



**UNIVERSIDAD TÉCNICA DE BABAHOYO**  
**FACULTAD DE CIENCIAS JURÍDICAS, SOCIALES Y DE LA EDUCACIÓN**  
**CARRERA: SISTEMAS MULTIMEDIA**



**PROYECTO DE INVESTIGACIÓN PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO**  
**DE: LICENCIADO EN SISTEMA MULTIMEDIA**

**TEMA:**

RERAFT AI Y DESARROLLO EN LAS ACTIVIDADES ESCOLARES EN  
LOS ESTUDIANTES DE BACHILLERATO TÉCNICO INFORMÁTICA DE  
LA UNIDAD EDUCATIVA EMIGDIO ESPARZA MORENO EN EL  
PERIODO ACADÉMICO DE ABRIL A AGOSTO 2024

**AUTOR:**

HERRERA QUINTO ENRIQUE

**TUTOR:**

Msc. Ángel Coloma

**BABAHOYO – LOS RIOS - ECUADOR**

**MAYO, 2024**

## **DEDICATORIA**

Esta presente tesis se la dedico a mis padres, por su amor, apoyo, esfuerzo que han sido la base fundamental para poder llegar a cumplir una meta como la es de graduarme en la universidad y lograr obtener el título de tercer nivel. Lo cual sus palabras de ánimo, aliento acompañado de la comprensión siempre estuvieron presente en momentos que más necesitaba.

## **AGRADECIMIENTO**

Agradezco a Dios por haberme otorgado una familia y amigos maravillosos, quienes fueron las fuentes de inspiración. Quienes han creído en mí siempre, siendo para mi vida cotidiana un ejemplo de superación, humildad y sacrificio. Enseñándome a valorar todo lo que tengo, a todos ellos siempre les estaré agradecido por apoyarme a cumplir este presente trabajo, porque han fomentado en mí, el deseo de superación y de triunfo en la vida. Lo que ha contribuido a la consecución de este logro. Espero contar siempre con su valioso e incondicional apoyo.

## RESUMEN

Este proyecto tiene como objetivo proponer la utilización de la Inteligencia Artificial (IA) a través de la aplicación Recraft Ai y promover el desarrollo de habilidades informáticas en los estudiantes del bachillerato técnico en informática de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno durante el periodo académico de abril a agosto de 2024. La implementación de Recraft AI en las actividades escolares fortalecerá las capacidades educativas de los estudiantes, preparándolos para enfrentar los desafíos tecnológicos de la actualidad. Para lograr este objetivo, se proponen diversas acciones como la integración de herramientas y recursos tecnológicos basados en IA, la capacitación docente en el uso de estas tecnologías, y el diseño de actividades que fomenten el desarrollo de habilidades informáticas.

La rápida evolución tecnológica y la creciente importancia de la Inteligencia Artificial (IA) mediante la aplicación Recraft AI en diversos ámbitos, incluido el educativo, nos lleva a replantearnos la forma en que se desarrollan las actividades escolares en el bachillerato técnico en informática. En la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno, reconocemos la necesidad de adaptar nuestros métodos de enseñanza y promover el uso eficiente de Recraft AI, la IA para potenciar las habilidades informáticas de nuestros estudiantes.

Para alcanzar este objetivo, es fundamental contar con el apoyo y compromiso de todo el personal docente, así como de los directivos y estudiantes. Se plantea establecer una estrecha colaboración entre el departamento de tecnología de la información y comunicación (TIC), el cuerpo docente y los estudiantes, para aprovechar al máximo el potencial de la IA en las actividades escolares.

**Palabras Claves:** Recraft AI, integración, recursos tecnológicos, innovación, actividades escolares

## ABSTRAC

This project aims to propose the use of Artificial Intelligence (AI) through the Recraft Ai application and promote the development of computer skills in students of the technical high school in computer science of the Emigdio Esparza Moreno Educational Unit during the April academic period to August 2024. The implementation of Recraft AI in school activities will strengthen the educational capabilities of students, preparing them to face today's technological challenges. To achieve this objective, various actions are proposed such as the integration of technological tools and resources based on AI, teacher training in the use of these technologies, and the design of activities that promote the development of computer skills.

The rapid technological evolution and the growing importance of Artificial Intelligence (AI) through the Recraft AI application in various areas, including education, leads us to rethink the way in which school activities are developed in the technical baccalaureate in computer science. At the Emigdio Esparza Moreno Educational Unit, we recognize the need to adapt our teaching methods and promote the efficient use of Recraft AI, AI to enhance the computer skills of our students.

To achieve this objective, it is essential to have the support and commitment of all teaching staff, as well as managers and students. It is proposed to establish close collaboration between the information and communication technology (ICT) department, the teaching staff and the students, to make the most of the potential of AI in school activities.

**Keywords:** Recraft AI, integration, technological resources, innovation, school activities

## ÍNDICE

<b>PORTADA</b>	
<b>DEDICATORIA</b> .....	<b>ii</b>
<b>AGRADECIMIENTO</b> .....	<b>iii</b>
<b>AUTORIZACIÓN DE LA AUTORÍA INTELECTUAL</b> ...	¡Error! Marcador no definido.
<b>CERTIFICACIÓN DEL TUTOR</b> .....	¡Error! Marcador no definido.
<b>INFORME FINAL POR PARTE DEL TUTOR</b> .....	¡Error! Marcador no definido.
<b>RESUMEN</b> .....	<b>iv</b>
<b>RESULTADO DEL TRABAJO DE GRADUACIÓN</b> .....	¡Error! Marcador no definido.
<b>INFORME FINAL DEL SISTEMA ANTI-PLAGIO</b> .....	¡Error! Marcador no definido.
<b>ÍNDICE</b>	<b>v</b>
<b>ÍNDICE DE TABLAS</b> .....	<b>viii</b>
<b>ÍNDICE DE FIGURAS</b> .....	<b>ix</b>
<b>INTRODUCCION</b> .....	<b>1</b>
<b>CAPÍTULO 1.- DEL PROBLEMA</b> .....	<b>2</b>
<b>1.1. Idea o tema de investigación</b> .....	<b>2</b>
<b>1.2. Marco contextual</b> .....	<b>2</b>
<b>1.2.1. Contexto internacional</b> .....	<b>2</b>
<b>1.2.2. Contexto nacional</b> .....	<b>4</b>
<b>1.2.3. Contexto local</b> .....	<b>6</b>
<b>1.2.4. Contexto institucional</b> .....	<b>7</b>
<b>1.3. Situación problemática</b> .....	<b>7</b>
<b>1.4. Planteamiento del problema</b> .....	<b>8</b>
<b>1.4.1. Problema general</b> .....	<b>8</b>
<b>1.4.2. Subproblemas o derivados</b> .....	<b>8</b>
<b>1.5. Delimitación de la investigación</b> .....	<b>9</b>
<b>1.5.1. Delimitación espacial</b> .....	<b>9</b>
<b>1.5.2. Delimitación temporal</b> .....	<b>9</b>
<b>1.5.3. Unidades de información</b> .....	<b>9</b>
<b>1.6. Justificación</b> .....	<b>10</b>
<b>1.7. Objetivos de la investigación</b> .....	<b>11</b>
1.7.1. Objetivo general .....	<b>11</b>
1.7.2. Objetivos específicos.....	<b>11</b>

<b>CAPÍTULO II.- MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL .....</b>	<b>12</b>
<b>2.1. Marco teórico.....</b>	<b>12</b>
2.1.1. Marco conceptual .....	12
<b>2.1.2. Marco referencial sobre la problemática de investigación .....</b>	<b>13</b>
<b>2.1.2.1. Antecedentes investigativos.....</b>	<b>13</b>
<b>2.1.2.2. Categorías de análisis .....</b>	<b>15</b>
2.1.3. Postura teórica.....	21
<b>2.2. Hipótesis.....</b>	<b>24</b>
2.2.1. Hipótesis general .....	24
2.2.2. Subhipótesis o derivadas.....	24
<b>2.1.3 Variable.....</b>	<b>24</b>
<b>CAPÍTULO III.- RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN .....</b>	<b>26</b>
3.1. Resultados obtenidos de la investigación.....	26
3.1.1. Pruebas estadísticas utilizadas.....	26
3.1.2. Análisis e interpretación de datos.....	27
3.2. Conclusiones específicas y generales.....	43
3.2.1. Específicas.....	43
3.2.2. Generales.....	43
3.3. Recomendaciones específicas y generales .....	43
3.3.1. Específicas.....	43
3.3.2. Generales.....	44
<b>CAPÍTULO IV.- PROPUESTA TEÓRICA DE APLICACIÓN .....</b>	<b>45</b>
4.1. Propuesta de la aplicación de los resultados .....	45
4.1.1. Alternativa obtenida .....	45
4.1.2. Alcance de la alternativa .....	45
4.1.3. Aspectos básicos de la alternativa .....	45
4.2.2 Objetivos .....	47
4.3.3. Estructura general de la propuesta.....	47
4.4. Resultados esperados de la propuesta .....	53
<b>BIBLIOGRAFÍA .....</b>	<b>54</b>
<b>ANEXOS .....</b>	<b>56</b>

<b>Cronograma del proyecto</b> .....	60
--------------------------------------	----

## ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1.- Correlaciones VI – VD	27
Tabla 2. Aplicación de Recraft AI	34
Tabla 3. Enseñanza dinámica	35
Tabla 4. Beneficios que brinda Recraft AI	36
Tabla 5. Recraft AI, en las actividades escolares	37
Tabla 6. Desarrollo de las actividades	38
Tabla 7. Motivación en las clases	39
Tabla 8. Incremento de la participación en clases	40
Tabla 9. Elaboración de las tareas escolares	41
Tabla 10. Mejora el rendimiento académico	42
Tabla 11. Labores en el área técnica	43



## ÍNDICE DE FIGURAS

Gráfico 1. Aplicación de Recraft AI	34
Gráfico 2. Enseñanza dinámica	35
Gráfico 3. Beneficios que brinda Recraft AI	36
Gráfico 4. Recraft AI, en las actividades escolares	37
Gráfico 5. Tabla 6. Desarrollo de las actividades	38
Gráfico 6. Motivación en las clases	39
Gráfico 7. Incremento de la participación en clases	40
Gráfico 8. Elaboración de las tareas escolares	41
Gráfico 9. Mejora el rendimiento académico	42
Gráfico 10. Labores en el área técnica	43

## INTRODUCCIÓN

En el primer capítulo se encuentra el planteamiento del problema, donde se expresa el tema, el contexto, internacional, nacional e internacional, la situación problemática, el problema de investigación la delimitación, la justificación e importancia y los objetivos general y específico.

En el capítulo dos, se evidencia el marco teórico que es donde se expresa el marco conceptual, donde se definen los conceptos involucrados en las variables, el marco referencial sobre la problemática de investigación, donde se exponen investigaciones de los últimos cinco años relacionadas al tema que se confrontaran con los resultados obtenidos, seguido de la postura teórica y las hipótesis general y específica.

En el capítulo tres, se encuentran los resultados de la investigación que inicia con la prueba estadística para comprobar la hipótesis, seguido del análisis de los resultados donde se encuentra las entrevistas a autoridades y docentes y encuestas a los estudiantes involucrados, culminando con las conclusiones y recomendaciones específicas y generales.

En el capítulo cuatro, se evidencia la propuesta alternativa, donde se describe la alternativa recomendada, el alcance de la misma, los aspectos básicos como los antecedentes, la justificación, el objetivo general y específico, la estructura de la propuesta donde se evidencia el título, los componentes y los resultados esperados de la propuesta. Y por último se encuentra la bibliografía y los anexos.

## **CAPÍTULO 1.- DEL PROBLEMA**

### **1.1. Idea o tema de investigación**

Recraft AI y desarrollo en las actividades escolares en los estudiantes de Bachillerato Técnico Informática de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno en el periodo académico de abril a agosto 2024.

### **1.2. Marco contextual**

#### **1.2.1. Contexto internacional**

La inteligencia artificial es una de las áreas tecnológicas con mayor proyección económica a corto y medio plazo. Tanto es así que el valor de mercado de la misma podría rebasar la barrera de los 300.000 millones de dólares estadounidenses en 2026. Los rápidos avances tecnológicos en Inteligencia Artificial (IA), así como otras tecnologías en desarrollo como la robótica, la computación en la nube y el Internet de las cosas, están transformando disciplinas, economías e industrias, y desafiando las ideas sobre lo que significa ser humano. La IA tiene un enorme potencial para el bien social y la promoción de la consecución de los ODS si se desarrolla de una manera que beneficie a la humanidad, respete las normas y estándares mundiales y esté anclada en la paz y el desarrollo (Azoulay, 2023, pág. 02).

