

Analyze the impact of AI-generated videos on motivation and history learning in the third year of high school at Unidad Educativa Henry Dunant.

Analizar el impacto de los videos generados con inteligencia artificial en la motivación y el aprendizaje de Historia en tercero de bachillerato de la Unidad Educativa Henry Dunant

Autores:

Quinga-Bravo, Norma Elizabeth
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Maestrante
Ecuador



normaeli.79@gmail.com



<https://orcid.org/0000-0001-7200-632X>

Avello-Martínez, Raidell
UNIVERSIDAD DE LA CORUÑA
Docente tutor
Ecuador



raidell.avello@udc.es



<https://orcid.org/0000-0001-7200-632X>

Dra. Tapia-Bastidas, Tatiana
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR
Docente tutora
Ecuador



ttapia@ube.edu.ec



<https://orcid.org/0000-0001-9039-5517>

Fechas de recepción: 01-MAY-2025 aceptación: 01-JUN-2025 publicación: 30-JUN-2025



<https://orcid.org/0000-0002-8695-5005>

<http://mqrinvestigar.com/>



Resumen

La presente investigación tuvo como objetivo analizar el impacto de los videos elaborados con inteligencia artificial (IA) en la mejora de la motivación y el aprendizaje en la asignatura de Historia en el nivel de bachillerato. Se aplicó un enfoque cuantitativo con diseño cuasiexperimental, utilizando un grupo experimental que trabajó con videos generados mediante IA y un grupo control que siguió una metodología tradicional. Se emplearon instrumentos como encuestas de motivación, pruebas de conocimientos históricos y entrevistas a docentes. Los resultados evidenciaron mejoras significativas en el grupo experimental tanto en rendimiento académico como en niveles de motivación. La media del postest en dicho grupo alcanzó un 85.28 %, frente al 38.23 % del grupo control, resultado que fue estadísticamente significativo según la prueba de chi cuadrado ($p = 0.0091$). Además, los estudiantes mostraron mayor interés, participación activa y comprensión crítica de los procesos históricos cuando se integraron recursos audiovisuales generados con IA. Los testimonios docentes reforzaron estos hallazgos, destacando el cambio en la actitud de los estudiantes y en la dinámica pedagógica. Se concluye que el uso didáctico de videos con IA potencia el aprendizaje significativo, favorece el desarrollo del pensamiento histórico y transforma positivamente la experiencia educativa. Este estudio respalda la necesidad de integrar tecnologías emergentes de manera crítica, ética y pedagógicamente planificada para responder a los desafíos del aula contemporánea.

Palabras clave: inteligencia artificial; motivación; aprendizaje; historia; educación digital

Abstract

This research aimed to analyze the impact of videos created with artificial intelligence (AI) on improving motivation and learning in the subject of History at the high school level. A quantitative approach with a quasi-experimental design was applied, using an experimental group that worked with AI-generated videos and a control group that followed a traditional methodology. Instruments such as motivation surveys, historical knowledge tests, and teacher interviews were used. The results showed significant improvements in the experimental group in both academic performance and motivation levels. The post-test average in this group reached 85.28%, compared to 38.23% in the control group, a statistically significant result according to the chi-square test ($p = 0.0091$). Additionally, students demonstrated greater interest, active participation, and critical understanding of historical processes when AI-generated audiovisual resources were integrated. Teacher testimonies supported these findings, highlighting the change in student attitude and classroom dynamics. It is concluded that the didactic use of AI-generated videos enhances meaningful learning, supports the development of historical thinking, and positively transforms the educational experience. This study supports the need to integrate emerging technologies in a critical, ethical, and pedagogically planned manner to address the challenges of contemporary classrooms.

Keywords: artificial intelligence; motivation; learning; history; digital education

Introducción

El proceso de enseñanza-aprendizaje en el nivel de bachillerato se enfrenta actualmente a uno de sus mayores desafíos: lograr que los estudiantes se mantengan motivados y comprometidos con asignaturas que tradicionalmente han sido percibidas como poco atractivas, como es el caso de la Historia (Figuerola, 2023). En este contexto, la integración de tecnologías emergentes como la inteligencia artificial (IA) se vislumbra como una oportunidad transformadora. Particularmente, los videos educativos generados mediante IA están ganando protagonismo por su capacidad de presentar contenidos complejos de forma dinámica, personalizada e interactiva (García M. , 2024).

La inteligencia artificial permite la creación de recursos audiovisuales que integran narrativas adaptativas, imágenes generadas automáticamente, síntesis de voz y animaciones, brindando experiencias más envolventes para los estudiantes (Moreira, 2024). Estos elementos no solo capturan la atención, sino que también promueven una mejor comprensión de los procesos históricos, al facilitar la visualización de contextos, personajes y transformaciones sociales (Proaño, 2024). La materia de Historia, muchas veces limitada a una enseñanza memorística y descontextualizada, puede renovarse significativamente mediante el uso estratégico de videos con IA, transformándose en una experiencia cercana, crítica y significativa para los adolescentes (Ayuso, 2022).

A nivel institucional, muchas unidades educativas como la Unidad Educativa Henry Dunant cuentan con acceso a plataformas tecnológicas, pero enfrentan dificultades para aplicar metodologías que realmente potencien el aprendizaje. En este escenario, la incorporación de videos elaborados con inteligencia artificial no puede limitarse a una innovación superficial; debe estar acompañada por un diseño didáctico consciente y una evaluación rigurosa de su impacto en el aula.

