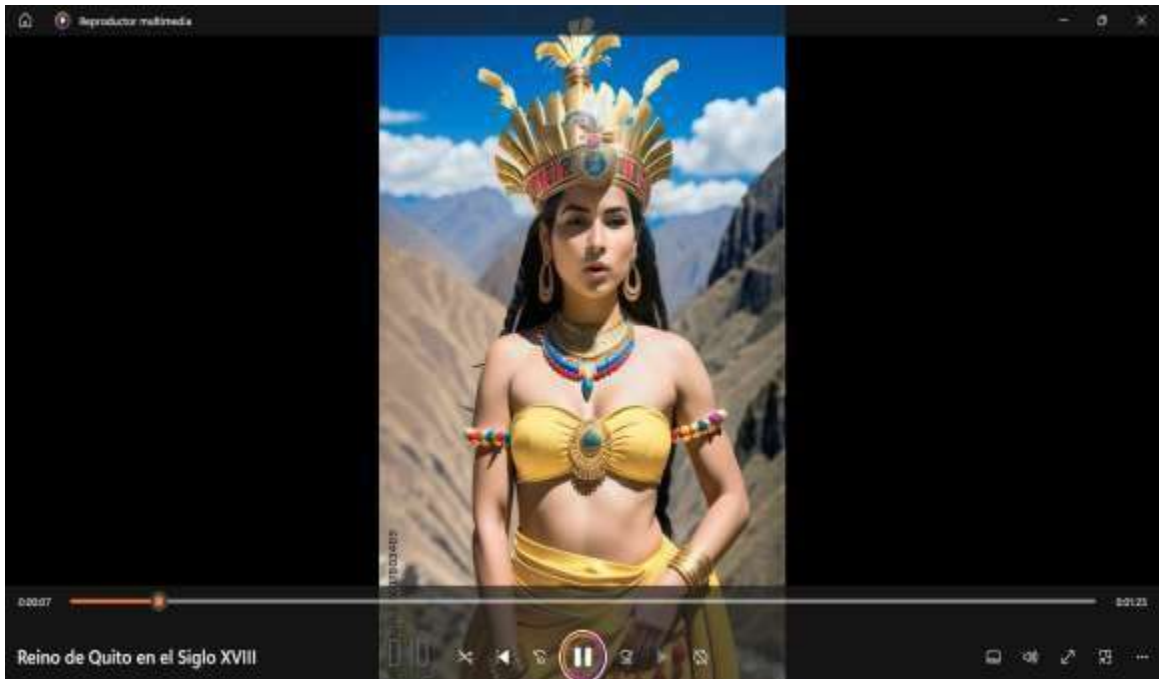


Video 5: Reino de Quito en el siglo XVII

Fuente: Elaboración propia

Video 6: Reino de Quito en el siglo XXVIII

Fuente: Elaboración propia

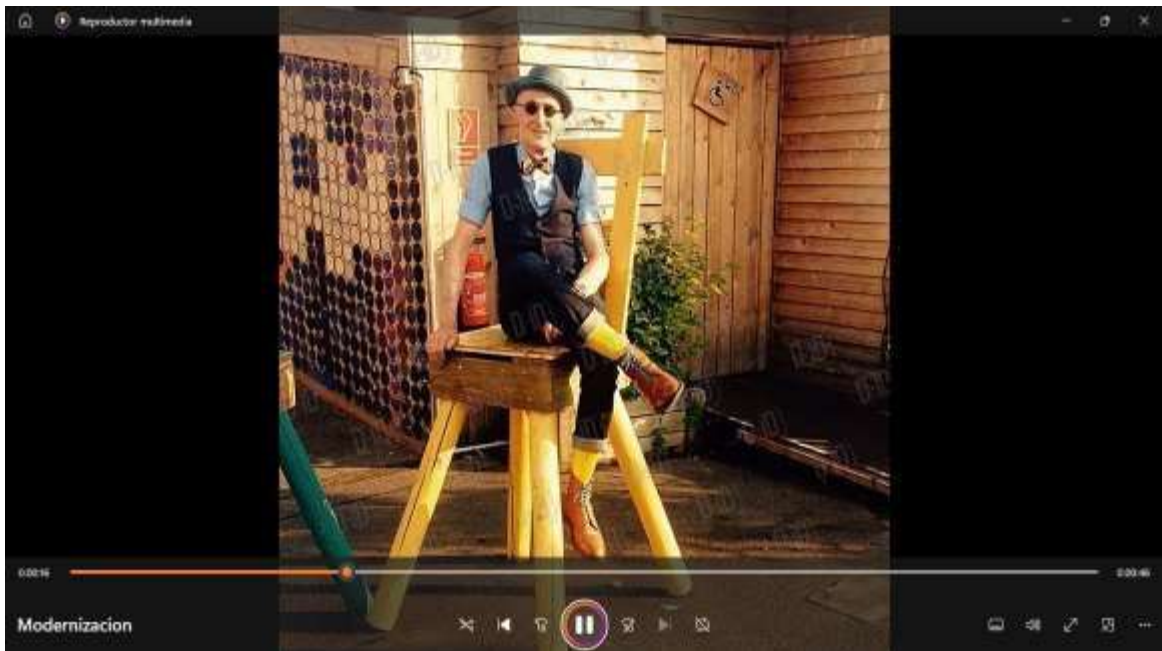


Video 7: Lucha por la Democracia

Fuente: Elaboración propia

Video 8: Lucha por la Democracia

Fuente: Elaboración propia



Video 9: En los tiempos Actuales

Fuente: Elaboración propia

Video 10: Convivencia

Fuente: Elaboración propia



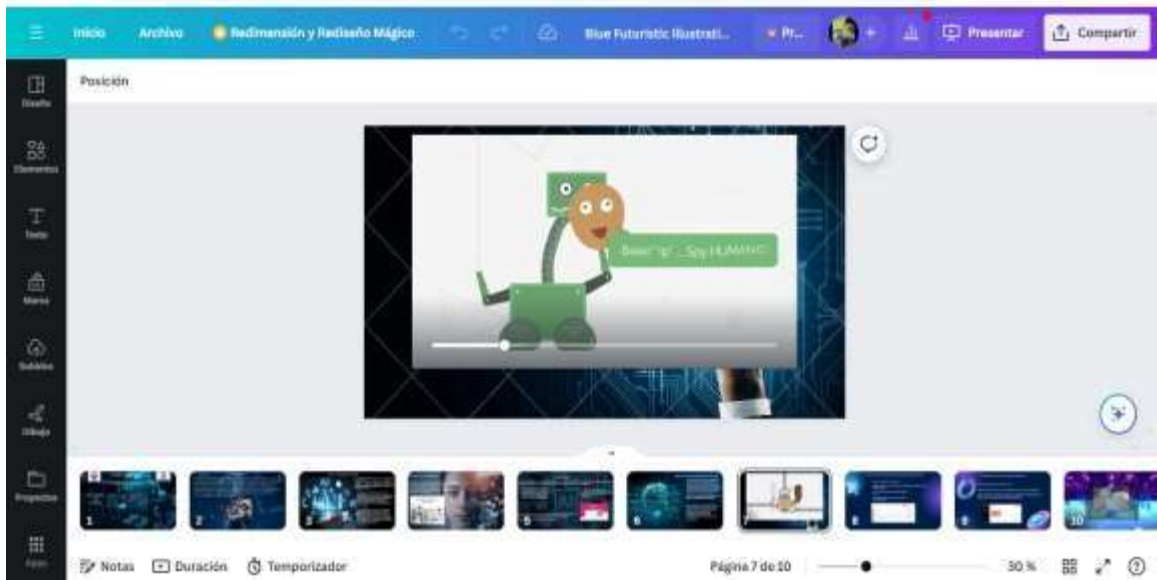
ANEXO 12: REGISTRO FOROGRÁFICO





Implementación De Propuesta Tecnológica En La Unida Educativa Surupucyu

ANEXO 13: REGISTRO FOROGRÁFICO



Introducción Sobre La Inteligencia Artificial Y Recursos Digitales.