La economía mundial transformada por la inteligencia artificial ha de beneficiar a la humanidad, la inteligencia artificial (IA) afectará a casi el 40% de los empleos en todo el mundo, reemplazando algunos y complementando otros. Para aprovechar este potencial, las políticas deben encontrar un fino equilibrio. Estamos a las puertas de una revolución digital que podría revitalizar la productividad, estimular el crecimiento mundial y elevar los ingresos en todo el mundo, pero que también podría reemplazar empleos y profundizar la desigualdad (Georgieva, 2024, pág. 08).

Para este autor, el mercado laboral está sufriendo grandes cambios gracias a la transformación que ejerce la inteligencia artificial, sin embargo, todos los escritores tienen un punto de vista en común, encontrar el equilibrio, que reduzca el riesgo de la humanidad ante una inminente evolución digital, sobre todo, en la reducción de empleos y el incremento de la desigualdad.

El rápido avance de la inteligencia artificial ha cautivado la atención del mundo, causando expectación y alarma y planteando importantes interrogantes acerca del posible impacto en la economía mundial. El efecto neto es difícil de pronosticar, porque las repercusiones de la IA en las economías serán complejas. Lo que cabe decir con algo de certeza es que tendremos que idear un conjunto de políticas que permitan explotar de forma segura el vasto potencial de la IA en beneficio de la humanidad (Georgieva, 2024, pág. 08).

De acuerdo a este autor, la inteligencia artificial ha evolucionado y sigue evolucionando de manera desmesurada, evidenciándose en el mercado internacional una transformación en diferentes áreas donde esta tiene su influencia, considerando algunos factores para reducir su impacto negativo en la humanidad.

La Inteligencia Artificial en la educación ofrece numerosas posibilidades para agregar más valor a los estudiantes, facilitar el proceso enseñanza-aprendizaje y mejorar el posicionamiento de las instituciones educativas. Lo que hace años podría haber parecido ciencia ficción, hoy es una realidad completamente aplicable a proyectos e instituciones de todo tipo gracias a la Inteligencia Artificial (IA), se vale de campos como el Machine Learning, el Deep Learning y el Procesamiento del Lenguaje Natural (PLN) para lograr que los algoritmos puedan aprender por sí mismos (UNESCO, 2024, pág. 02).

Es decir, que puedan procesar, automatizar y organizar gran cantidad de datos para ejecutar una acción y obtener un resultado específico. Utilizar estas innovaciones en tu institución educativa (IE) puede traer múltiples ventajas. Especialmente si tenemos en cuenta que la transformación digital es una realidad y determinará la forma cómo nos

relacionaremos en los próximos años. Por esta razón, el sector de la educación está llamado a la renovación (UNESCO, 2024, pág. 02).

Y en ese sentido, la tecnología será tu mejor aliada para aportar valor a tus estudiantes, mejorar tus acciones de Marketing Educativo y mantener a tu IE a la vanguardia. Lo que sucede con la Inteligencia Artificial en la educación, a diferencia de esas industrias, es que apenas está explorando sus posibilidades. Lejos de ser una innovación ajena a las instituciones educativas, la IA tiene el poder de transformar profundamente la educación, según lo afirma la (UNESCO, 2024, pág. 02).

De acuerdo con la organización, esta innovación disruptiva puede reducir las dificultades de acceso al aprendizaje, automatizar los procesos de gestión y optimizar los métodos de enseñanza que permiten mejorar los resultados en el aprendizaje. De esta manera, implementar la Inteligencia Artificial en la educación hará que más personas se beneficien de los programas educativos. Además, reduce las tareas repetitivas de los docentes y estimulará la formación personalizada, mientras le da más relevancia al aprendizaje colaborativo. Con estos objetivos en mente, la IA puede hacer frente a los desafíos tradicionales de la enseñanza en el marco de las transformaciones digitales impulsadas por la industria 4.0 (UNESCO, 2024, pág. 02).

Para la UNESCO, es notable que la inteligencia artificial también tiene beneficios para la educación, son muchas las alternativas que estas generan en el área educativa, donde las interacciones y la automatización de los procesos hacen más simple la labor educativa, teniendo en cuenta que reduce las tareas repetitivas de los docentes y estimulará la formación personalizada, siendo más evidente al aprendizaje colaborativo

### **1.2.2. Contexto nacional**

En Ecuador, la IA ha tenido un desarrollo atomizado en proyectos del sector privado y del sector público basado en la gobernanza de datos. El país ha empezado a realizar mayores esfuerzos para promover el uso de datos abiertos que apoyen el desarrollo

tecnológico a favor del emprendimiento a través de planes y estrategias nacionales. Desde el 2018, el Ecuador se ha esforzado por construir una política digital sin lograr diseñar instrumentos de política de IA. Esto se debe en gran medida a que los emprendimientos de IA en el país están creciendo de manera desarticulada y no logran posicionar sus beneficios y riesgos ante la opinión pública (Albornoz, 2022, pág. 11).

Los esfuerzos del Ecuador por involucrarse de forma directa con la evolución digital y la inteligencia artificial se limitan al tener en proceso las políticas sobre el uso de las IA, sin embargo, se evidencia que los emprendimientos de forma particular se están incrementando de forma desorganizada debido a la misma falta de políticas estatales.

Otra razón de la ausencia de políticas de IA radica en la debilidad crítica de los órganos legislativos con respecto a la regulación de tecnologías emergentes debida a su relativa falta de experiencia. Las iniciativas de IA en Ecuador se han desarrollado de manera paralela desde el sector privado. El sector académico se ha centrado en el desarrollo de ciencia aplicada vinculada a IA y, el gobierno central y los gobiernos seccionales han empezado a implementar soluciones IA en los últimos años (Albornoz, 2022, pág. 11).

El sector privado se ha enfocado en soluciones de IA en los sectores de seguros, bancos e industria farmacéutica. En particular, en las áreas de gestión al cliente, segmentación de clientes, prospección de nuevos clientes y reducción del fraude. Tal es el caso del Banco de Guayaquil, Produbanco, Know-How S.A., GSK Ecuador entre otros. Varias universidades del país están desarrollando proyectos de machine Learning e IA. Los investigadores están trabajando con estas tecnologías porque en el país existen condiciones favorables para su desarrollo (CEDIA, 2019, pág. 13).

Con el aporte de los autores, se evidencia que es el sector privado donde se están logrando avances considerables en este campo y en ocasiones se ven obligados a frenar su desarrollo por la falta de políticas estatales que oriente su aplicación y uso comercial para beneficio de la población.

En Ecuador existe libertad de operación debido a que no se han generado registros de patentes, lo que permite que el costo de inclusión de la tecnología sea bajo porque no se paga por derechos de propiedad intelectual. Hasta el momento, solo identificamos un caso de doble hélice entre academia y sector privado en la institucionalización de la IA en el país. El INARI (Laboratorio de Investigación en Inteligencia Artificial Industrial) es un centro de I+D+I creado entre la Escuela Politécnica del Litoral (ESPOL) y Tiendas Industriales Asociadas (TIA S.A.) para el desarrollo de IA. Su programa sobre aprendizaje profundo (Deep Learning) se ha convertido en un proyecto emblemático de la asociación empresa-academia (CEDIA, 2019, pág. 13).

Solo en los últimos dos años, el gobierno central y los gobiernos seccionales han empezado a utilizar herramientas IA en salud, turismo, banca, servicios fiscales y movilidad. Desde el 2020, la pandemia de Covid-19 ha impulsado sinergias en el desarrollo de la IA en el país para resolver problemas situados. El Instituto Ecuatoriano de Seguridad Social (IESS) está utilizando el Sistema auxiliar de diagnóstico con IA donado por Huawei, que contiene miles de imágenes de lesiones sospechosas en los pulmones a nivel mundial que permite a los médicos realizar diagnósticos más rápidos en base a tomografías (CEDIA, 2019, pág. 13).

En estos tiempos las diversas instituciones del Ecuador, están tomando la iniciativa de utilizar herramientas de la IA, con la finalidad de obtener resultados favorables, que aporten un desarrollo agradable a los usuarios de las diferentes áreas como lo son en salud, turismo, banca, Educación, mediante la aportación de la AI como aplicaciones móviles, maquinas inteligentes y actualizadas, ahorrando tiempo, y generando resultados prósperos.

### **1.2.3. Contexto local**

A nivel local son pocos los adelantos que se tienen con la aplicación y el manejo de la inteligencia artificial en todas las áreas, a pesar de tener en la web innumerables accesos a dicha tecnología, sin embargo, en educación de manera individual existen profesionales que hacen uso, sobre todo en las instituciones de educación superior, donde entre otras

utilizan el Recraft AI, considerando que los vectores son elementos esenciales en el diseño gráfico y la ilustración. Hasta ahora, existían límites para generar vectores a partir de imágenes y gráficos preexistentes. Sin embargo, ahora se cuenta con una innovadora herramienta que permite generar vectores a partir de texto: Recraft AI.

El reto de Ecuador es diseñar una Estrategia de IA que sea capaz de capitalizar las oportunidades sociales y económicas de la IA y crear condiciones adecuadas para su desarrollo. Otros países de la región como México, Chile, Argentina, Colombia y Uruguay ya han incorporado la agenda de inteligencia artificial como un objetivo de su política pública (Aguerre 2020). Ecuador ya cuenta con experiencias de coproducción de política pública que pueden servir de base para el diseño de una Estrategia de IA. El país está listo para un proceso de gobernanza colaborativa que convoque a actores estatales y no estatales a mapear su desarrollo y sus posibles trayectorias socio-técnicas (CEDIA, 2019, pág. 14).

#### **1.2.4. Contexto institucional**

En la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno de la ciudad de Babahoyo, a pesar de ser una institución educativa completa que promueve todos los niveles, existen limitaciones en cuanto a la implementación de las tecnologías en las labores académicas, se cuenta con laboratorio de cómputo y acceso a internet, lo cual no es suficiente y presenta complicaciones al ser aplicadas por varios docentes, sin embargo no todos los docentes incluyen la tecnología en las labores educativas, siendo los docentes de profesiones relacionadas al área de informática o sistemas los que mayormente trabajan o incluyen la tecnología en sus actividades escolares.

### **1.3. Situación problemática**

La educación ha venido evolucionando lenta y gradualmente a través de los años, que incluso se consideraba que su formato se mantenía en las necesidades del siglo pasado, sin embargo, con el repuntar de la tecnología, la sociedad del conocimiento exige que se produzcan cambios en los sistemas educativos, en la actualidad los jóvenes tienen falencias



o limitaciones para los nuevos escenarios académico-laborales que se brindan en los actuales momentos y los que se darán en el futuro a causa de la transformación digital ligada a la cuarta revolución industrial o revolución tecnológica.

Según los últimos avances presentados esta revolución se caracteriza por interconectar, de forma inteligente, diversas tecnologías digitales como podrían ser la impresión 3D, la inteligencia artificial o el internet de las cosas para alcanzar un sistema productivo más eficiente y que son inexistentes dentro de las actividades escolares o se utilizan muy rara vez con limitaciones marcadas que imposibilitan el desarrollo de habilidades digitales necesarias para aquello, identificándose desigualdades en el desarrollo social.

Presentando limitaciones en cuanto a las habilidades en el manejo de la tecnología de ciertos docentes, los cuales no incluyen dentro de sus actividades escolares los beneficios que ofrece la tecnología y específicamente la inteligencia artificial en el campo educativo, existiendo un grupo minúsculo de docentes que si lo aplican y han logrado insertarlas en sus actividades diarias

#### **1.4. Planteamiento del problema**

##### **1.4.1. Problema general**

¿Cómo influye el Recraft AI en el desarrollo en las actividades escolares en los estudiantes de Bachillerato Técnico Informática de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno en el periodo académico de abril a agosto 2024?

##### **1.4.2. Subproblemas o derivados**

¿De qué manera influye el Recraft AI en la motivación y participación de los estudiantes en clases del Bachillerato Técnico Informática de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno en el periodo académico de abril a agosto 2024?

¿Cuál es la influencia del Recraft AI en la realización de las tareas escolares de los estudiantes del Bachillerato Técnico Informática de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno en el periodo académico de abril a agosto 2024?

¿Qué alternativas sugiere el Recraft AI en las actividades escolares de los estudiantes en clases del Bachillerato Técnico Informática de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno en el periodo académico de abril a agosto 2024?