Esta investigación se propone analizar la eficacia pedagógica de los videos generados con IA como herramienta para revitalizar el estudio de la Historia en bachillerato. Se parte de la premisa de que una mayor motivación influye directamente en una mejor comprensión y retención de conocimientos, y se plantea evaluar esta relación a partir de una intervención educativa con dos grupos comparativos: uno que utilizará videos con IA y otro que seguirá la metodología tradicional. Así, se busca aportar evidencia empírica

sobre el valor educativo de la inteligencia artificial en la enseñanza secundaria, con un enfoque que combine tecnología, pedagogía y análisis crítico.

Objetivo general

Analizar el impacto de los videos elaborados con inteligencia artificial (IA) en la mejora de la motivación y el aprendizaje en la asignatura de Historia en el nivel de bachillerato.

Revisión de la literatura

Menacho (2024) analizó cómo la inteligencia artificial puede fortalecer el aprendizaje autónomo universitario, especialmente a través de recursos como videos educativos personalizados. La investigación, realizada con 200 estudiantes, identificó que el 52,6 % considera fundamental el uso de IA para optimizar la búsqueda y organización de contenidos académicos. El estudio concluye que las herramientas basadas en IA pueden mejorar la autonomía estudiantil si se emplean con criterios éticos y pedagógicos claros, destacando su potencial en la generación automatizada de materiales educativos audiovisuales.

Torres (2023) realizó una revisión sistemática sobre el uso de inteligencia artificial generativa en entornos educativos. Examinaron 28 estudios entre 2020 y 2023, destacando cómo la IA facilita la creación de materiales como videos explicativos, evaluaciones automatizadas y simulaciones personalizadas. Los hallazgos indican que, cuando se aplica correctamente, esta tecnología potencia la eficiencia del docente y mejora la experiencia de aprendizaje. La investigación recomienda su implementación progresiva, acompañada de formación docente, para asegurar una integración pedagógica adecuada.

Generación de videos con inteligencia artificial

La generación de videos con inteligencia artificial para el aprendizaje constituye una de las transformaciones más notables en el campo de la educación mediada por tecnología. Esta innovación ha dejado de ser una simple herramienta complementaria para convertirse en una estrategia pedagógica de alto impacto, particularmente útil en asignaturas tradicionalmente desafiantes, como la Historia.

El desarrollo de videos educativos con IA permite integrar elementos audiovisuales dinámicos que superan la rigidez de los métodos expositivos tradicionales (Gallegos,



2024). Mediante narrativas generadas automáticamente, animaciones contextuales, avatares realistas y síntesis de voz, es posible recrear escenarios históricos con fidelidad visual y precisión conceptual, lo cual contribuye a activar los procesos de atención y comprensión en los estudiantes. Esta capacidad para simular eventos, personajes y transformaciones históricas convierte al video con IA en un puente entre la información y la experiencia vivencial del alumno (García J. , 2021).

Además, la inteligencia artificial aplicada a la producción audiovisual fomenta la adaptabilidad del contenido según los ritmos y estilos de aprendizaje. Plataformas como Synthesia, Pictory o Runway ofrecen la posibilidad de producir materiales ajustados al contexto educativo sin necesidad de equipos profesionales de grabación o edición, lo cual democratiza el acceso a recursos de alta calidad. Esta accesibilidad tecnológica permite a los docentes convertirse en diseñadores de experiencias educativas inmersivas, capaces de responder a la diversidad del aula. En vez de repetir contenidos de forma unidireccional, se abre paso a una educación que estimula el pensamiento crítico, al invitar al estudiante a analizar, comparar y reflexionar sobre los hechos históricos presentados con estética y coherencia narrativa. La utilización de estos videos en el aula no solo capta la atención del estudiante, sino que transforma la interacción pedagógica al ofrecer un estímulo multisensorial alineado con las expectativas comunicativas de las nuevas generaciones (Hernández, 2024).

Por tanto, la generación de videos con inteligencia artificial no debe entenderse como una simple sustitución de recursos didácticos previos, sino como una evolución de las prácticas pedagógicas hacia un modelo de enseñanza más personalizado, interactivo y centrado en la experiencia del estudiante (Mora, 2020). Esta tecnología responde a la necesidad contemporánea de renovar las estrategias metodológicas, sin abandonar el rigor académico ni la intencionalidad formativa. El aula digital deja de ser un espacio exclusivamente receptivo para convertirse en un entorno activo de exploración, en el que el conocimiento histórico se construye no solo a partir de datos, sino de experiencias visuales significativas que conectan la memoria colectiva con el presente de los educandos.

La motivación y aprendizaje

La relación entre motivación y aprendizaje ha sido ampliamente estudiada en el ámbito de las ciencias de la educación, dado que ambos fenómenos interactúan de forma constante en los procesos formativos (Rodríguez, 2023). La motivación constituye el



motor interno que impulsa al estudiante a involucrarse activamente en las actividades académicas, sostener su esfuerzo frente a la dificultad y orientarse hacia el logro de metas de aprendizaje.

Desde la perspectiva de la teoría de la autodeterminación, propuesta por Deci y Ryan, se reconoce que los estudiantes aprenden con mayor profundidad y compromiso cuando sienten que su participación es autónoma, cuando perciben competencia en lo que hacen y cuando encuentran sentido o conexión con los contenidos que se les presenta. En este sentido, la motivación no puede verse como un estado accesorio o emocional pasajero, sino como un elemento estructural que condiciona la calidad del aprendizaje logrado (Villamar, 2024).