Introducción Sobre La Inteligencia Artificial Y Recursos Digitales.

ANEXO 14: REGISTRO FOROGRÁFICO



Practica de los estudiantes, en la creación de recursos didácticos con Inteligencia Artificial.



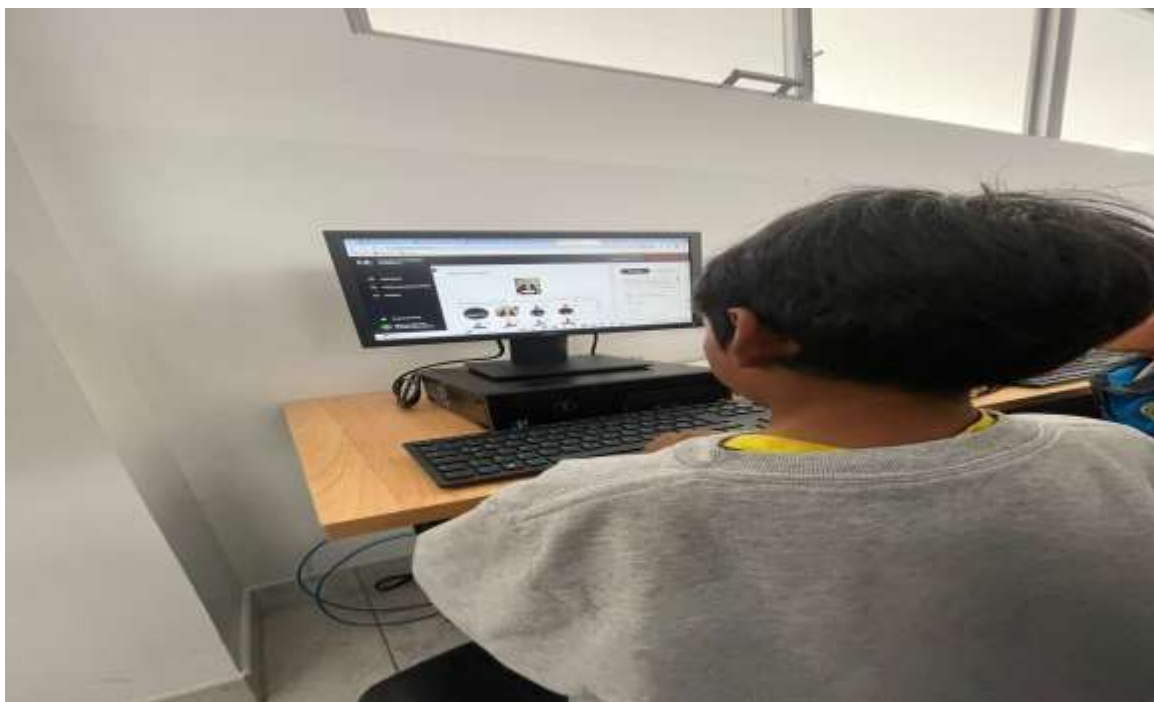
Practica de los estudiantes, en la creación de recursos didácticos con Inteligencia Artificial.



Practica de los estudiantes, en la creación de recursos didácticos con Inteligencia Artificial.



Practica de los estudiantes, en la creación de recursos didácticos con Inteligencia Artificial.



NEXO 15: REGISTRO FOTOGRÁFICO



Encuentro Final con los estudiantes de 6to Curso de la Unidad Educativa Surupucyu.