

Informe de actividades 2025

El presente informe detalla las actividades realizadas y los resultados del trabajo en conjunto con la institución y el proyecto de investigación denominado *Alfabetizar en la era de las IAs: desafíos y problemáticas de la lectura en pantalla* radicado en el Centro de Investigación Aplicada y Desarrollo en Educación CIADE-ED de la Universidad Blas Pascal, dirigido por la Doctora Melisa Maina y co-dirigido por el licenciado Álvaro Colazo.

Detalle de actividades realizadas

La intervención se realizó el día 20 de noviembre de 2025 en las tres divisiones de cuarto grado de la Escuela Normal Superior «Dr. Agustín Garzón Agulla». Primero se presentó el proyecto a los niños (5 minutos) y se respondió la encuesta sobre dispositivos móviles (10-15 minutos). Ese día trabajaron las tres divisiones de cuarto grado divididos en dos grupos.

El grupo denominado A realizó la lectura en pantalla de *Hipólito, mi perro dragón* en la sala de computadoras de la institución. Cada dos o tres alumnos tenían una computadora a disposición. Después de leer toda la hiperficción explorativa, interactuaron con el chatbot.

El grupo B realizó la lectura en pantalla de *Hipólito, mi perro dragón* en la sala de computadoras de la institución. Cada dos o tres alumnos tenían una computadora a disposición. Luego interactuaron con la docente en una conversación literaria. Finalmente los dos grupos realizaron un test de lectura comprensiva.

Agradecimiento

Agradecemos la colaboración amable y comprometida de las docentes y del equipo directivo del ENSAGA.

Consideraciones sobre el uso de los nombres propios:

Para realizar esta investigación, realizamos un consentimiento informado de los participantes y los datos se recopilaron y almacenaron de forma segura y anónima. En este informe destinado únicamente a la institución educativa dejamos los nombres de los estudiantes. Para difusión de la investigación, se omitió cualquier dato personal de los participantes.

Hábitos de lectura

A continuación desarrollaremos los resultados obtenidos de la encuesta sobre dispositivos móviles:

Basado en las 31 encuestas recolectadas, el análisis de los hábitos de lectura y uso de tecnología sigue la estructura lógica del cuestionario de la siguiente manera:

1. Acceso a Dispositivos (Preguntas 1 y 2)

El acceso a la tecnología es casi universal en cuanto a telefonía, pero muestra brechas en el uso de computadoras:

- **Uso de Teléfono:** El **100%** de los alumnos (31 de 31) afirma utilizar el teléfono celular.
- **Uso de Computadora:** Existe una limitación mayor; aproximadamente el **65%** de los estudiantes la utiliza, mientras que un **35%** (11 alumnos como Delfina, Jaris Brunetto o Indiana Fernández) indicó que **no la usa**.

2. Actividades en Dispositivos (Pregunta 3)

El uso de la tecnología está fuertemente volcado hacia el entretenimiento recreativo:

- **Videos y Videojuegos:** Son las actividades predominantes. La gran mayoría de los alumnos (como Salvador Campos, Gael Medina y Francesco Loyscono) marcan estas dos opciones como su ocupación principal.
- **Lectura de Historias/Libros:** Es la actividad menos frecuente en esta sección. Solo **5 alumnos** de los 31 (Jazmín Moreno, Indiana Fernández, Constantino Pereyro, María Paz Altamirano y un alumno sin nombre) mencionaron explícitamente "leer historias o libros" como una de sus actividades habituales al usar sus dispositivos.

3. Hábito de Lectura Digital (Pregunta 4)

Al preguntar específicamente si leen en el teléfono o la computadora, los resultados muestran una contradicción interesante con la pregunta anterior:

- **Lectores Digitales:** Un **68%** (21 alumnos) afirma que **sí lee** en sus dispositivos. Esto sugiere que, aunque no consideran la lectura como su actividad *principal* de ocio (según la Pregunta 3), sí utilizan las pantallas para leer en algún momento.
- **No Lectores Digitales:** Un **32%** (10 alumnos como Benja Capres, Antonella Jaime y Martina Carteño) declara **no leer** en soportes digitales.

4. Preferencias de Soporte (Pregunta 5)

La actitud de los estudiantes frente al soporte físico (papel) vs. el digital se distribuye en tres grupos:

Híbrido (58%): La mayoría de los estudiantes (18 de 31) respondió "**No me importa, leo en ambos**". Alumnos como Mikol López, Noah Sosa y Jazmín Moreno se sienten cómodos en cualquier formato.