Aplicado al contexto de la enseñanza de la Historia en el bachillerato, el problema es aún más complejo. Esta asignatura suele estar asociada con métodos memorísticos y carencia de vínculo con la realidad actual del estudiante, lo que disminuye el interés y reduce la participación. La incorporación de estrategias motivadoras, como el uso de recursos audiovisuales generados con inteligencia artificial, revitaliza la experiencia didáctica al ofrecer formas más cercanas, visuales e interactivas de presentar el conocimiento histórico.

En este caso, la motivación se estimula por la novedad tecnológica, la estética narrativa y la posibilidad de comprender los procesos históricos en un lenguaje audiovisual que resuena con la cultura mediática juvenil (Villanueva, 2022). Así, el aprendizaje se fortalece, no solo porque se presentan los contenidos de manera atractiva, sino porque el estudiante se siente implicado emocional y cognitivamente en la actividad formativa.

Asimismo, diversos estudios han demostrado que los niveles de motivación guardan una correlación directa con la retención del conocimiento, el rendimiento académico y la autorregulación del aprendizaje. Un estudiante motivado tiende a planificar mejor sus tareas, a buscar recursos adicionales y a perseverar incluso cuando enfrenta dificultades (Guamán, 2021).

En el caso particular de la intervención educativa analizada, se ha evidenciado que la motivación generada por el uso de videos con IA no solo mejora la actitud del estudiante frente a la materia de Historia, sino que también incrementa la calidad de sus respuestas cognitivas. Esto refuerza la idea de que la motivación no solo es un detonante inicial del interés, sino una condición que transforma el aprendizaje en un proceso autónomo, crítico

y sostenido, capaz de trascender los límites del aula y proyectarse hacia una formación ciudadana más sólida.

Materiales y métodos

Enfoque de investigación

La presente investigación adopta un enfoque mixto. La combinación de enfoques cuantitativos y cualitativos permite contrastar resultados, identificar patrones y valorar con mayor profundidad la eficacia del recurso tecnológico implementado en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Se utilizó un diseño cuasiexperimental. Este tipo de diseño permite establecer relaciones de causalidad entre variables a través de la comparación entre un grupo experimental y un grupo control (Guamán, 2021). De esta forma, se va a medir el impacto que tienen los videos educativos elaborados con inteligencia artificial en los niveles de motivación y aprendizaje de los estudiantes en la asignatura de Historia.

Participantes

La población objeto de estudio está conformada por 30 estudiantes de bachillerato de la Unidad Educativa Henry Dunant. Se trabajará con una muestra no probabilística de tipo intencional, seleccionada con base en la accesibilidad y características homogéneas de los participantes.

La muestra estará compuesta por dos grupos:

- **Grupo experimental:** integrado por 15 estudiantes que recibirán una intervención pedagógica basada en el uso de videos educativos generados mediante inteligencia artificial.
- **Grupo control:** conformado por 15 estudiantes del mismo nivel y paralelo, que continuarán con una metodología tradicional de enseñanza de la Historia, sin exposición a los recursos elaborados con IA.

Ambos grupos serán evaluados antes y después de la intervención con el fin de comparar los resultados obtenidos.

Instrumentos

Para la recolección de datos se aplicarán una encuesta de motivación, una prueba de conocimientos históricos y una entrevista semiestructurada dirigida a los docentes.

Encuesta de motivación:



Diseñada bajo el modelo de escala tipo Likert de cinco puntos, esta encuesta consta de 20 ítems distribuidos en cuatro dimensiones clave: interés por la asignatura, atención sostenida, participación activa y valor percibido del contenido. Cada dimensión incluye cinco preguntas redactadas en forma afirmativa para facilitar su comprensión. Por ejemplo, en la dimensión de “interés”, se incluye el ítem: “*Me gusta aprender sobre los acontecimientos del pasado*”. En “atención sostenida”, una afirmación representativa es: “*Pongo atención cuando se explican los temas de Historia*”. Esta se aplicó al grupo experimental al final de la intervención.

Prueba de conocimientos históricos:

Este instrumento consta de 30 preguntas, divididas en tres tipos: opción múltiple (15 ítems), verdadero/falso (10 ítems) y análisis de fuentes (5 ítems). Cada pregunta corresponde a contenidos específicos del currículo de Historia abordados durante la intervención. Las preguntas están clasificadas según niveles cognitivos: 10 ítems evaluarán conocimiento factual, 10 comprensión y 10 aplicación crítica de los contenidos. Esta prueba será administrada a ambos grupos antes y después de la intervención educativa, permitiendo medir el impacto de los videos generados con IA sobre el aprendizaje.

Entrevista semiestructurada a docentes:

Este instrumento busca obtener información cualitativa una vez concluida la intervención. Contiene 5 preguntas abiertas relacionadas con la percepción de los docentes sobre la receptividad de los estudiantes, los cambios en la dinámica de clase y la utilidad pedagógica de los videos generados con IA. Asimismo, se prevé solicitar a los docentes comentarios sobre aspectos técnicos, como la claridad narrativa, la duración de los videos y el impacto visual, incluyendo la observación de escenas clave.