## **1.5. Delimitación de la investigación**

### **1.5.1. Delimitación espacial**

La investigación se desarrollará en la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno de la ciudad de Babahoyo, provincia Los Ríos.

### **1.5.2. Delimitación temporal**

La investigación se desarrollará durante el primer semestre del año 2024, al periodo lectivo 2023-2024

### **1.5.3. Unidades de información**

Las fuentes primarias de información son los estudiantes, los docentes y las autoridades de la institución educativa involucrada.

## **1.6. Justificación**

La educación con la apertura a la tecnología ha sufrido grandes cambios, los mismos que se reflejan a la hora de desarrollarlas actividades educativas, la incursión de la tecnología dentro de las actividades escolares, es importante por lo tanto revisar las bondades que las herramientas tecnológicas ofrecen y cuales se ajustan a las necesidades del medio educativo en particular.

Siendo, como se ofrecen las diferentes herramientas tecnológicas vinculadas a la educación se evidencia un amplio campo de acción y de alternativas que hacen factible la realización del presente trabajo, que se complementa con el fácil acceso a la tecnología por parte de los estudiantes y docentes y de ciertas habilidades que ya poseen los estudiantes en el manejo del mundo digital.

De igual forma, con el desarrollo del presente trabajo investigativos se avizoran dos aportes uno teórico que se construye con la recopilación de información de fuentes fidedignas y confiables que sirven de sustento a la fundamentación teórica y también para orientar futuras investigaciones relacionadas al tema, así mismo, se tiene un aporte práctico que se evidencia al momento de aplicar las alternativas que genere el mismo.

Además de lo expuesto en párrafos anteriores, se tiene dos tipos de beneficiarios, unos directos que en este caso son los estudiantes y docentes involucrados que podrán fortalecer las actividades del proceso de enseñanza aprendizaje y como beneficiarios indirectos están los padres de familia, y las autoridades de la institución.

## **1.7. Objetivos de la investigación**

### **1.7.1. Objetivo general**

Determinar cómo influye el Recraft AI en el desarrollo en las actividades escolares en los estudiantes de Bachillerato Técnico Informática de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno en el periodo académico de abril a agosto 2024

### **1.7.2. Objetivos específicos**

Analizar de qué manera influye el Recraft AI en la motivación y participación de los estudiantes en clases del Bachillerato Técnico Informática de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno en el periodo académico de abril a agosto 2024.

Identificar la influencia del Recraft AI en la realización de las tareas escolares de los estudiantes del Bachillerato Técnico Informática de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno en el periodo académico de abril a agosto 2024.

Sugerir alternativas de aplicación del Recraft AI en las actividades escolares de los estudiantes en clases del Bachillerato Técnico Informática de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno en el periodo académico de abril a agosto 2024.

## **CAPÍTULO II.- MARCO TEÓRICO O REFERENCIAL**

### **2.1. Marco teórico**

#### **2.1.1. Marco conceptual**

##### **Inteligencia artificial**

Por definición, la Inteligencia Artificial (IA), y en inglés Artificial Intelligence o AI, es según (Revista de Robots, 2020 ), la capacidad que tiene de pensar por sí sola una máquina. La tecnología que emplea una maquina artificial e inteligente está desarrollada por medio de una serie de algoritmos que le proporcionan la capacidad de interpretación, decisión y resolución de problemas de forma autónoma ante las señales que recibe.

##### **Recraft Ai**

Es un generador de vectores de texto revolucionario que nos brinda la posibilidad de crear diseños personalizados de manera rápida y sencilla. Con sus numerosas características y opciones de personalización, esta herramienta se posiciona como una excelente opción para diseñadores gráficos e ilustradores que deseen optimizar su flujo de trabajo y expandir sus posibilidades creativas. No dudes en probar Recraft Ai y descubrir todo su potencial. ¡Tu imaginación es el límite! (Pallero, 2019 , pág. 19)

##### **Actividad escolar**

El concepto de actividad se examina en psicología en dos funciones: como principio explicativo y como objeto de investigación. “En esencia, la actividad escolar presupone no sólo las acciones de un solo individuo tomado aisladamente, sino también sus acciones en las condiciones de la actividad de otras personas, es decir, presupone cierta actividad conjunta” (Rodríguez-Moneo, 2020 ). Según ese autor, una actividad se compone de una

necesidad, un motivo, una finalidad y condiciones para obtener la finalidad. Entre sus componentes se ejercerían transformaciones mutuas.

## **2.1.2. Marco referencial sobre la problemática de investigación**

### **2.1.2.1. Antecedentes investigativos**

En el estudio desarrollado por (Carbonell-García, 2023), cuyo título es La Inteligencia Artificial en el contexto de la formación educativa, indica que actualmente la Educación requiere implementar estrategias que contribuyan con el proceso formativo de los individuos, y se consolide una enseñanza innovadora y productiva. Pues, la forma de proporcionar conocimientos está cambiando; y es una realidad que la implementación y el uso de IA en la educación tiene que ver con ese cambio. Desde estas premisas se presenta este artículo cuyo objetivo implicó describir algunos aportes significativos que ha generado la Inteligencia Artificial en el contexto de la formación educativa. El mismo se enmarcó dentro de una investigación bibliográfica de orden documental. Como conclusión se establece que el hombre y su forma de vida ha cambiado, lo que ayer fue un sueño muy lejano es hoy una realidad activa y cambiante que precisa del empeño y la disposición, para ir de la mano de esa evolución. Además, que el principal agente cambiante en la actualidad, es la inteligencia artificial, un ente que llegó para transformar la educación y la sociedad en general.

En otro estudio desarrollado por (Atencio-González, 2024), con el título de Inteligencia artificial en Educación, manifiesta que La inteligencia artificial es una tecnología que permite a las computadoras y robots, aprender a realizar tareas y tomar decisiones como lo haría un ser humano, es una práctica que intenta aprender de ellos. Partiendo de lo que se plantea, es válido formular la interrogante de ¿Qué promete la inteligencia artificial en educación? Y para responder a la pregunta, surgen otras como ¿Qué estoy enseñando? o ¿Cómo aprenden mis estudiantes? el apoyo que puede brindar la IA en educación podría explicarse en la manera como se desarrolla la planificación de los aprendizajes, como se diseñan las actividades con los estudiantes, el desarrollo de

experiencias y análisis de la gestión de dicho aprendizaje, señala que el tiempo que se ahorra el docente haciendo uso de la IA, lo puede invertir en las relaciones interpersonales, haciendo énfasis en los aspectos morales y los valores, el trabajo en equipo, la empatía y la creatividad del alumno, lo que cierra de manera impactante diciendo este experto, que ese debe ser realmente el futuro de la educación.

En el estudio realizado por (Troncoso-Heredia, 2023), con el título Inteligencia artificial y educación: nuevas relaciones en un mundo interconectado, indica que la inteligencia artificial está acaparando la atención de la comunidad en general y científica en particular, a partir de todas las potencialidades que posee para facilitar ciertos procesos de la vida cotidiana. La educación, específicamente, desde hace varias décadas ha estado experimentando la irrupción de las Tecnologías de la Información y la Comunicación y al mismo tiempo ha sido testigo de su evolución, así como de cuánto puede aportar en la conformación de un proceso educativo mucho más atractivo, motivador y desarrollador. De ahí que el objetivo de este artículo se centre en evaluar cómo la inteligencia artificial ha impactado la enseñanza, el aprendizaje y las áreas de administración y gestión de la educación. Para ello se utilizó un estudio de investigación cualitativa, aprovechando la revisión de 250 textos científicos, entre ellos artículos de revistas, publicaciones profesionales e informes de congresos. Este estudio permitió determinar que, en general, la inteligencia artificial ha tenido un gran impacto en la educación, particularmente en las áreas de administración, instrucción y aprendizaje del sector educativo o dentro del contexto de instituciones de aprendizaje individuales.

En el estudio realizado por (Castillejos-López, 2022), con el título Inteligencia artificial y entornos personales de aprendizaje: atentos al uso adecuado de los recursos tecnológicos de los estudiantes universitarios, manifiesta que la inteligencia artificial (IA) ha invadido los espacios de aprendizaje buscando revolucionar la educación. Creadores de contenidos en medios sociales como TikTok comparten hacks o trucos académicos para facilitar el desarrollo de las tareas de los estudiantes, pero en ocasiones lo que comparten no es más que herramientas de prácticas poco éticas que se emplean en los entregables que agenda el docente. Por lo anterior, el propósito de este ensayo es reflexionar sobre el

impacto que genera la inteligencia artificial en los entornos personales de aprendizaje de los centennials universitarios a partir de los hacks académicos y las herramientas para realizar prácticas poco éticas en el aula. Como conclusión se obtiene que el pensamiento crítico y creativo de la inteligencia lingüística y lógico-matemática se ven afectadas cuando el estudiante aplica este tipo de herramientas. Se identifica un problema de valores en el aprendiz.

### **2.1.2.2. Categorías de análisis**

#### **Recraft Ai**

Cree gráficos visualmente consistentes, la primera herramienta de diseño de IA generativa que permite a los usuarios crear y editar ilustraciones digitales, arte y gráficos 3D con un estilo de marca uniforme. Recraft Ai es el primer generador de vectores de texto en el mundo. A diferencia de otras herramientas de generación de imágenes, Recraft Ai utiliza el texto como entrada para crear vectores reales. Esto significa que nuestros vectores nunca se pixelarán, sin importar cuánto los ampliemos. Con Recraft Ai, podemos transformar nuestros vectores a cualquier tamaño, cambiar los colores y regenerar partes específicas de nuestros diseños, brindándonos un nivel de flexibilidad y personalización sin precedentes (Pallero, 2019 , pág. 21).

#### **Características principales**

Recraft Ai ofrece una amplia gama de características para potenciar nuestra creatividad y optimizar nuestro flujo de trabajo en diseño gráfico e ilustración. Algunas de sus características principales son:

- Generación de vectores a partir de texto
- Capacidad para ajustar el tamaño de los vectores sin perder calidad
- Descarga en diversos formatos de imagen
- Posibilidad de personalizar cada detalle de nuestros diseños
- Opciones para regenerar y editar partes específicas de nuestros vectores



Amplia galería de diseños generados por otros usuarios (Pallero, 2019 , pág. 21)

### **Cómo utilizar la herramienta**

Para acceder a Recraft Ai, simplemente debemos hacer clic en el botón de registro en la esquina superior derecha de su sitio web y crear una cuenta utilizando nuestro correo electrónico. Una vez dentro, seleccionaremos el modelo de diseño deseado. Si no podemos visualizar el lienzo de diseño, podemos presionar "L" en nuestro teclado o hacer clic en el icono para agregar una nueva capa (Palella-Martins, 2022 , pág. 21).

### **Modelos disponibles**

Recraft Ai ofrece distintos modelos de diseño entre los que podemos elegir, como arte vectorial, ilustraciones, iconos, ilustraciones 3D, fondos y realismo. Podemos seleccionar el modelo que mejor se adapte a nuestras necesidades creativas y comenzar a generar nuestros diseños (Palella-Martins, 2022 , pág. 21).

### **Personalización de los vectores**

Una vez que hemos seleccionado nuestro modelo y comenzado a trabajar en nuestro lienzo de diseño, tenemos la posibilidad de modificar cada detalle de nuestros vectores. Si deseamos cambiar los colores, solo debemos hacer clic en el botón de edición y seleccionar los colores deseados. Recraft Ai nos permite cambiar el color de cada parte de nuestro vector según nuestras preferencias (Ocaña-Fernández, 2019, pág. 23).

### **Generación de ilustraciones**

Recraft Ai también es una excelente herramienta para generar ilustraciones. Al seleccionar el modelo de ilustraciones, podemos ingresar nuestras indicaciones y observar cómo la herramienta genera una ilustración nítida y detallada en cuestión de segundos. Si deseamos eliminar el fondo de la ilustración, podemos utilizar la función "Eliminar fondo"

y, si deseamos convertir la ilustración en un vector, solo debemos hacer clic en el botón "Vectorizar" (Valenzuela-Fernández, 2019, pág. 34).

### **Eliminación y conversión de fondos**

La eliminación de fondos no deseados es una tarea común en el diseño gráfico. Con Recraft Ai, podemos eliminar fácilmente el fondo de una imagen en cuestión de segundos. Esto nos permite utilizar nuestros vectores e ilustraciones en cualquier contexto sin preocuparnos por los fondos no deseados. Además, la herramienta también nos permite convertir nuestras imágenes en vectores con un simple clic (Garro-Aburto, 2019 , pág. 32).