Papel (29%): 9 alumnos manifestaron una **preferencia clara por el papel**. Entre ellos se encuentran Salvador Campos, Simón Pereira y Fausto, quienes, a pesar de ser usuarios de tecnología, valoran el soporte físico.

Digital (13%): Solo una pequeña minoría de 4 alumnos (Jarís Brunetto, Santino Oviedo, Matco Valentín y un alumno sin nombre) indicó que **prefiere leer en el teléfono**.

Resultados de los Grupo A: Test Interpretación Chatbot (N=8 exámenes)

Este grupo muestra un desempeño sólido en la identificación de personajes, pero una tendencia a la interpretación contextual más que literal en cuanto al escenario.

Pregunta 1 (Personaje): 87.5% de acierto (Código 1). La gran mayoría identifica a Hipólito, incluyendo variaciones fonéticas como "HPOLI JO", "ifolito" o "Hielito".

Pregunta 2 (Lugar): 37.5% de acierto (Código 1). Muchos alumnos responden "un pueblo" o "una ciudad", lo que se codifica como 2. Solo los que mencionaron "calle" o "casa" alcanzaron el 1.

Pregunta 3 (Nombre): 37.5% de acierto (Código 1). Se observa dificultad para explicar el origen. Los aciertos mencionan explícitamente que es un "perro con alas" o "perro blanco con alas".

Pregunta 4 (Animal): 62.5% de acierto (Código 1). La mayoría utiliza la descripción "perro-dragón" o "perro con alas".

Pregunta 5 (Niños): 62.5% de acierto (Código 1). Logran nombrar a Sara y Benja correctamente. Algunos errores incluyen nombres como "zara y cuda".

Pregunta 6 (Malos): 0% de acierto (Código 2). En este formato, la pregunta sobre los Iscarotes o el hombre misterioso suele quedar en blanco o sin identificar un nombre específico.

Pregunta 7 (Isla importante): 75% de acierto (Código 1). Existe una clara preferencia y acierto por la Isla 7.

Pregunta 8 (Engaño): 12.5% de acierto (Código 3). Solo un examen ("HPOLI JO") menciona "los engaña" sin explicar el secuestro, recibiendo un 3. El resto no responde o no justifica.

Pregunta 9 (Cuevas): 62.5% de acierto (Código 1). Se identifica mayoritariamente la Isla 3 (opción c).

2. Grupo: Test Interpretación Docente (N=17 exámenes)

Este grupo presenta una mayor precisión en los nombres propios y términos específicos de la historia, probablemente por el soporte mediado del docente.

Pregunta 1 (Personaje): 88% de acierto (Código 1). Identificación casi total de Hipólito (incluyendo "Polito", "Hi Polito", "ipolito").

Pregunta 2 (Lugar): 70.5% de acierto (Código 1). A diferencia del chatbot, aquí predomina la respuesta "calle" o "islas", ajustándose a la codificación.

Pregunta 3 (Nombre): 58.8% de acierto (Código 1). Respuestas más elaboradas que el otro grupo, explicando que tiene "alas y cuerpo de perro" o que es "mitad perro, mitad dragón".

Pregunta 4 (Animal): 70.5% de acierto (Código 1). Definiciones precisas como "animal mitológico", "perro mezclado con dragón" o "perro dragon".

Pregunta 5 (Niños): 82% de acierto (Código 1). Alta tasa de éxito nombrando a Benjamín y Sara.

Pregunta 6 (Malos): 70.5% de acierto (Código 1). Es el punto de mayor diferencia; la mayoría identifica a los Iscarotes (con variaciones como "izcardes", "iscalotes" o "aiscarotes").

Pregunta 7 (Isla importante): 76% de acierto (Código 1). Predominio del acierto en la Isla 7 (opción a).

Pregunta 8 (Engaño): 23.5% de acierto (Código 3). Varios alumnos mencionan "los engaña" o "los engaño" sin explicar que los atrapa. No se registraron explicaciones completas de secuestro (Código 1).

Pregunta 9 (Cuevas): 64.7% de acierto (Código 1). Identificación correcta de la Isla 3.

Resumen Comparativo

El grupo que trabajó con la docente demuestra una comprensión más profunda de los nombres propios (como los Iscarotes en P.6) y una mayor adherencia a las respuestas literales de lugar (P.2). Por su parte, el grupo que trabajó con el Chatbot mantiene buenos niveles en identificación de personajes principales, pero muestra una desconexión casi total con los nombres de los antagonistas y las causas de la trama (engaño). En ambos grupos, la P.8 sigue siendo la más difícil de completar con éxito total bajo esta codificación.