Diseño instruccional

El pretest y postest fueron diseñados tomando como referencia el marco conceptual de los seis conceptos del pensamiento histórico (Seixas & Morton, 2013), adaptado al nivel cognitivo del bachillerato ecuatoriano. Asimismo, se consideraron modelos de evaluación estandarizados como el NAEP (NCES, 2022), manteniendo un equilibrio entre preguntas de conocimiento factual y habilidades de razonamiento histórico. La incorporación de fuentes, causas, cambios y análisis ético responde a un enfoque moderno de la enseñanza de la Historia, que busca ir más allá de la simple memorización, fomentando una comprensión crítica y contextualizada de los procesos históricos.



Procedimiento

En una primera fase, se aplicará el instrumento de diagnóstico (pretest) a ambos grupos, lo que permitirá establecer un punto de partida sobre los niveles iniciales de motivación y conocimiento histórico. Posteriormente, se desarrollará la intervención educativa con el grupo experimental durante un período de dos semanas, utilizando los videos elaborados con IA como principal recurso didáctico. Mientras tanto, el grupo control continuará con clases expositivas tradicionales, sin uso de este recurso.

Finalizada la intervención, se aplicará nuevamente el instrumento (postest) a ambos grupos. Por último, se realizará la encuesta de motivación al grupo experimental y la entrevista a los docentes encargados de los grupos para recoger observaciones sobre el comportamiento, desempeño y cambios percibidos en el proceso.

Análisis de datos

Los datos cuantitativos obtenidos serán procesados mediante estadística descriptiva e inferencial. Se calcularán medidas de tendencia central (media, mediana, moda) y dispersión (desviación estándar) para cada variable. Además, se aplicarán pruebas estadísticas como chi cuadrado para comparar las diferencias entre pretest y postest, tanto dentro del grupo experimental como entre ambos grupos.

Resultados

Los resultados del pretest (tabla 1) evidenciaron un bajo nivel de conocimientos históricos y escasas habilidades de análisis en ambos grupos. El grupo experimental obtuvo un 17.8 % de aciertos globales, mientras que el grupo de control alcanzó un 19.1 %, lo que confirma que ambos partían de condiciones similares. Las respuestas correctas fueron mínimas en preguntas relacionadas con causas históricas, periodización, procesos nacionales e interpretación de fuentes.

Tabla 1: Resultados del Pretest (n = 30 estudiantes)

Ítem	Sección	Respuesta correcta	Estudiantes que respondieron correctamente	Porcentaje (%)
1	Conocimiento factual A		6	20.0%
2	Conocimiento factual C		5	16.7%
3	Conocimiento factual D		4	13.3%
4	Conocimiento factual C		7	23.3%
5	Conocimiento factual B		6	20.0%

Ítem	Sección	Respuesta correcta	Estudiantes que respondieron correctamente	Porcentaje (%)
6	Conocimiento factual	A	8	26.7%
7	Conocimiento factual	A	5	16.7%
8	Conocimiento factual	C	3	10.0%
9	Conocimiento factual	B	6	20.0%
10	Conocimiento factual	D	7	23.3%
11	Pensamiento histórico	B	4	13.3%
12	Pensamiento histórico	C	5	16.7%
13	Pensamiento histórico	B	3	10.0%
14	Pensamiento histórico	C	6	20.0%
15	Pensamiento histórico	B	5	16.7%

Nota: resultados pretest

Los resultados del postest (tabla 2) muestran una mejora significativa en el grupo experimental, con un promedio general de 84.9 % de respuestas correctas, frente a solo 37.3 % en el grupo de control. Los estudiantes del grupo experimental no solo mejoraron en conocimientos factuales, sino también en habilidades de análisis histórico, como causa-consecuencia y comprensión crítica. En contraste, el grupo de control, que continuó con una metodología tradicional, mostró una mejora mínima, manteniéndose en niveles bajos de rendimiento.

Tabla 2: Resultados del Postest – Grupo Experimental vs Grupo Control

Ítem	Sección	Respuesta correcta	Correctos (Exp.) % Exp.	Correctos (Ctrl.) % Ctrl.
1	Conocimiento factual	A	13 86.7%	6 40.0%
2	Conocimiento factual	C	12 80.0%	5 33.3%
3	Conocimiento factual	D	11 73.3%	4 26.7%
4	Conocimiento factual	C	14 93.3%	7 46.7%
5	Conocimiento factual	B	14 93.3%	6 40.0%
6	Conocimiento factual	A	13 86.7%	5 33.3%



Ítem	Sección	Respuesta correcta	Correctos (Exp.)	% Exp.	Correctos (Ctrl.)	% Ctrl.
7	Conocimiento factual	A	12	80.0%	5	33.3%
8	Conocimiento factual	C	13	86.7%	6	40.0%
9	Conocimiento factual	B	12	80.0%	5	33.3%
10	Conocimiento factual	D	14	93.3%	6	40.0%
11	Pensamiento histórico	B	12	80.0%	4	26.7%
12	Pensamiento histórico	C	13	86.7%	5	33.3%
13	Pensamiento histórico	B	11	73.3%	4	26.7%
14	Pensamiento histórico	C	13	86.7%	6	40.0%
15	Pensamiento histórico	B	14	93.3%	5	33.3%

Nota: postest

El análisis de los resultados descriptivos (tabla 3) evidencia un cambio significativo en las variables de aprendizaje y motivación dentro del grupo experimental tras la intervención con videos generados mediante inteligencia artificial. En el caso del aprendizaje, la media del pretest experimental fue de 15.45 %, con una desviación estándar de 5.62, lo que refleja un bajo rendimiento inicial con ligera dispersión. Sin embargo, en el postest, la media se elevó a 85.28 %, con menor dispersión (DE = 7.72), indicando una mejora sustancial y uniforme entre los estudiantes.