### **Iconos personalizados**

Recraft Ai nos brinda la posibilidad de generar iconos personalizados para nuestros proyectos. Dentro del modelo de iconos, podemos elegir entre una variedad de estilos y diseños. Por ejemplo, si deseamos crear un icono de un scooter, la herramienta nos mostrará cuatro opciones diferentes para elegir. También podemos modificar los colores prediseñados o cargar nuestros propios diseños, brindándonos una flexibilidad adicional en la creación de iconos (Ocaña-Fernández, 2019, pág. 23).

### **Sugerencias de colores y carga de diseños propios**

Además de las opciones de personalización, Recraft Ai nos sugiere colores que podemos utilizar en nuestros vectores. Si seleccionamos el botón "Más", la herramienta nos ofrecerá sugerencias automáticas de colores complementarios. También podemos cargar nuestros propios diseños para mantener la consistencia de colores en cada generación. Esta función nos ahorra tiempo y nos permite generar diseños de manera eficiente (Garro-Aburto, 2019 , pág. 32).

## **Pros**

Generación de vectores a partir de texto

Personalización total de los diseños

Amplia variedad de modelos y estilos

Eliminación y conversión de fondos rápida y precisa

Sugerencias automáticas de colores complementarios

Carga de diseños propios para mantener la consistencia (Ocaña-Fernández, 2019, pág. 24)

## **Contras**

Actualmente solo disponible en inglés

Es posible que en un futuro se pase a un modelo de suscripción

Destacados:

Genera vectores a partir de texto con Recraft Ai, el primer generador de su tipo en el mundo.

Personaliza todos los aspectos de tus diseños, desde el tamaño hasta los colores.

Crea ilustraciones detalladas y elimina fondos no deseados en cuestión de segundos.

Genera iconos personalizados para tus proyectos y carga tus propios diseños para mantener la consistencia.

Recraft Ai es completamente gratuito por el momento (Ocaña-Fernández, 2019, pág. 24)

## **Actividades escolares**

La tarea escolar como una actividad y un ejercicio que se realizan en la casa (del estudiante). Actividad remite a una acción o a un conjunto de acciones, específicamente de carácter humano, que se llevan a cabo en un campo determinado (Ruiz-Vega, 2020, pág. 12).

## **Tareas en equipo y colaborativo**

El trabajo en equipo se manifiesta cuando varias personas se agrupan para aportar sus conocimientos, experiencias, habilidades y competencias profesionales para trabajar juntos y de manera efectiva para lograr un objetivo común. El trabajo en equipo en el lugar de trabajo es la capacidad de un grupo para trabajar en conjunto de manera efectiva, comunicarse bien, definir roles y liderazgo, compartir recursos y escucharse activamente unos a otros. Este tipo de actividad en colaboración se basa en un conjunto de habilidades aprendidas que pueden elevar la moral en el lugar de trabajo, construir una buena relación entre los miembros del grupo, aumentar la calidad y cantidad de la producción y mejorar las tasas de retención (Indeed, 2023, pág. 11).

Cuando combinas la colaboración y el trabajo en equipo, obtienes un equipo cuyos miembros tienen distintas habilidades, y la capacidad de trabajar juntos de manera productiva. Cada individuo sabe cómo desempeñarse en su rol y usar sus habilidades y experiencia, al mismo tiempo que trabaja como uno más con todo el grupo para lograr una meta. El trabajo en equipo colaborativo involucra al grupo para combinar la experiencia y la resolución de problemas juntos, al mismo tiempo que asigna tareas y roles individuales para la autonomía. Este tipo de trabajo en grupo es una coordinación intencional de cómo y cuándo los participantes actúan para lograr la eficiencia (Indeed, 2023, pág. 11).

El trabajo en equipo y colaborativo entre los miembros del grupo pueden fomentar una cultura y un entorno de trabajo saludables, en los que los equipos de personas pueden alcanzar sus metas mediante habilidades poderosas y un trabajo eficaz. Trabajar en equipo de manera colaborativa puede promover la innovación, aumentar la satisfacción laboral, encontrar soluciones para resolver problemas y desarrollar excelentes habilidades sociales (Indeed, 2023, pág. 11).

## **Tareas de interacción**

La interacción entre profesores, estudiantes y el grupo en general debería fijarse en la comunicación sin descuidar el apoyo emocional. En este sentido para la articulación del profesor y los estudiantes en una situación de enseñanza-aprendizaje tiene en consideración la reciprocidad y comportamientos en los contextos sociales específicos, lo que otorga peso al contexto y al entorno que rodea la realidad investigada (Barrios-Palacios, 2021, pág. 11).

## **Tareas escolares independientes**

Según (Rouco, 2021), El trabajo independiente "es el sistema de estudio que deposita en el alumno la mayor responsabilidad de su aprendizaje, de acuerdo con sus posibilidades, características, vivencias y necesidades. Se trata de estimularlo para que utilice al máximo sus propios recursos".

El trabajo independiente no omite el papel dirigente del profesor, sino que más bien lo reafirma y potencia, puesto que el profesor se manifiesta como orientador aun cuando no está presente. Es un proceso de auto aprendizaje que comprende el proceso de asimilación y profundización del conocimiento donde el estudiante actúa en calidad de sujeto y desarrolla su independencia cognoscitiva. La utilización de diversas modalidades de software educativo puede ser utilizada como ayuda al trabajo independiente de los estudiantes de cualquier nivel de enseñanza, contribuyendo decisivamente a elevar la calidad de esta importante vía de aprendizaje (Arellana, 2019, pág. 27).

## **Compromiso escolar**

Para abordar el término compromiso, debe considerarse primero la existencia de dos variantes en torno a su uso: el compromiso del estudiante, con el propósito que el estudiantado y la experiencia interna que el mismo tiene constituya el centro de atención del investigador (Christenson-Furlong, 2020 , pág. 45)

Según (Appleton, 2020 ), indica que [...] el uso del término compromiso escolar es preferible a compromiso escolar porque las escuelas involucran a los estudiantes como aprendices y están involucrados en diversos grados [...], el uso de compromiso escolar puede enfatizar las influencias del entorno escolar, aunque minimiza el enfoque en las influencias de la familia y la comunidad/vecindario.

### **2.1.3. Postura teórica**

#### **Teoría asociada a inteligencia artificial**

Para (Revista de Robots, 2020 ), las tres características que ofrece el uso de la IA para mejorar los sistemas humanos son:

Mejorar la competitividad

Ofrecer innovación

Desarrollar nuevas habilidades.

Ahora bien, así como la IA tiene multitud de posibilidades de uso, también las tiene su forma de ser clasificada, a continuación, se presenta su clasificación.

Según (Revista de Robots, 2020 ), se clasifican en cuatro tipos:

La tecnología que actúa como una persona, la que se comporta y piensa como una persona, la capaz de razonar en situaciones como lo haría un ser humano y la artificial que permite actuar como lo haría una persona; a continuación, se describen.

Tecnología que actúa como una persona. Son sistemas artificiales capaces de repetir tareas simulando al humano, tal y como realizan en la actualidad los robots. Son los denominados sistemas que actúan como humanos (Revista de Robots, 2020 )

Tecnología que se comporta y piensa como una persona. Es un sistema capaz de tomar decisiones, de aprender y de resolver problemas. Lo hace imitando el comportamiento del sistema nervioso de un humano gracias a las Redes Neuronales Artificiales. Se les llama sistemas que piensan como humanos (Revista de Robots, 2020 ).

Tecnología capaz de razonar en situaciones como lo haría un ser humano. Aquí es donde se incluyen los denominados Sistemas Expertos. A ellos se les denomina Sistemas que piensan racionalmente (Revista de Robots, 2020 ). Tecnología artificial que permite actuar como lo haría una persona. Este sistema integra a los Agentes Inteligentes. Este tipo de IA fue identificado como organizaciones de Agente Racional o Sistemas que actúan racionalmente. Con estos softwares se ven los resultados clínicos o los agentes virtuales que analizan patrones en Internet (Revista de Robots, 2020 ).

### **Aplicaciones de la Inteligencia artificial a la educación**

Mucho se dice sobre las ventajas y desventajas del uso de la IA en los distintos sectores de la vida, debido a que, hasta ahora, cualquiera de los avances tecnológicos que se han producido se caracterizaban porque el ser humano poseía un control absoluto del medio. La clave de afrontar los nuevos retos será en qué medidas se adopten para seguir manteniendo el control frente a una tecnología que, más pronto que tarde, nos va a superar en inteligencia. En este sentido, desde el punto de vista humano, el sector educativo complejo por naturaleza, también ha sido permeado por la IA, a continuación, se presentan algunas aplicaciones a este campo.

La principal ventaja de su uso en educación radica en que tendrán la capacidad de adaptar a cada individuo el material educativo en función de sus debilidades y fortalezas, con el fin de que la enseñanza sea más eficiente, esto es, se favorece el aprendizaje de acuerdo al estilo. Con relación al proceso de la educación personalizada se tiene lo siguiente:

“La aplicación de la IA puede, en cierta manera, plantearse como una solución viable, ya que la asistencia automatizada en relación a la ayuda de los estudiantes

(independientemente del nivel) permite una nueva y atractiva perspectiva en relación al dinamismo del aprendizaje ya que la interacción virtual, regulada por los parámetros de la IA permite facilitar los aprendizajes, ya que los mecanismos de apoyo se encontrarán disponibles cuando sean necesario independientemente del tiempo y el espacio del usuario. Lo anterior nos conlleva a repensar el proceso de enseñanza aprendizaje cuyos impactos en relación a la tendencia de un panorama de una educación adaptativa, genere un gran impacto en los aprendizajes convencionales, y a medida que se desarrollen nuevas y mejores aplicaciones sustentadas en la IA, será más que probable que los nuevos currículo puedan ser sensibles y versátiles a la adaptación acelerada en relación a las nuevas y parsimoniosas formas de entender el quehacer educacional en el presente siglo” (Ocaña-Fernández Y. , 2019 , pág. 36).

La revolución causada por la introducción de la IA al sector educativo en las últimas décadas ha generado una serie de impactos importantes y de gran repercusión en lo que respecta a la educación superior, ya que no solo ha permitido la generación de procedimientos sustentados en los modernos procesos de gestión del conocimiento, sino que además ha permitido la generación de novedosos entornos y planteado nuevas modalidades en la formación (Ocaña-Fernández Y. , 2019 , pág. 36).

Al respecto, (Mariño-Primorac, 2021 ), opinan que en la formación universitaria se pone énfasis en el diseño de perfiles profesionales enmarcados en el trabajo y la generación de conocimiento. En lo que va del presente siglo, la educación superior universitaria ha adoptado un novedoso paradigma socio-cognitivo, donde se asumen el proceso de aprendizaje como constante y en evolución permanente, donde los contenidos y metodologías deben estar acordes a las necesidades propias de cada realidad, con la necesidad de implementar estrategias metacognitivas, el raciocinio de carácter lógico basado en nuevos estilos de comunicación e interactividad digital.

Ahora bien, según (Ocaña-Fernández Y. , 2019 ), Si la interactividad es el rasgo de las nuevas competencias digitales, mostrándose como su lado más atractivo, la forma de presentación al alcance de las comunidades virtuales; entonces los sistemas de IA



desarrollados bajo la nueva alfabetización es su esencia medular, la escritura del código o programas serían las células madre en constante renovación, con un plus agregado pueden ser mejoradas continuamente.

## **2.2. Hipótesis**

### **2.2.1. Hipótesis general**

La aplicación del Recraft AI facilita el desarrollo en las actividades escolares en los estudiantes de Bachillerato Técnico Informática de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno en el periodo académico de abril a agosto 2024

### **2.2.2. Subhipótesis o derivadas**

La aplicación del Recraft AI incrementa la motivación y participación de los estudiantes en clases del Bachillerato Técnico Informática de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno en el periodo académico de abril a agosto 2024.

La aplicación del Recraft AI facilita la realización de las tareas escolares de los estudiantes del Bachillerato Técnico Informática de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno en el periodo académico de abril a agosto 2024.

Con la aplicación del Recraft AI se sugiere alternativas en las actividades escolares de los estudiantes del Bachillerato Técnico Informática de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno en el periodo académico de abril a agosto 2024.