Relación entre el tipo de actividad previa (conversación docente y trabajo con chatbot) y la precisión de las respuestas obtenidas en los tests de comprensión.

Precisión en vocabulario específico y antagonistas

Grupo con la Docente: Los estudiantes que participaron en la conversación literaria previa mostraron un desempeño significativamente superior en la identificación de los "Isacarotes" (Pregunta 6/P.F). En la transcripción, se observa que la docente fomenta el recuerdo colectivo de los detalles del cuento.

Grupo con el Chatbot: Este grupo tuvo un 0% de aciertos en la identificación de los antagonistas (P.6) bajo la codificación estricta, dejando la respuesta frecuentemente en blanco. Esto sugiere que la interacción individual con la "Maestra Virtual" (modelo LLaMA-4) no reforzó la retención de nombres propios secundarios con la misma eficacia que el diálogo grupal.

Contextualización del lugar (Pregunta 2)

Grupo con la Docente: Alcanzó un 70.5% de acierto al identificar el lugar como "calle" o "islas". En la transcripción, la docente guía la conversación preguntando explícitamente por el encuentro de los niños mientras "iban caminando", lo que ancla el concepto de la calle.

Grupo con el Chatbot: Tuvo un desempeño menor (37.5%) en este punto, proporcionando respuestas más genéricas como "un pueblo" o "una ciudad". Esto indica una comprensión más global pero menos ajustada a los términos literales del texto fuente.

Comprensión de personajes principales (P.1 y P.5)

Relación de Similitud: En ambos grupos, la identificación de Hipólito, Benjamín y Sara fue excelente (superando el 80% en el grupo docente y el 60% en el chatbot).

Conclusión: Tanto la mediación humana como la tecnológica son efectivas para la identificación de elementos centrales de la narrativa. Sin embargo, la conversación docente actúa como un "andamiaje" que permite a los alumnos retener detalles más complejos (nombres de grupos o justificaciones de lugar) que se pierden en la interacción autónoma con el chatbot.

Profundidad Interpretativa (Engaño - P.8)

Ambos grupos presentaron dificultades para explicar el engaño del hombre misterioso, aunque el grupo docente registró un porcentaje ligeramente mayor de intentos de explicación (23.5% vs 12.5% del chatbot) [75, 92 vs. 62]. La conversación previa con la docente no llegó a profundizar en la causalidad del engaño, centrándose más en la descripción física y acciones inmediatas de los personajes.

Resumen comparativo de resultados

La principal diferencia entre ambos grupos radica en la precisión del vocabulario y el anclaje de detalles específicos, influenciados por el tipo de mediación previa al test.

Área de Evaluación	Grupo con la Docente (Conversación Literaria)	Grupo con el Chatbot (Interacción con IA)
Identificación de Personajes (P.1 y P.5)	Excelente. Alta tasa de acierto identificando a Hipólito, Benjamín y Sara.	Muy buena. Reconocen a los protagonistas, aunque con mayor presencia de errores fonéticos ("HPOLIJO", "ifolito").
Escenario y Contexto (P.2)	Preciso. La mayoría identifica la "calle" o las "islas" gracias a la guía docente.	Genérico. Tienden a usar términos vagos como "un pueblo" o "una ciudad".
Vocabulario Específico (Los Iscarotes - P.6)	Alto impacto. Logran nombrar a los antagonistas ("Ishtarotes", "izcardes") tras recordarlos en grupo.	Nulo. Ningún alumno logró identificar el nombre de los "malos", dejando la respuesta en blanco.
Comprensión Inferencial (El engaño - P.8)	Bajo/Medio. Mayores intentos de explicación, aunque la mayoría no justifica el porqué del engaño.	Muy bajo. Casi la totalidad de las respuestas son erróneas o están en blanco respecto a la causa del engaño.

Relación entre hábitos y desempeño

El cruce de datos con la encuesta revela que los alumnos con perfiles de lectura híbridos (leen tanto en papel como en digital) obtuvieron los mejores resultados en ambas modalidades. Estudiantes como Salvador Campos (del grupo con la Docente) y Jazmín Moreno (del grupo con el Chatbot) demostraron que la familiaridad con diversos soportes tecnológicos, combinada con el hábito de lectura, facilita la retención de datos precisos como la geografía de las islas.

Conclusión

El análisis permite concluir que la mediación humana a través de la conversación literaria ofrece un "andamiaje" superior para la fijación de detalles complejos y vocabulario específico en comparación con la interacción autónoma con el chatbot actual.