En contraste, el grupo de control pasó de una media de 18.63 % en el pretest a solo 38.23 % en el postest, con una desviación estándar mayor (12.07), lo que sugiere una mejora moderada y menos consistente, sin alcanzar los niveles del grupo experimental. Esto refuerza la hipótesis de que los videos con IA tuvieron un impacto directo en el aprendizaje de contenidos históricos.

Tabla 3: Medidas de tendencia central y dispersión

Variable	Media	Mediana	Moda	Desviación estándar	Mínimo	Máximo
Pretest Aprendizaje Experimental	15.45	13.27	7.48	5.62	7.48	29.07
Postest Aprendizaje Experimental	85.28	85.36	70.40	7.72	70.40	97.02
Pretest Aprendizaje - Control	18.63	20.79	8.73	5.06	8.73	24.12
Postest Aprendizaje - Control	38.23	38.74	18.47	12.07	18.47	57.10

El análisis de la prueba de chi cuadrado (tabla 4) confirma que existe una diferencia estadísticamente significativa entre los niveles de aprendizaje alcanzados por los estudiantes del grupo experimental y los del grupo de control. El valor p obtenido (0.0091) es menor al nivel de significancia establecido ($\alpha = 0.05$), lo que permite rechazar la hipótesis nula y aceptar que la intervención pedagógica —el uso de videos generados con inteligencia artificial— tuvo un efecto real y medible en el rendimiento académico.

Tabla 4: Resultados chi cuadrado

Prueba estadística	Valor
Chi cuadrado (χ^2)	6.81
Grados de libertad (gl)	1
Valor p	0.0091
Nivel de significancia (α)	0.05
Resultado	Significativo

Nota: resultados chi cuadrado

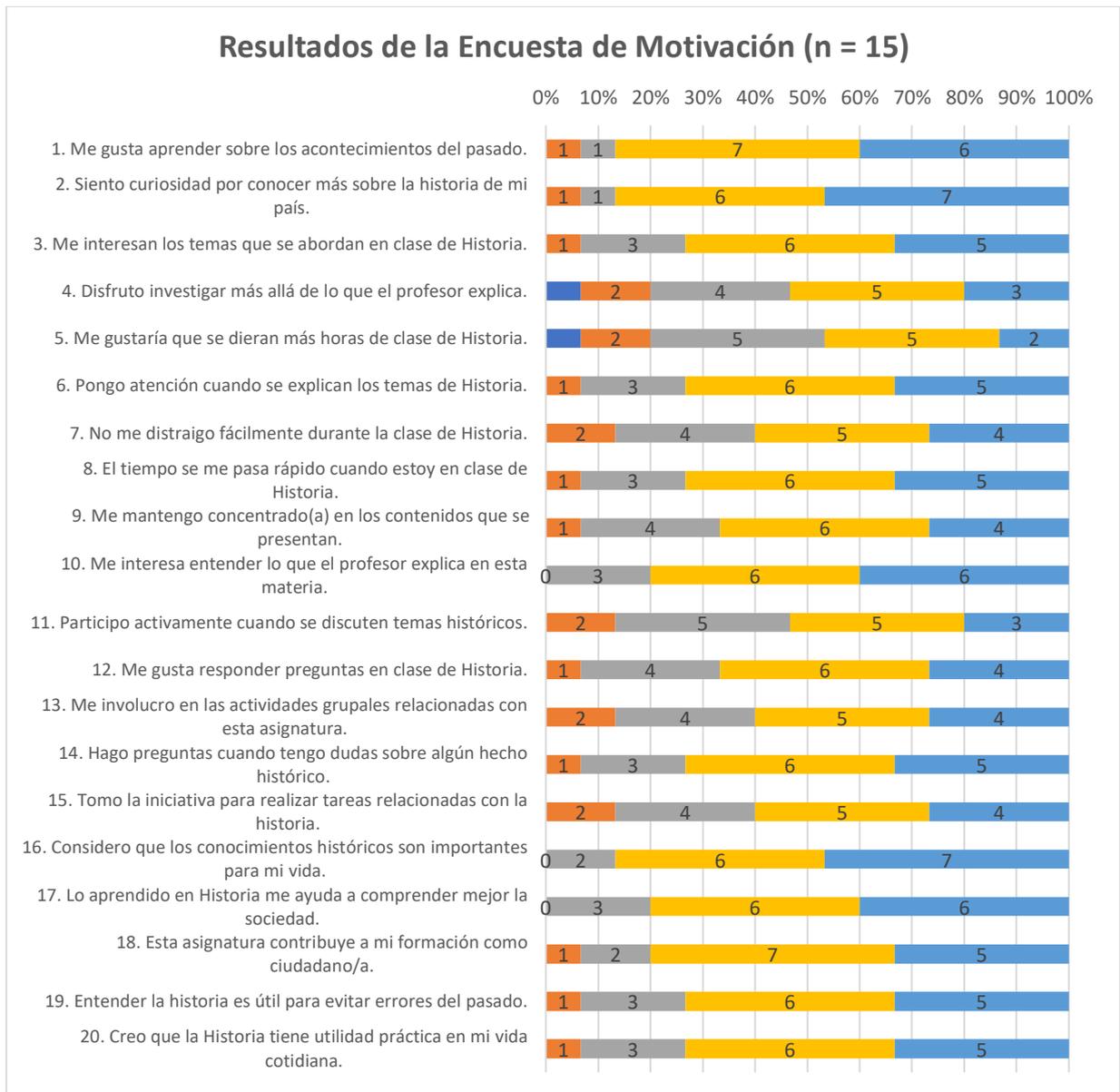
El análisis de los resultados de la encuesta de motivación hacia la asignatura de Historia permitió evidenciar tendencias claras en las actitudes y percepciones de los estudiantes del grupo experimental. La distribución global de respuestas muestra una fuerte inclinación hacia las categorías “De acuerdo” (43.3 %) y “Totalmente de acuerdo” (36.7 %), lo que representa el 80 % del total de respuestas. Este predominio de valoraciones positivas sugiere que los estudiantes manifiestan una actitud favorable hacia la asignatura, especialmente en lo relacionado con el interés temático, la utilidad percibida del conocimiento histórico y su implicación en clase. La categoría “Ni de acuerdo ni en desacuerdo” concentra el 13.3 % de las respuestas, indicando la presencia de un grupo intermedio que, aunque no se muestra abiertamente desmotivado, tampoco evidencia altos niveles de compromiso o entusiasmo. Las respuestas negativas (“En desacuerdo” y “Totalmente en desacuerdo”) representan un conjunto reducido (6.7 %), lo cual sugiere que el rechazo o apatía hacia la asignatura no es un fenómeno generalizado.