### **2.1.3 Variable**

La aplicación del Recraft AI facilita el desarrollo en las actividades escolares en los estudiantes de Bachillerato Técnico Informática de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno en el periodo académico de abril a agosto 2024

**Variable Independiente** Aplicación del Recraft AI

**Variable Dependiente** Actividades escolares

## CAPÍTULO III.- RESULTADOS DE LA INVESTIGACIÓN

### 3.1. Resultados obtenidos de la investigación

#### 3.1.1. Pruebas estadísticas utilizadas

##### Cálculo del coeficiente de correlación de Pearson prueba de hipótesis general

H<sub>1</sub>. La aplicación del Recraft AI facilita el desarrollo en las actividades escolares en los estudiantes de Bachillerato Técnico Informática de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno en el periodo académico de abril a agosto 2024

H<sub>0</sub>. La aplicación del Recraft AI nos facilita el desarrollo en las actividades escolares en los estudiantes de Bachillerato Técnico Informática de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno en el periodo académico de abril a agosto 2024

**Tabla 1.-**  
**Correlaciones VI - VD**

	VI	VD
Correlación de Pearson	1	-0,048
Sig. (bilateral)		0,478
VI N	105	105
Correlación de Pearson	-0,048	1
Sig. (bilateral)	0,478	
VD N	105	105

#### Interpretación

El resultado obtenido en la correlación de Pearson es de -0,048, lo que indica que la relación es positiva, mientras que el potencial de la prueba es de 0,478,  $P > 0,05$ , lo que significa que la aplicación del Recraft AI, facilita el desarrollo en las actividades escolares en los estudiantes de Bachillerato Técnico Informática de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno en el periodo académico de abril a agosto 2024.

### **3.1.2. Análisis e interpretación de datos**

#### **Entrevistas aplicadas a autoridades de la institución**

##### **1. ¿Cómo describiría la inteligencia Artificial?**

La Inteligencia Artificial (IA) se refiere a la capacidad de una máquina para imitar funciones cognitivas humanas como el aprendizaje, la resolución de problemas y la toma de decisiones. En informática, se trata de desarrollar algoritmos y sistemas que puedan interpretar datos, aprender de ellos y tomar acciones de manera autónoma.

##### **2. ¿Cuáles son los beneficios que conseguiría utilizando Recraft AI?**

Utilizar Recraft AI puede ofrecer varios beneficios, incluyendo la automatización de tareas repetitivas, la mejora de la precisión en la toma de decisiones, la personalización del aprendizaje para estudiantes, y el ahorro de tiempo en la realización de trabajos complejos.

##### **3. ¿Conoce los beneficios que brinda Recraft AI en la educación?**

Sí, Recraft AI en la educación puede ayudar a personalizar la experiencia de aprendizaje, proporcionando recursos adaptativos que se ajustan al ritmo y estilo de aprendizaje de cada estudiante. También puede facilitar la evaluación automatizada y ofrecer soporte adicional en áreas donde los estudiantes tengan dificultades.

##### **4. ¿Aplicaría Recraft AI en las actividades escolares?**

Sí, aplicaría Recraft AI en actividades escolares, especialmente en áreas como la tutoría personalizada, la evaluación de tareas, y la creación de contenido educativo dinámico y adaptativo.

**5. ¿La utilización de Recraft AI facilitaría el desarrollo de las actividades en las clases?**

Definitivamente, Recraft AI puede facilitar el desarrollo de las actividades en clase al proporcionar herramientas que permiten a los estudiantes aprender a su propio ritmo, recibir retroalimentación inmediata y acceder a recursos educativos personalizados.

**6. ¿La aplicación de Recraft AI, les motivaría en sus clases?**

La aplicación de Recraft AI puede aumentar la motivación de los estudiantes al ofrecer una experiencia de aprendizaje más interactiva y personalizada, lo que puede hacer que las clases sean más interesantes y relevantes para ellos.

**7. ¿El estudio de Recraft AI, incrementaría la participación de los estudiantes en clases?**

Sí, el estudio y uso de Recraft AI puede incrementar la participación de los estudiantes al permitirles interactuar con el material de una manera más dinámica y adaptada a sus necesidades individuales, fomentando un aprendizaje más activo.

**8. ¿La aplicación de Recraft AI, les facilita a los estudiantes la elaboración de las tareas escolares?**

Sí, Recraft AI puede ayudar a los estudiantes a elaborar sus tareas de manera más eficiente, proporcionando herramientas de apoyo como asistentes de escritura, correctores gramaticales y generadores de contenido que pueden guiar y mejorar su trabajo.

**9. ¿Utilizando Recraft AI, los estudiantes tendrían un mejor rendimiento académico?**

Potencialmente, sí. Al recibir apoyo personalizado y recursos adaptativos, los estudiantes pueden mejorar su comprensión de los temas y, por lo tanto, su rendimiento académico.

Además, la retroalimentación inmediata puede ayudarles a corregir errores y aprender de ellos más rápidamente.

**10. ¿La utilización de Recraft AI, ha facilitado a los estudiantes las labores en el área técnica?**

Sí, en el área técnica, Recraft AI puede ser muy útil al proporcionar herramientas de simulación, asistentes de codificación y análisis de datos, que pueden ayudar a los estudiantes a comprender conceptos complejos y realizar tareas técnicas con mayor eficacia.

## **Entrevistas aplicadas a docentes de la institución**

### **1. ¿Cómo describiría la inteligencia Artificial?**

Se puede decir que la Inteligencia Artificial (IA), es la capacidad de una máquina para imitar funciones cognitivas humanas como el aprendizaje, la resolución de problemas y la toma de decisiones. En informática, se trata de desarrollar algoritmos y sistemas que puedan interpretar datos, aprender de ellos y tomar acciones de manera autónoma.

### **2. ¿Cuáles son los beneficios que conseguiría utilizando Recraft AI?**

Se considera que utilizar Recraft AI, puede ofrecer varios beneficios, incluyendo la automatización de tareas repetitivas, la mejora de la precisión en la toma de decisiones, la personalización del aprendizaje para estudiantes, y el ahorro de tiempo en la realización de trabajos complejos.

### **3. ¿Conoce los beneficios que brinda Recraft AI en la educación?**

Sí, Recraft AI en la educación puede ayudar a personalizar la experiencia de aprendizaje, proporcionando recursos adaptativos que se ajustan al ritmo y estilo de aprendizaje de cada estudiante. También puede facilitar la evaluación automatizada y ofrecer soporte adicional en áreas donde los estudiantes tengan dificultades.

### **4. ¿Aplicaría Recraft AI en las actividades escolares?**

Sí, con todos los beneficios que presenta si aplicaría Recraft AI en actividades escolares, especialmente en áreas como la tutoría personalizada, la evaluación de tareas, y la creación de contenido educativo dinámico y adaptativo.

**5. ¿La utilización de Recraft AI facilitaría el desarrollo de las actividades en las clases?**

De seguro que si, Recraft AI puede facilitar el desarrollo de las actividades en clase al proporcionar herramientas que permiten a los estudiantes aprender a su propio ritmo, recibir retroalimentación inmediata y acceder a recursos educativos personalizados.

**6. ¿La aplicación de Recraft AI, les motivaría en sus clases?**

Este tipo de aplicación de Recraft AI, está orientada a incrementar la motivación de los estudiantes al ofrecer una experiencia de aprendizaje más interactiva y personalizada, lo que puede hacer que las clases sean más interesantes y relevantes para ellos.

**7. ¿El estudio de Recraft AI, incrementaría la participación de los estudiantes en clases?**

Sí, el estudio y uso de Recraft AI puede incrementar la participación de los estudiantes al permitirles interactuar con el material de una manera más dinámica y adaptada a sus necesidades individuales, fomentando un aprendizaje más activo.

**8. ¿La aplicación de Recraft AI, les facilita a los estudiantes la elaboración de las tareas escolares?**

Sí, Recraft AI puede ayudar a los estudiantes a elaborar sus tareas de manera más eficiente, proporcionando herramientas de apoyo como asistentes de escritura, correctores gramaticales y generadores de contenido que pueden guiar y mejorar su trabajo.

**9. ¿Utilizando Recraft AI, los estudiantes tendrían un mejor rendimiento académico?**

Es notorio que incrementando la motivación y la participación de los estudiantes en el desarrollo de las clases de la forma que propone esta IA, sí. Al recibir apoyo personalizado



y recursos adaptativos, los estudiantes pueden mejorar su comprensión de los temas y, por lo tanto, su rendimiento académico. Además, la retroalimentación inmediata puede ayudarles a corregir errores y aprender de ellos más rápidamente.

**10. ¿La utilización de Recraft AI, ha facilitado a los estudiantes las labores en el área técnica?**

Sí, en el área técnica, Recraft AI puede ser muy útil al proporcionar herramientas de simulación, asistentes de codificación y análisis de datos, que pueden ayudar a los estudiantes a comprender conceptos complejos y realizar tareas técnicas con mayor eficacia.

## Encuestas aplicadas a los estudiantes

1.- ¿Utilizaría la aplicación Recraft AI?

Tabla 2.

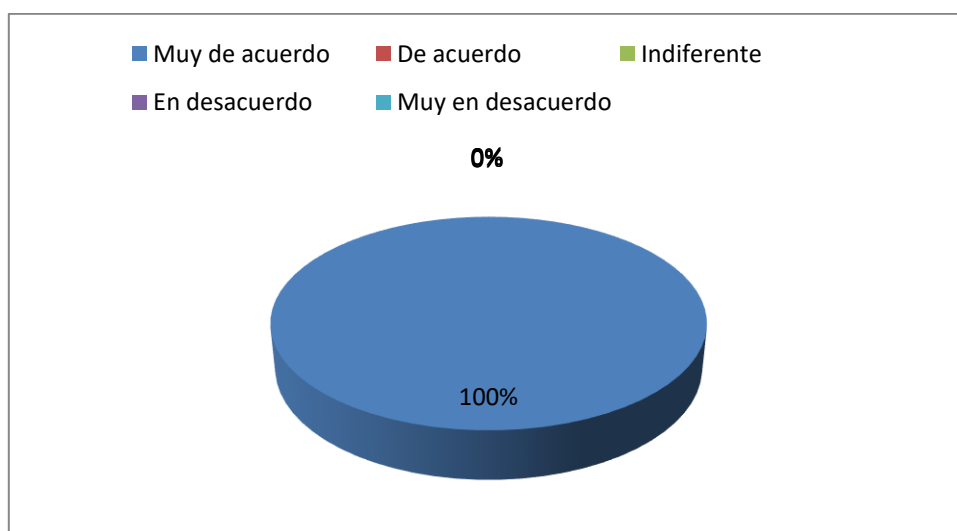
Aplicación de Recraft AI

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	105	100
De acuerdo	0	0
Indiferente	0	0
En desacuerdo	0	0
Muy en desacuerdo	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>105</b>	<b>100</b>

Fuente encuesta

Autor Enrique Herrera

Gráfico 1



Aplicación de Recraft AI

### Análisis

De todos los encuestados, en ciento por ciento manifiesta que si utilizaría la aplicación Recraft AI

### Interpretación

Los estudiantes si están dispuesto a utilizar la aplicación Recraft AI

2.- ¿Cree usted que Recraft AI aportaría una enseñanza dinámica en su clase?

Tabla 3.

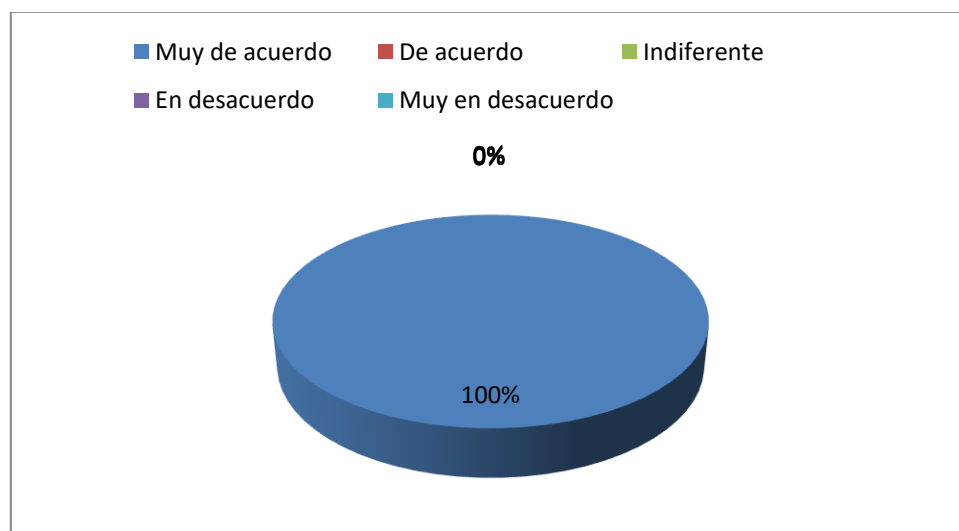
Enseñanza dinámica

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	105	100
De acuerdo	0	0
Indiferente	0	0
En desacuerdo	0	0
Muy en desacuerdo	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>105</b>	<b>100</b>

Fuente encuesta

Autor Enrique Herrera

Gráfico 2



Enseñanza dinámica

### **Análisis**

De todos los encuestados, en ciento por ciento manifiesta que el Recraft AI aportaría una enseñanza dinámica en su clase.