Las principales razones identificadas en las fuentes son:

1. **Eficacia pedagógica de la conversación:** El diálogo grupal guiado por el docente permite la construcción de una memoria colectiva del texto, lo que explica por qué el grupo docente recordó nombres difíciles como "Iscarotes", mientras que el grupo del chatbot los omitió por completo.
2. **Limitaciones Técnicas de la IA:** El Informe Técnico señala que el chatbot se vio afectado por un sesgo hacia el inglés y una tokenización subóptima del español. Esto no solo generó errores ortográficos en los alumnos, sino que también impidió que la IA reforzara de manera eficiente la calidad semántica de la historia durante la interacción.
3. **Hábito vs. Soporte:** La tecnología por sí sola no garantiza una mejor comprensión. Los datos sugieren que la capacidad de interpretación está más ligada al hábito lector previo del alumno que al dispositivo utilizado. Aquellos que integran la lectura en sus actividades digitales muestran una estructura de respuesta más rica y precisa.

En definitiva, mientras que el chatbot es efectivo para identificar elementos literales básicos, la intervención docente sigue siendo fundamental para profundizar en la causalidad de la trama y el enriquecimiento del vocabulario específico de los estudiantes.

Anexo**Codificaciones del test de lectura comprensiva**

Referencias 1: Correcta 2: Incorrecta 3: Incompleta

P.1 (Personaje)	Se codificó como 1 si mencionan a "Hipólito" (o variaciones como Hipolita).
P.2 (Lugar):	Se codificó como 1 si mencionan casa, calle, isla o biblioteca.
P.3 (Nombre):	Se codificó como 1 si explican que es un perro-dragón o aparece en un libro.
P.D (Animal):	Se codificó como 1 por "perro-dragón" o "animal mitológico".
P.E (Niños):	Se codificó como 1 si mencionan a ambos (Sara y Benja).
P.F (Malos):	Se codificó como 1 por "Hombre misterioso" o "Ishtarotes".
P.G (Isla importante):	Se codificó como 1 la opción a (Isla 7).
P.H (Engaño):	Se codificó como 1 si explican que los atrapa/secuestra; 3 si solo dicen "los engaña" sin explicar por qué.
P.I (Cuevas):	Se codificó como 1 la opción c (Isla 3),

Desgrabación de la conversación con la docente**Referencias**

D: Docente

E: Estudiante

Transcripción

D: Bueno, vamos a conversar sobre el cuento que ustedes pudieron interactuar abajo.
¿Bien? ¿Qué recuerdan del cuento?

E: Que Había un perro dragón.

D: Sí. Levanta la mano. Levanta la mano.

E: Los niños iban caminando y se lo encontraron.

D: Bien.

E: Había otro perro

D: ¿Qué más? ¿Qué más recuerdan del cuento?

E: El perro dragón se llamaba Hipólito

E: Ellos se fueron con él.

D: Bien. ¿Y qué es lo que más les gustó del cuento?

E: Elegir las cosas.

E: Teníamos opciones.

D: Por ejemplo, ¿qué había para elegir?

E: Pudimos elegir el nombre.

D: Ah, bien. ¿Y ustedes le pusieron el igualito?

D: Sí. Ah, mira. Mateo, fuerte.

E: El perrito para ingresar sobre él. Y también que... Había otras cosas que era ir a biblioteca o investigar en internet.

D: Muy bien. Bueno, les hago unas preguntas. ¿Qué creen que está tratando de aprender a ser hipólito? ¿Qué tenía que aprender a ser hipólito?

E: Volar.

D: Fuerte, no se escucha.

D: Volar. Ah, volar.

E: Estaba tratando de aprender a volar.

D: ¿Y quién lo acompañaba?

E: Un chico.

D: ¿Quién?

E: Benjamín y Sara.

D: Benjamín y Sara, como sus compañeros. Benjamín y Sara se llama. Y les hago una pregunta. ¿Qué tiene Hipólito en el lomo?

E: Una cicatriz.

D: ¿Una cicatriz de qué? ¿Se acuerdan?

E: De tres.

D: ¿De qué?

E: De tres puntos.

D: ¿De tres puntos? ¿Y qué le había pasado? ¿Alguien sabe? ¿Qué habrá sido? ¿Qué habrá sido?

E: No, pero bueno, sabemos que era una cicatriz de tres puntos en el lomo.

D: Bueno, yo ahora les voy a dejar una encuesta que tienen que llenar con lo que ustedes vieron del texto, con lo que entendieron del texto, ¿sí?