Cuando se examinan ítems específicos, se identifica que los estudiantes valoran especialmente los conocimientos históricos en su vida personal y social. Por ejemplo, el ítem “Considero que los conocimientos históricos son importantes para mi vida” obtuvo el 86.7 % de respuestas positivas, lo que confirma que los contenidos de Historia son percibidos como relevantes más allá del ámbito escolar. De manera similar, ítems como “Entender la historia es útil para evitar errores del pasado” y “Esta asignatura contribuye



a mi formación como ciudadano/a” también registran altas tasas de acuerdo. Por otro lado, los ítems que reflejan comportamientos activos dentro del aula (participación, hacer preguntas, iniciativa en tareas) presentaron respuestas más variadas, con un leve descenso en los niveles de acuerdo.

Figura 1: Resultados de la Encuesta de Motivación en el grupo experimental



Fuente: resultados de la encuesta de motivación

El análisis de las entrevistas evidenció que los docentes percibieron un aumento claro en la motivación de los estudiantes al usar videos generados con inteligencia artificial. Coinciden en que los alumnos se mostraron más atentos, participativos y comprometidos, especialmente aquellos que antes eran poco activos. También se destaca una mejor



comprensión de los contenidos históricos, gracias a la visualización de contextos y a la narrativa audiovisual adaptada a sus intereses.

Además, los docentes indicaron que su rol en el aula cambió: pasaron de ser expositores a facilitadores del aprendizaje. Esta transformación metodológica generó clases más dinámicas y reflexivas. Aunque se reconocen ciertas limitaciones técnicas, como la falta de expresividad en algunas voces artificiales, se valoró positivamente la accesibilidad y aplicabilidad de esta herramienta en otras asignaturas. En conjunto, las entrevistas confirman que los videos con IA fortalecen tanto la motivación como el aprendizaje significativo.

Tabla 5: Resultados de las entrevistas a los docentes

Docente	Pregunta	Resumen de las respuestas
Docente 1	¿Qué cambios notó en la actitud de los estudiantes durante las clases donde se usaron los videos con IA?	Los estudiantes mostraron mayor atención y curiosidad. Se mantuvieron concentrados por más tiempo y hacían más preguntas que en clases tradicionales.
Docente 1	¿Cree que estos recursos influenciaron la comprensión de los procesos históricos?	Sí, los videos permitieron visualizar contextos y situaciones históricas que normalmente solo se describen. Esto facilitó la comprensión de causas y efectos.
Docente 1	¿Cómo reaccionaron los estudiantes menos participativos ante esta metodología?	Algunos estudiantes que usualmente eran pasivos participaron activamente en debates posteriores a los videos. Se notó una mejora en su disposición al aprendizaje.
Docente 1	¿Qué aspecto del video considera que más influyó en la motivación?	La combinación de imágenes animadas y narración clara. La voz artificial les resultaba cercana, casi como escuchar a un personaje de una serie.
Docente 1	¿Considera que los videos generados con IA pueden usarse en otras asignaturas?	Absolutamente. Esta herramienta se adapta bien a contenidos complejos o abstractos. Puede facilitar el aprendizaje en ciencias, literatura o filosofía.
Docente 2	¿Cuál fue su percepción general del impacto pedagógico de los videos con IA?	El impacto fue positivo. Los estudiantes comprendieron mejor los contenidos y lograron relacionar los hechos históricos con la actualidad.
Docente 2	¿Qué diferencias notó entre el grupo que usó videos y el que no?	El grupo con videos tuvo mejores resultados en el postest y mostró mayor entusiasmo. El otro grupo fue más pasivo y menos preciso en sus respuestas.