### **Interpretación**

Los estudiantes indican que el Recraft AI aportaría una enseñanza dinámica en su clase.

### 3.- ¿Cómo serían los beneficios que brinda Recraft AI?

Tabla 4

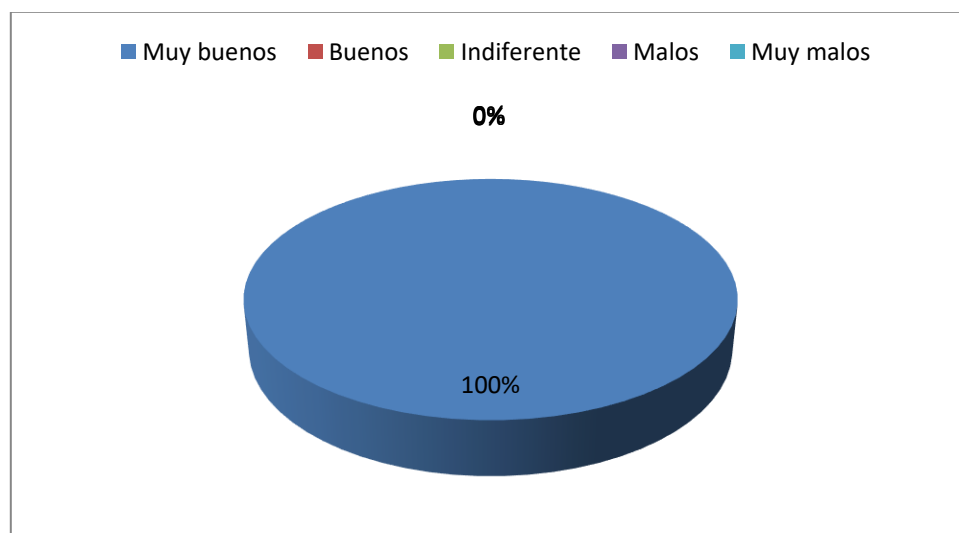
Beneficios que brinda Recraft AI

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Muy buenos	105	100
Buenos	0	0
Indiferente	0	0
Malos	0	0
Muy malos	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>105</b>	<b>100</b>

Fuente encuesta

Autor Enrique Herrera

Gráfico 3



Beneficios que brinda Recraft AI

#### **Análisis**

De todos los encuestados, en ciento por ciento manifiesta que los beneficios que brinda Recraft AI, son muy buenos.

#### **Interpretación**

Los estudiantes indican que los beneficios que brinda Recraft AI, son muy buenos.

#### 4.- ¿Aplicarían Recraft AI, en las actividades escolares?

Tabla 5.

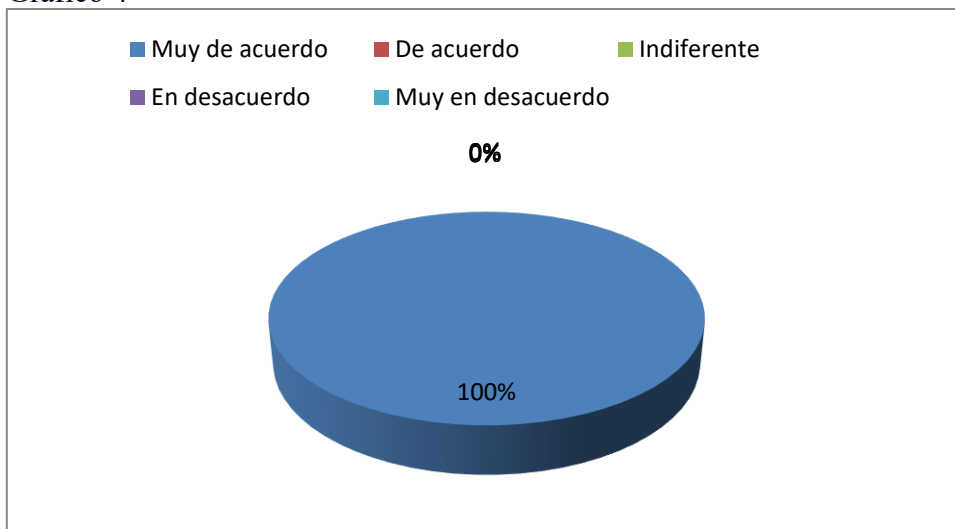
Recraft AI, en las actividades escolares

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	105	100
De acuerdo	0	0
Indiferente	0	0
En desacuerdo	0	0
Muy en desacuerdo	0	0
TOTAL	105	100

Fuente encuesta

Autor Enrique Herrera

Gráfico 4



Recraft AI, en las actividades escolares

#### **Análisis**

De todos los encuestados, en ciento por ciento manifiesta que si utilizaría la aplicación Recraft AI en las actividades escolares

#### **Interpretación**

Los estudiantes si están dispuestos a utilizar la aplicación Recraft AI, en las actividades escolares

5.- ¿El manejo de Recraft AI, les facilitaría el desarrollo de las actividades en las clases?

Tabla 6.

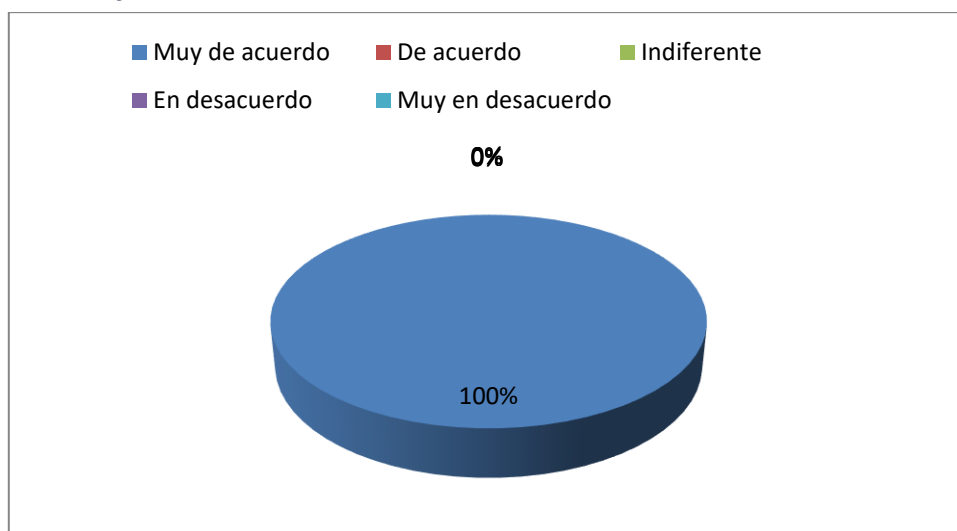
Desarrollo de las actividades

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	105	100
De acuerdo	0	0
Indiferente	0	0
En desacuerdo	0	0
Muy en desacuerdo	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>105</b>	<b>100</b>

Fuente encuesta

Autor Enrique Herrera

Gráfico 5



Desarrollo de las actividades

### Análisis

De todos los encuestados, en ciento por ciento manifiesta que el manejo de Recraft AI, les facilitaría el desarrollo de las actividades en las clases

### Interpretación

Los estudiantes manifiestan que el manejo de Recraft AI, les facilitaría el desarrollo de las actividades en las clases

6.- ¿El estudio de Recraft AI, les motivaría en sus clases?

Tabla 7.

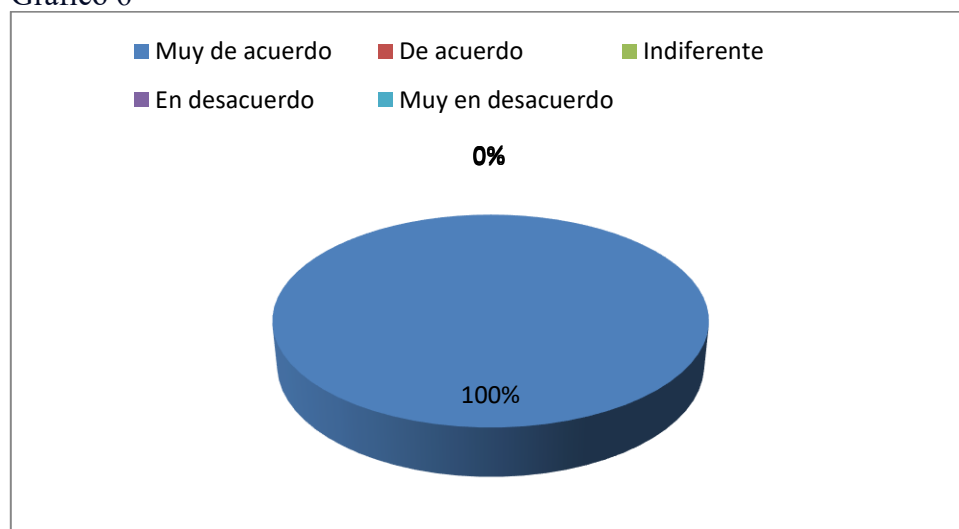
Motivación en las clases

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	105	100
De acuerdo	0	0
Indiferente	0	0
En desacuerdo	0	0
Muy en desacuerdo	0	0
<b>TOTAL</b>	<b>105</b>	<b>100</b>

Fuente encuesta

Autor Enrique Herrera

Gráfico 6



Motivación en las clases

### **Análisis**

De todos los encuestados, en ciento por ciento manifiesta que el estudio de Recraft AI, les motivaría en sus clases.

### **Interpretación**

Los estudiantes indican que el estudio de Recraft AI, les motivaría en sus clases

7.- ¿La inclusión de Recraft AI, incrementaría su participación en clases?

Tabla 8.

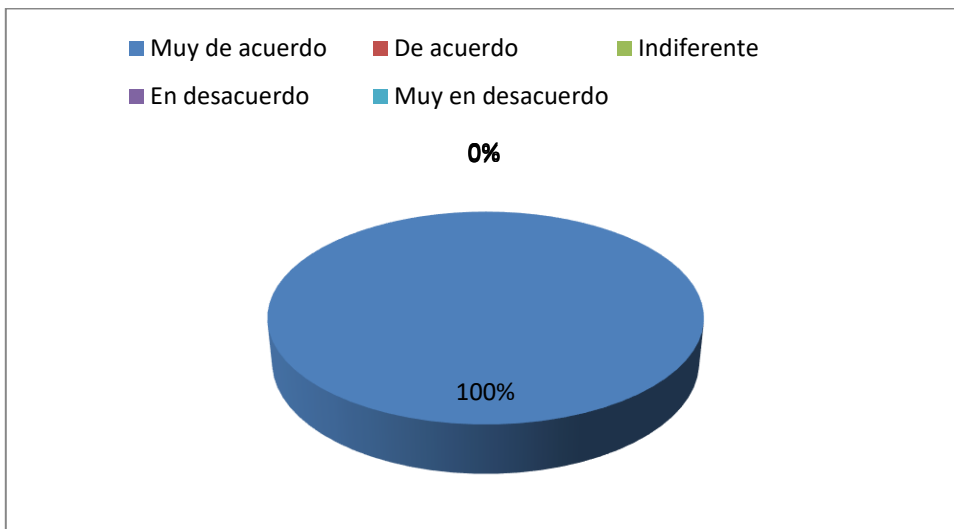
Incremento de la participación en clases

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	105	100
De acuerdo	0	0
Indiferente	0	0
En desacuerdo	0	0
Muy en desacuerdo	0	0
TOTAL	105	100

Fuente encuesta

Autor Enrique Herrera

Gráfico 7



Incremento de la participación en clases

### **Análisis**

De todos los encuestados, en ciento por ciento manifiesta que la inclusión de Recraft AI, incrementaría su participación en clases

### **Interpretación**

Los estudiantes manifiestan que la inclusión de Recraft AI, incrementaría su participación en clases



8.- ¿El uso de Recraft AI, les facilitaría la elaboración de las tareas escolares?

Tabla 9.