Docente	Pregunta	Resumen de las respuestas
Docente 2	¿Cómo describiría la interacción en el aula tras el uso de estos recursos?	Hubo más participación espontánea y comentarios reflexivos. Se generó un clima de mayor involucramiento académico.
Docente 2	¿Hubo mejoras en la retención del conocimiento histórico tras la intervención?	Sí, los estudiantes del grupo experimental recordaban con mayor claridad fechas, causas y consecuencias de los hechos estudiados.
Docente 2	¿Qué sugerencias haría para mejorar el uso pedagógico de estos videos?	Incorporar preguntas dentro del mismo video y guiar la discusión con rúbricas que estimulen el pensamiento crítico.
Docente 3	¿Qué nivel de preparación técnica requirió la implementación de estos videos en el aula?	Muy bajo. Solo fue necesario tener el video listo, un proyector y algunas preguntas guía. Es una metodología accesible.
Docente 3	¿Considera que esta metodología responde a las necesidades de los estudiantes actuales?	Totalmente. Ellos están acostumbrados al lenguaje audiovisual y este formato los conecta con su forma natural de aprender.
Docente 3	¿Qué limitaciones encontró en el uso de los videos generados con IA?	Algunos videos carecen de expresividad emocional en la voz, y eso puede afectar el impacto en ciertos temas más sensibles o humanos.
Docente 3	¿Recomendaría la continuidad de esta estrategia en el currículo?	Sí, pero acompañada de una planificación didáctica clara y con seguimiento docente. No basta con proyectar el video.
Docente 3	¿Cómo afectó esta estrategia al rol del docente en el aula?	El rol se transformó: pasé de ser expositor a facilitador. Me enfoqué más en guiar el análisis y menos en transmitir información de forma unidireccional.

Nota: resultados entrevistas

Discusión

En el presente estudio, los resultados obtenidos a través del análisis cuantitativo y cualitativo confirman de manera sólida que los videos generados con inteligencia artificial inciden significativamente en la mejora de la motivación y el aprendizaje en la asignatura de Historia, especialmente en el nivel de bachillerato.

Desde una perspectiva pedagógica, los resultados muestran que la media de desempeño del grupo experimental en el postest alcanzó un 85.28 %, frente a un 38.23 % del grupo de control, una diferencia respaldada estadísticamente por la prueba de chi cuadrado con un valor p de 0.0091. Este resultado valida cuantitativamente lo ya observado en las



medidas descriptivas: los estudiantes expuestos a los videos con IA no solo obtuvieron mejores puntajes, sino que estos resultados fueron consecuencia directa de la estrategia aplicada y no producto del azar. Además, la diferencia en la proporción de estudiantes con alto desempeño entre ambos grupos respalda la eficacia del recurso tecnológico como una herramienta didáctica que potencia el aprendizaje.

Este hallazgo se alinea con lo planteado por Ayuso (2022), quien sostiene que la inteligencia artificial, cuando se aplica con criterio didáctico, actúa como un catalizador del aprendizaje significativo, ya que permite una mejor apropiación de los contenidos al adaptarlos al contexto del estudiante. A diferencia de métodos tradicionales centrados en la memorización, el uso de videos con IA facilitó la comprensión crítica de los procesos históricos y la interpretación de fuentes, como se evidencia en la mejora del rendimiento en las categorías de pensamiento histórico.

En el componente motivacional, los datos también reflejaron una alta positividad. Esto reafirmó la conexión que los estudiantes establecen entre el aprendizaje histórico y su desarrollo como sujetos sociales. Esta tendencia no se limita a una reacción emocional frente a la novedad tecnológica, sino que responde a un cambio en la percepción del valor de los contenidos históricos, su aplicabilidad en la vida cotidiana y el rol activo del estudiante en el aula.

Este resultado está en concordancia con lo expuesto por García M. (2024), quien, desde la teoría de la autodeterminación, argumenta que la motivación se potencia cuando el estudiante percibe autonomía, competencia y relevancia en la tarea académica. En efecto, los videos con IA no solo entregan información, sino que promueven una experiencia inmersiva que apela tanto a lo cognitivo como a lo emocional.

Sin embargo, es necesario reconocer que no todos los autores coinciden plenamente con este enfoque. López (2024), por ejemplo, advierte que la implementación indiscriminada de tecnologías basadas en IA puede generar dependencia o superficialidad si no se acompaña de una planificación docente rigurosa. Esta advertencia encuentra eco en los testimonios de los docentes entrevistados, quienes, si bien valoraron positivamente el impacto pedagógico de los videos, también subrayaron la necesidad de articular estos recursos con guías didácticas claras, preguntas orientadoras y actividades de reflexión crítica. El riesgo de sustituir la mediación pedagógica por una simple proyección audiovisual es real si no se cuida el equilibrio entre innovación tecnológica y finalidad educativa.

Por otro lado, el análisis cualitativo de las entrevistas muestra que los estudiantes no solo mejoraron en su rendimiento, sino que también transformaron su participación en el aula. El paso del docente de expositor a facilitador, evidenciado en varias respuestas, indica una transformación en la dinámica pedagógica que respalda el modelo de enseñanza centrado en el estudiante. Esto se corresponde con los planteamientos de Torres (2023), quien considera que la inteligencia artificial genera entornos de aprendizaje más participativos si se integra dentro de un enfoque pedagógico activo.