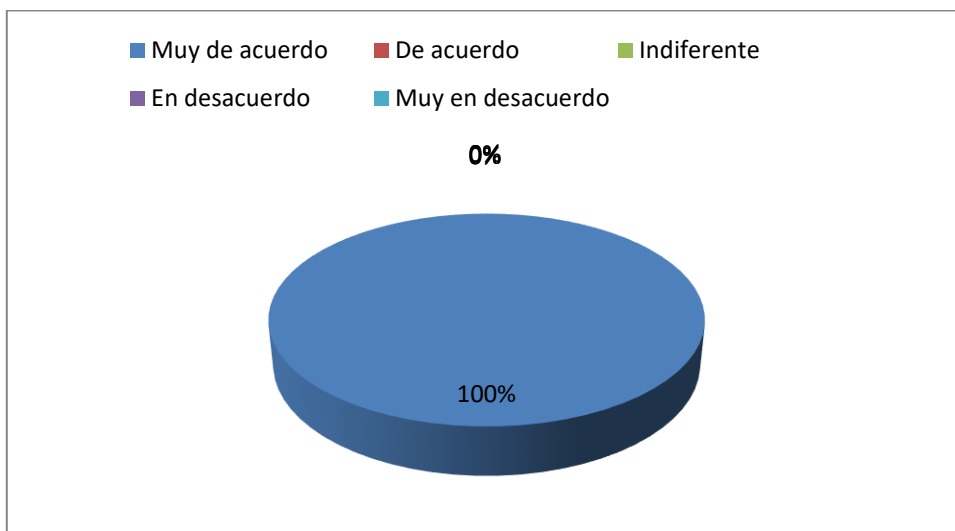
Elaboración de las tareas escolares

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	105	100
De acuerdo	0	0
Indiferente	0	0
En desacuerdo	0	0
Muy en desacuerdo	0	0
TOTAL	105	100

Fuente encuesta

Autor Enrique Herrera

Gráfico 8



Elaboración de las tareas escolares

### Análisis

De todos los encuestados, en ciento por ciento manifiesta que el uso de Recraft AI, les facilitaría la elaboración de las tareas escolares

### Interpretación

Los estudiantes indican que el uso de Recraft AI, les facilitaría la elaboración de las tareas escolares

9.- ¿Utilizando Recraft AI, mejoraría su rendimiento académico?

Tabla 10.

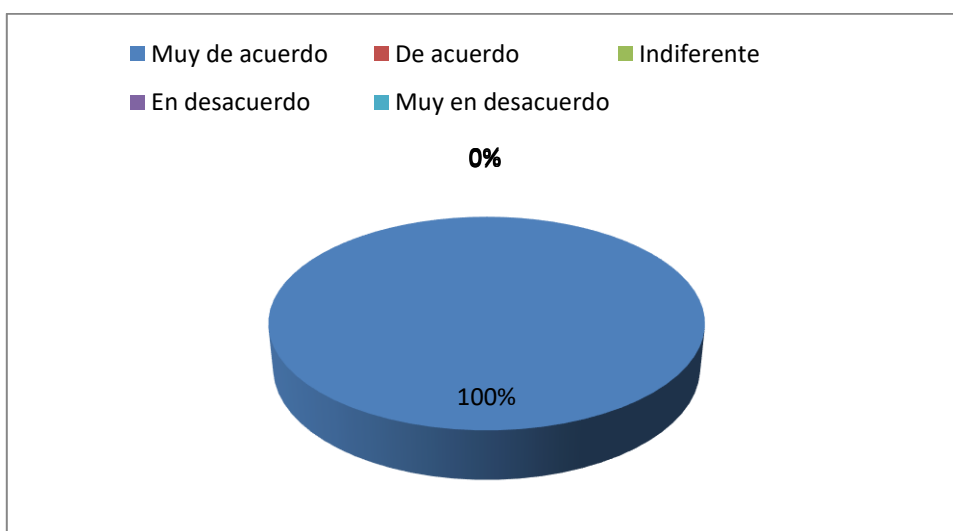
Mejora el rendimiento académico

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	105	100
De acuerdo	0	0
Indiferente	0	0
En desacuerdo	0	0
Muy en desacuerdo	0	0
TOTAL	105	100

Fuente encuesta

Autor Enrique Herrera

Gráfico 9



Mejora el rendimiento académico

### Análisis

De todos los encuestados, en ciento por ciento manifiesta que utilizando Recraft AI, mejoraría su rendimiento académico

### Interpretación

Los estudiantes indican que utilizando Recraft AI, mejoraría su rendimiento académico

10.- ¿El uso de Recraft AI, facilitaría las labores en el área técnica?

Tabla 11.

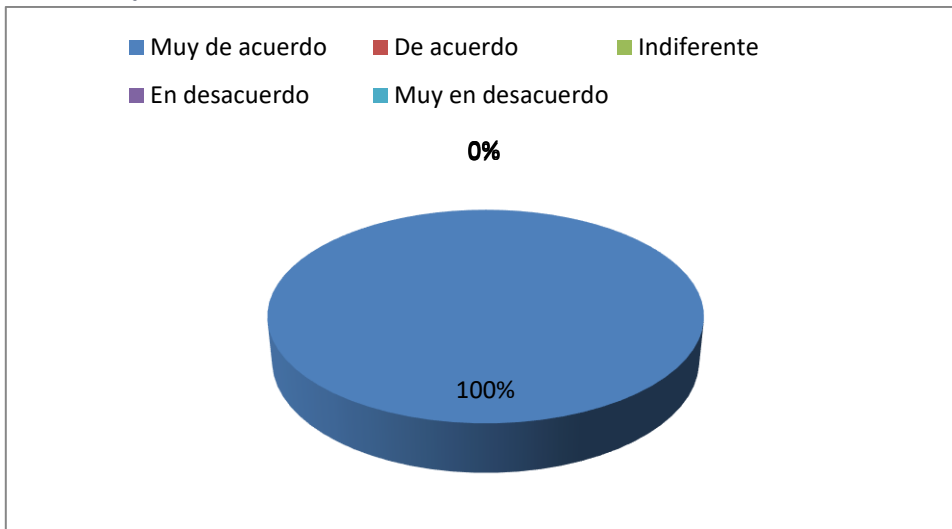
Labores en el área técnica

Respuesta	Frecuencia	Porcentaje
Muy de acuerdo	105	100
De acuerdo	0	0
Indiferente	0	0
En desacuerdo	0	0
Muy en desacuerdo	0	0
TOTAL	105	100

Fuente encuesta

Autor Enrique Herrera

Gráfico 10



Labores en el área técnica

### Análisis

De todos los encuestados, en ciento por ciento manifiesta que el uso de Recraft AI, facilitaría las labores en el área técnica

### Interpretación

Los estudiantes indican que el uso de Recraft AI, facilitaría las labores en el área técnica

## **3.2. Conclusiones específicas y generales**

### **3.2.1. Específicas**

La aplicación del Recraft AI, incrementa la motivación y participación de los estudiantes en clases del Bachillerato Técnico Informática de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno en el periodo académico de abril a agosto 2024.

La aplicación del Recraft AI, facilita la realización de las tareas escolares de los estudiantes del Bachillerato Técnico Informática de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno en el periodo académico de abril a agosto 2024.

La aplicación del Recraft AI sugiere diversidad de alternativas para desarrollar las actividades escolares de los estudiantes en clases del Bachillerato Técnico Informática de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno en el periodo académico de abril a agosto 2024.

### **3.2.2. Generales**

La aplicación del Recraft AI, mejora el desarrollo en las actividades escolares en los estudiantes de Bachillerato Técnico Informática de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno en el periodo académico de abril a agosto 2024.

## **3.3. Recomendaciones específicas y generales**

### **3.3.1. Específicas**

Se debe coordinar mutuamente docente-estudiante la aplicación del Recraft AI, para mantener la motivación y participación de los estudiantes en clases del Bachillerato Técnico Informática de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno en el periodo académico de abril a agosto 2024.

Los estudiantes deben mantener actualizados sus conocimientos para la aplicación del Recraft AI, para la realización de las tareas escolares de los estudiantes del Bachillerato Técnico Informática de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno en el periodo académico de abril a agosto 2024.

Los estudiantes deben seleccionar la mejor alternativa para la adecuada aplicación del Recraft AI para desarrollar las actividades escolares de los estudiantes en clases del Bachillerato Técnico Informática de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno en el periodo académico de abril a agosto 2024.

### **3.3.2. Generales**

Se debe aplicar adecuadamente el Recraft AI, para desarrollar las actividades escolares en los estudiantes de Bachillerato Técnico Informática de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno en el periodo académico de abril a agosto 2024.

## **CAPÍTULO IV.- PROPUESTA TEÓRICA DE APLICACIÓN**

### **4.1. Propuesta de la aplicación de los resultados**

#### **4.1.1. Alternativa obtenida**

Una vez realizada la parte investigativa, donde se confirmó la problemática estudiada se llega a la conclusión que Recraft AI, si facilita el desarrollo de las actividades escolares, sin embargo, no todos los estudiantes de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno no conocen bien la operatividad del mismo, lo que se evidencia como alternativa la necesidad de emitir un manual de aplicación del Recraft AI.

#### **4.1.2. Alcance de la alternativa**

La presente alternativa pretende brindar la orientación necesaria a los docentes y estudiantes para la correcta aplicación del Recraft AI, y su adecuada utilización en el desarrollo de las actividades escolares de los estudiantes del bachillerato de dicha unidad educativa.

#### **4.1.3. Aspectos básicos de la alternativa**

##### **4.1.3.1. Antecedentes**

La inclusión de la tecnología en las actividades escolares, es una situación que de a poco ha venido tomando fuerza y siendo aceptada hasta por los docentes de generaciones pasada a quienes se les dificulta un poco su aplicación, sin embargo ahora la educación está frente a una situación que cada día toma más auge e irrumpe con su presencia y efectividad el desarrollo de dichas actividades de manera informal, lo que ha estimulado los diferentes estudios para medir los beneficios y posibles riesgos de cada una de las presentaciones que la inteligencia artificial propone.

De esta forma, y como algo inevitable, la inteligencia artificial ya está dentro del sistema educativo y muestra diversidad de alternativas para reducir tiempos e inconvenientes para el desarrollo de sus actividades, sin embargo, es necesario orientar de mejor manera su uso y aplicación por parte de los estudiantes y docentes dentro del campo educativo.

#### **4.1.3.2. Justificación**

Contribuir a la orientación y guía en cuanto a la aplicación de la tecnología en el sistema educativo es de vital importancia considerando que su inclusión está en proceso y existen variados vacíos donde los docentes deben enfrentarse a situaciones poco conocidas y los estudiantes requieren de la orientación adecuada para lograr los resultados esperados en cuanto a la formación integral de estos.

El compromiso por parte de las instituciones involucradas de mejorar la calidad educativa en todos sus niveles y formas es una clara evidencia de la factibilidad de la aplicación de la presente propuesta alternativa lo que evidencia también la motivación que presentan los estudiantes al momento de aplicar las diferentes opciones que muestra la inteligencia artificial y en este caso Recraft AI.

Evidenciándose como potenciales beneficiarios los estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno y los docentes que se encargan de su formación, sin desconocer como beneficiarios indirectos a los familiares de los estudiantes y también a las autoridades de la institución que verán concretadas su misión y visión institucional.

## **4.2.2 Objetivos**

### **4.2.2.1. General**

Diseñar un manual de usuario para Recraft AI, para su correcta aplicación por parte de los docentes y estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno.

### **4.2.2.2. Específicos**

Identificar los diferentes procesos que se desarrollan con el Recraft AI.

Organizar desde el paso inicial a la finalización el Recraft AI, de forma sistemática y funcional para su correcta aplicación.

Construir el manual de usuario para Recraft AI, para su correcta aplicación por parte de los docentes y estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno.

## **4.3.3. Estructura general de la propuesta**

### **4.3.3.1. Título**

Manual de Usuario para Recraft AI

### **4.3.3.2. Componentes**

## **Índice**

1. Introducción
2. Requisitos del Sistema
3. Instalación
4. Configuración Inicial
5. Funciones Principales



1. Creación de Proyectos
2. Generación de Contenidos
3. Edición de Contenidos
4. Exportación y Compartición
6. Consejos y Buenas Prácticas
7. Solución de Problemas Comunes
8. Recursos Adicionales
9. Contacto y Soporte

## **Introducción**

Recraft AI es una herramienta avanzada de inteligencia artificial diseñada para ayudar a los usuarios a generar y editar contenido de manera eficiente. Este manual tiene como objetivo guiarte a través de las características y funcionalidades de Recraft AI para que puedas aprovechar al máximo esta herramienta.