De esta forma, la discusión de los resultados permite sostener que la incorporación de videos generados con inteligencia artificial, cuando responde a un diseño didáctico consciente y reflexivo, no solo mejora las métricas de aprendizaje y motivación, sino que también promueve un cambio de paradigma en la enseñanza de la Historia. El reto no está en adoptar la tecnología por sí misma, sino en integrarla pedagógicamente para generar experiencias educativas que conecten con los intereses de los estudiantes, desarrollen pensamiento crítico y construyan aprendizajes duraderos. Esta investigación aporta evidencia empírica a favor de esa transformación y abre la puerta a futuras exploraciones en otras asignaturas y niveles educativos.

Conclusiones

La primera conclusión es que la incorporación de videos generados con inteligencia artificial en la enseñanza de Historia en el nivel de bachillerato tiene un impacto positivo y estadísticamente significativo en el aprendizaje de los estudiantes. Los resultados del postest del grupo experimental reflejan una mejora sustancial en el rendimiento académico, tanto en conocimientos factuales como en habilidades de análisis histórico, en comparación con el grupo control que siguió una metodología tradicional. Esto evidencia que el uso estratégico de recursos tecnológicos no solo complementa, sino que potencia los procesos cognitivos de los estudiantes cuando se aplica con criterios pedagógicos adecuados.

En segundo lugar, se concluye que el uso de videos con IA favorece un aumento notable en los niveles de motivación estudiantil. Los datos recogidos en la encuesta de motivación y las entrevistas docentes muestran que los estudiantes manifestaron mayor interés, concentración y participación en las clases cuando se emplearon estos recursos. Este incremento en la motivación no solo facilitó la retención de contenidos, sino que

transformó la disposición del estudiante frente al aprendizaje, convirtiéndolo en un sujeto activo y comprometido.

Finalmente, se concluye que la implementación de tecnologías basadas en inteligencia artificial en contextos educativos exige una planificación didáctica consciente y una redefinición del rol docente. El profesor deja de ser un transmisor de información para convertirse en mediador y facilitador del pensamiento crítico. Esta transformación, correctamente gestionada, permite generar entornos de aprendizaje más inclusivos, significativos y acordes a las demandas de la educación en la era digital.

Referencias bibliográficas

- Ayuso, D. (2022). La Inteligencia Artificial como recurso educativo durante la formación inicial del profesorado. *RIED*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.5944/ried.25.2.32332>
- Figueroa, R. (2023). Incidencia de la Inteligencia Artificial en la educación. *Educatio Siglo XXI*. <https://doi.org/https://doi.org/10.6018/educatio.555681>
- Gallegos, E. (2024). Uso de videos didácticos para el fortalecimiento del aprendizaje de ciencias naturales. *Universidad, Ciencia y Tecnología*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.47460/uct.v28i122.762>
- García, J. (2021). Implicancia de la inteligencia artificial en las aulas virtuales para la educación superior. *UPAL*. <https://doi.org/https://doi.org/10.59748/ot.v5i10.98>
- García, M. (2024). Propuestas para el diseño de estrategias didácticas en entornos digitales a partir de la teoría de autodeterminación y la gamificación. *RIDE*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.23913/ride.v14i28.1841>
- Guamán, A. (2021). El proyecto de investigación: la metodología de la investigación científica o jurídica. *Conrado*. http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S1990-86442021000400163&script=sci_arttext&tlng=en
- Hernández, L. (2024). Uso y aceptación del video como estrategia para mitigar el plagio. *Apertura*. <https://doi.org/https://doi.org/10.32870/ap.v16n2.2529>
- López, Ó. (2024). Análisis del uso de la inteligencia artificial en la educación universitaria: una revisión sistemática. *RIUMA*.
<https://riuma.uma.es/xmlui/handle/10630/35495>

- Menacho , M. (2024). Inteligencia artificial como herramienta en el aprendizaje autónomo de los estudiantes de educación superior. *Revista Invecom*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.5281/zenodo.10693945>
- Mora, A. (2020). La inteligencia artificial en la educación. *Dominio de las ciencias*.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8231632>
- Moreira, C. (2024). Optimización de Recursos en Entornos Universitarios mediante Redes Definidas por Software (SDN) [Resource Optimization in University Environments through Software-Defined Networks (SDN)]. *Revista Multidisciplinaria Perspectivas Investigativas*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.62574/rmpi.v4iespecial2.186>
- Proaño, D. (2024). Pedagogía para lectura literaria y el rendimiento académico en el último año de la Unidad Educativa Fiscal provincia de Imbabura. *MQR Investigar*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.4.2024.7759-7780>
- Rodríguez, R. (2023). Uso de vídeos cortos entre el alumnado adolescente y universitario como herramienta de aprendizaje. *EDUCA*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.55040/educa.v3i1.52>
- Torres, G. (2023). El impacto de la inteligencia artificial generativa en educación superior: una mirada desde la ética y la integridad académica. *Relieve*.
<https://doi.org/https://doi.org/10.30827/relieve.v29i2.29134>
- Villamar, G. (2024). Aplicación de la inteligencia artificial en la educación, herramientas de la IA aplicadas en la educación. *Recimundo*.
[https://doi.org/https://doi.org/10.26820/recimundo/8.\(3\).julio.2024.114-127](https://doi.org/https://doi.org/10.26820/recimundo/8.(3).julio.2024.114-127)
- Villanueva, F. (2022). *Metodología de la investigación*. KLIK.

Conflicto de intereses:

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

Financiamiento:

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

Nota:

El artículo no es producto de una publicación anterior.