## **Requisitos del Sistema**

Antes de comenzar con la instalación, asegúrate de que tu sistema cumple con los siguientes requisitos:

**Sistema Operativo:** Windows 10 o superior, macOS 10.13 o superior, Linux (distribuciones basadas en Debian/Ubuntu)

**Memoria RAM:** Mínimo 8 GB (recomendado 16 GB)

- **Espacio en Disco:** Mínimo 2 GB de espacio libre
- **Conexión a Internet:** Necesaria para la instalación y algunas funciones

## **Instalación**

### **1. Descarga el Instalador:**

Visita el sitio web oficial de Recraft AI y descarga el instalador correspondiente a tu sistema operativo.

### **2. Ejecuta el Instalador:**

Abre el archivo descargado y sigue las instrucciones del asistente de instalación.

### **3. Finaliza la Instalación:**

Una vez completada la instalación, abre Recraft AI desde tu menú de aplicaciones.

## **Configuración Inicial**

### **1. Registro y Configuración de Cuenta:**

Al abrir Recraft AI por primera vez, se te pedirá que crees una cuenta o inicies sesión si ya tienes una. Sigue las instrucciones para completar este proceso.

### **2. Configuración de Preferencias:**

Accede al menú de configuración para personalizar tus preferencias, como el idioma, las notificaciones y las integraciones con otras herramientas.

## **Funciones Principales**

### **Creación de Proyectos**

#### **1. Nuevo Proyecto:**

Haz clic en "Nuevo Proyecto" desde el panel de control principal. Asigna un nombre y selecciona la plantilla adecuada si es necesario.

#### **2. Configuración del Proyecto:**

Ajusta las configuraciones del proyecto, como el tipo de contenido, el público objetivo y el estilo de escritura.

### **Generación de Contenidos**

#### **1. Generar Texto:**

Utiliza el campo de entrada para introducir el tema o la idea general de tu contenido. Haz clic en "Generar" para que la IA cree un borrador inicial.

#### **2. Revisión y Ajustes:**

Revisa el texto generado y realiza los ajustes necesarios. Puedes utilizar las herramientas de edición integradas para mejorar la calidad del contenido.

## **Edición de Contenidos**

### **1. Edición de Texto:**

Utiliza el editor de texto para realizar cambios manuales en el contenido. Puedes ajustar el tono, corregir errores gramaticales y mejorar la coherencia.

### **2. Uso de Herramientas AI:**

Aprovecha las herramientas de AI para reescribir párrafos, optimizar para SEO, y más.

## **Exportación y Compartición**

### **1. Exportar Contenido:**

Una vez que estés satisfecho con el contenido, puedes exportarlo en varios formatos, como PDF, DOCX, y HTML.

### **2. Compartir:**

Comparte directamente tu contenido a través de correo electrónico o redes sociales utilizando las funciones integradas de Recraft AI.

## **Consejos y Buenas Prácticas**

- **Definir Claramente el Objetivo:** Asegúrate de tener un objetivo claro para cada proyecto para guiar a la IA en la generación de contenido relevante.
- **Revisar Siempre el Contenido:** Aunque Recraft AI es potente, siempre es importante revisar y editar el contenido generado para asegurar su precisión y relevancia.

- **Aprovechar las Herramientas de Optimización:** Utiliza las herramientas de optimización para mejorar la legibilidad y el SEO de tu contenido.

### **Solución de Problemas Comunes**

- **Problema de Conexión:** Asegúrate de tener una conexión a Internet estable. Reinicia tu router si es necesario.
- **Error al Generar Contenido:** Verifica que has ingresado información suficiente y relevante. Intenta reiniciar la aplicación si el problema persiste.
- **Problemas de Exportación:** Asegúrate de tener suficiente espacio en disco y permisos adecuados en tu sistema.

### **Recursos Adicionales**

- **Documentación en Línea:** Visita la sección de ayuda en el sitio web de Recraft AI para acceder a tutoriales y guías adicionales.
- **Foros de la Comunidad:** Únete a los foros de la comunidad para compartir experiencias y obtener consejos de otros usuarios.
- **Webinars y Capacitación:** Participa en webinars y sesiones de capacitación organizadas por Recraft AI para mejorar tus habilidades.

### **Contacto y Soporte**

Correo Electrónico: Envía tus consultas y problemas a [support@recraft.ai](mailto:support@recraft.ai).

#### **Teléfono**

Llama al +1-800-RECRAFT para soporte directo.

#### **Chat en Vivo**

Utiliza la función de chat en vivo en el sitio web de Recraft AI para obtener asistencia inmediata.

#### **4.4. Resultados esperados de la Alternativa**

Los resultados esperados una vez aplicada la propuesta alternativa de resultados, es que los docentes y estudiantes del bachillerato de la Unidad Educativa Emigdio Esparza Moreno, aplique de forma correcta el uso y aplicación del Recraft AI, en las actividades escolares y contribuyan a su desempeño adecuadamente y garanticen una formación integral de los estudiantes.

## BIBLIOGRAFÍA

- Albornoz, M. (21 de 03 de 2022). *www.empatia.la*. Obtenido de *www.empatia.la*:  
<https://www.empatia.la/blogpost-ecuador-ia/#:~:text=Solo%20en%20los%20%C3%BAltimos%20dos,pa%C3%ADs%20para%20resolver%20problemas%20situados>.
- Appleton, J. (2020 ). *Student engagement with school: Critical conceptual and methodological issues of the construct*. Boston: Psychology in the Schools.
- Arellana, E. (2019). Trabajo independiente y creatividad. *Revista Con luz propia* # 7 , 27.
- Atencio-González, R. (08 de 02 de 2024). *ve.scielo.org*. Obtenido de *ve.scielo.org*:  
[http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2542-30292023000200002](http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2542-30292023000200002)
- Azoulay, A. (22 de 09 de 2023). *www.unesco.org*. Obtenido de *www.unesco.org*:  
<https://www.unesco.org/es/artificial-intelligence>
- Barrios-Palacios, Y. (10 de 12 de 2021). *scielo.sld.cu*. Obtenido de *scielo.sld.cu*:  
[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2218-36202021000600443](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2218-36202021000600443)
- Carbonell-García, C. (18 de 08 de 2023). *ve.scielo.org*. Obtenido de *ve.scielo.org*:  
[http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2665-02822023000200152](http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2665-02822023000200152)
- CEDIA. (12 de 10 de 2019). *cedia.edu.ec*. Obtenido de *cedia.edu.ec*:  
<https://cedia.edu.ec/dmdocuments/INNOVACION/CONNECT/2.%20Informe%20completo%20de%20Machine%20learning%20para%20enlazar.pdf>.  
[https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2007-74672019000200005](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672019000200005)
- Garro-Aburto, L. (2019 ). Inteligencia artificial y sus implicaciones en la educación superior. . *Revista Propósitos y Representaciones.*, 32.
- Georgieva, K. (16 de 01 de 2024). *www.imf.org*. Obtenido de *www.imf.org*:  
<https://www.imf.org/es/Blogs/Articles/2024/01/14/ai-will-transform-the-global-economy-lets-make-sure-it-benefits-humanity>
- Indeed. (07 de 08 de 2023). *www.indeed.com*. Obtenido de *www.indeed.com*:  
<https://www.indeed.com/orientacion-profesional/desarrollo-profesional/trabajo-equipo-colaboracion>

- Mariño-Primorac, C. (2021 ). *Propuesta metodológica para desarrollo de modelos de redes neuronales artificiales supervisadas*. Boston: IJERI: International Journal of Educational Research and Innovation.
- Ocaña-Fernández, Y. (2019 ). Inteligencia artificial y sus implicaciones en la educación superior. *Revista Propósitos y Representaciones.*, 36.
- Pallela-Martins, S. (2022 ). *Metodología de la investigación cuantitativa*. Caracas, Venezuela: Fondo Editorial de la Universidad Pedagógica Experimental Libertador.
- Pallero, C. (2019 ). *PNL y educación: Claves para ser el profesor que siempre quisiste tener.* . Madrid: Editorial Centro de Estudios Ramon Areces SA.
- Revista de Robots. (2020 ). ¿Qué es la Inteligencia Artificial y para qué sirve la IA? *Revista de Robots*, 12.
- Ruiz-Vega, J. (22 de 07 de 2020). *www.scielo.org.co*. Obtenido de *www.scielo.org.co*:  
[http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0123-48702015000200008#:~:text=Los%20docentes%20encuestados%20definen%20la,cabo%20en%20un%20campo%20determinado](http://www.scielo.org.co/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0123-48702015000200008#:~:text=Los%20docentes%20encuestados%20definen%20la,cabo%20en%20un%20campo%20determinado).
- Troncoso-Heredia, M. (22 de 08 de 2023). *scielo.sld.cu*. Obtenido de *scielo.sld.cu*:  
[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S2308-01322023000200014](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2308-01322023000200014)
- UNESCO. (22 de 01 de 2024). *www.unesco.org*. Obtenido de *www.unesco.org*:  
<https://www.unesco.org/es/artificial-intelligence>



## **ANEXOS**

### **Anexo 1**

Cuestionario para las entrevistas

- 1.- ¿Cómo describiría la inteligencia Artificial??
  
- 2.- ¿Cuáles son los beneficios que conseguiría utilizando Recraft AI?
  
- 3.- ¿Conoce los beneficios que brinda Recraft AI, en la educación?
  
- 4.- ¿Aplicaría Recraft AI, en las actividades escolares?
  
- 5.- ¿La utilización de Recraft AI facilitaría el desarrollo de las actividades en las clases?
  
- 6.- ¿La aplicación de Recraft AI, les motivaría en sus clases?
  
- 7.- ¿El estudio de Recraft AI, incrementaría la participación de los estudiantes en clases?
  
- 8.- ¿La aplicación de Recraft AI, les facilita a los estudiantes la elaboración de las tareas escolares?
  
- 9.- ¿Utilizando Recraft AI, los estudiantes tendrían un mejor rendimiento académico?
  
- 10.- ¿La utilización de Recraft AI, ha facilitado a los estudiantes las labores en el área técnica?

## Anexo 2

### Cuestionario para las encuestas

1.- ¿Utilizaría la aplicación Recraft AI?

Muy de acuerdo

De acuerdo

Muy en desacuerdo

2.- ¿Cree usted que Recraft AI aportaría una enseñanza dinámica en su clase?

Muy de acuerdo

De acuerdo

Indiferente

En desacuerdo

Muy en desacuerdo

3.- ¿Como serían los beneficios que brinda Recraft AI?

Muy de acuerdo

De acuerdo

Indiferente

En desacuerdo

Muy en desacuerdo

4.- ¿Aplicarían Recraft AI, en las actividades escolares?

Muy de acuerdo

De acuerdo

Indiferente

En desacuerdo

Muy en desacuerdo

5.- ¿El manejo de Recraft AI, les facilitaría el desarrollo de las actividades en las clases?

Muy de acuerdo

De acuerdo

Indiferente

En desacuerdo

Muy en desacuerdo

6.- ¿El estudio de Recraft AI, les motivaría en sus clases?

Muy de acuerdo

De acuerdo

Indiferente

En desacuerdo

Muy en desacuerdo

7.- ¿La inclusión de Recraft AI, incrementaría su participación en clases?

Muy de acuerdo

De acuerdo

Indiferente

En desacuerdo

Muy en desacuerdo

8.- ¿El uso de Recraft AI, les facilitaría la elaboración de las tareas escolares?

Muy de acuerdo

De acuerdo

Indiferente

En desacuerdo

Muy en desacuerdo

9.- ¿Utilizando Recraft AI, mejoraría su rendimiento académico?

Muy de acuerdo

De acuerdo

Indiferente

En desacuerdo

Muy en desacuerdo

10.- ¿El uso de Recraft AI, facilitaría las labores en el área técnica?

Muy de acuerdo

De acuerdo

Indiferente

En desacuerdo

Muy en desacuerdo

### Anexo 3

#### Población

Población	Cantidad	Porcentaje
Autoridades	3	2,43
Docentes	15	12,19
Estudiantes	105	85,36
Total	123	100

### Anexo 4

#### Cronograma del proyecto

N.º	Mes Semanas Actividades	Mayo				Junio				Julio			
		1	2	3	4	1	2	3	4	1	2	3	4
1	Selección del tema	X											
2	Aprobación del tema		X										
3	Recopilación de la información		X										
4	Desarrollo del Capítulo I			X									
5	Desarrollo del Capítulo II			X									
6	Desarrollo del Capítulo III			X									
7	Elaboración de la encuesta				X								
8	Aplicación de las encuestas					X							
9	Tamización de la información					X							
10	Desarrollo del Capítulo IV						X						
11	Elaboración de las conclusiones							X					
12	Presentación del proyecto de investigación								X	X			
13	Sustentación previa										X		
14	Sustentación											X	