

La inteligencia artificial generativa y la gestión del conocimiento en estudiantes de educación básica

Generative artificial intelligence and knowledge management in basic
education students

Mirian Patricia Castillo Iñiguez

mirian.1969.castillo@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0005-7761-8911>
Unidad Educativa P.C.E.I Santa Rosa
El Oro – Ecuador

Sandra Maribel Guerrero Genovez

mguerreroguenovez@hotmail.com
<https://orcid.org/0009-0003-6073-3951>
Aselapro capacitaciones
Tungurahua – Ecuador

Marco Antonio Solís Ruiz

jlae.marco.solis@lasalleambato.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-7980-8066>
Unidad Educativa Juan León Mera “La Salle”
Tungurahua – Ecuador

Neyda Verónica Cambo Chisag

vchisag@gmail.com
<https://orcid.org/0000-0001-6034-732X>
Unidad Educativa “Santa Rosa”
Tungurahua – Ecuador

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v7i2.5723>


Redilat
Red de Investigadores
Latinoamericanos


LATAM

Revista Latinoamericana de
Ciencias Sociales y Humanidades

Artículo recibido: 16 de diciembre de 2025.
Aceptado para publicación: 22 de abril de 2026.
Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.

VOLUMEN VII

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v7i2.5723>

La inteligencia artificial generativa y la gestión del conocimiento en estudiantes de educación básica

Generative artificial intelligence and knowledge management in basic education students

Mirian Patricia Castillo Iñiguez

mirian.1969.castillo@gmail.com

<https://orcid.org/0009-0005-7761-8911>

Unidad Educativa P.C.E.I Santa Rosa

El Oro – Ecuador

Sandra Maribel Guerrero Genovez

mguerreroguenovez@hotmail.com

<https://orcid.org/0009-0003-6073-3951>

Aselapro capacitaciones

Tungurahua – Ecuador

Marco Antonio Solís Ruiz¹

jlae.marco.solis@lasalleambato.edu.ec

<https://orcid.org/0000-0002-7980-8066>

Unidad Educativa Juan León Mera “La Salle”

Tungurahua – Ecuador

Neyda Verónica Cambo Chisag

vchisag@gmail.com

<https://orcid.org/0000-0001-6034-732X>

Unidad Educativa “Santa Rosa”

Tungurahua – Ecuador

Artículo recibido: 16 de diciembre de 2025. Aceptado para publicación: 22 de abril de 2026.

Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.

Resumen

En el marco de la transformación digital en la educación, la Inteligencia Artificial Generativa se consolida como una herramienta innovadora que contribuye a mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, el estudio tiene como objetivo analizar la influencia de la Inteligencia Artificial Generativa en la gestión del conocimiento en estudiantes de Educación General Básica, con la finalidad de fortalecer los procesos de aprendizaje. La investigación se desarrolla bajo un enfoque cuantitativo de carácter descriptivo; la población está conformada por 32 estudiantes de noveno año de la Unidad Educativa Josué Elementary School de Ambato, a quienes se aplica una encuesta de opción múltiple y, se adopta el modelo ADDIE como marco metodológico para el diseño e implementación de una intervención pedagógica estructurada en seis sesiones. Los resultados muestran un impacto favorable del uso de herramientas de Inteligencia Artificial Generativa, como Whimsical y MindMeister, en la gestión del conocimiento, ya que facilitan la organización, estructuración y comprensión de contenidos de Sociales, promoviendo así aprendizajes activos y significativos en entornos virtuales; de igual manera, se evidencia una clara preferencia por estrategias constructivistas apoyadas en organizadores visuales, así como una percepción positiva en cuanto a la mejora en la comprensión de los contenidos. Estos hallazgos destacan la relevancia de incorporar tecnologías visuales e

¹ Autor de correspondencia.


interactivas que impulsen la autonomía, el pensamiento crítico y la aplicación del conocimiento. En síntesis, el estudio ofrece evidencia empírica sobre el valor educativo de estas herramientas en la Educación Básica y abre nuevas oportunidades para la innovación pedagógica mediada por la Inteligencia Artificial Generativa.

Palabras clave: inteligencia artificial generativa, gestión del conocimiento, whimsical y mindmeister

Abstract

En el marco de la transformación digital en la educación, la Inteligencia Artificial Generativa se consolida como una herramienta innovadora que contribuye a mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, el estudio tiene como objetivo analizar la influencia de la Inteligencia Artificial Generativa en la gestión del conocimiento en estudiantes de Educación General Básica, con la finalidad de fortalecer los procesos de aprendizaje. La investigación se desarrolla bajo un enfoque cuantitativo de carácter descriptivo; la población está conformada por 32 estudiantes de noveno año de la Unidad Educativa Josué Elementary School de Ambato, a quienes se aplica una encuesta de opción múltiple y, se adopta el modelo ADDIE como marco metodológico para el diseño e implementación de una intervención pedagógica estructurada en seis sesiones. Los resultados muestran un impacto favorable del uso de herramientas de Inteligencia Artificial Generativa, como Whimsical y MindMeister, en la gestión del conocimiento, ya que facilitan la organización, estructuración y comprensión de contenidos de Sociales, promoviendo así aprendizajes activos y significativos en entornos virtuales; de igual manera, se evidencia una clara preferencia por estrategias constructivistas apoyadas en organizadores visuales, así como una percepción positiva en cuanto a la mejora en la comprensión de los contenidos. Estos hallazgos destacan la relevancia de incorporar tecnologías visuales e interactivas que impulsen la autonomía, el pensamiento crítico y la aplicación del conocimiento. En síntesis, el estudio ofrece evidencia empírica sobre el valor educativo de estas herramientas en la Educación Básica y abre nuevas oportunidades para la innovación pedagógica mediada por la Inteligencia Artificial Generativa.

Keywords: generative artificial intelligence, knowledge management, whimsical, and mindmeister

Todo el contenido de LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, publicado en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons. 

Cómo citar: Castillo Iñiguez, M. P., Guerrero Genovez, S. M., Solís Ruiz, M. A., & Cambo Chisag, N. V. (2026). La inteligencia artificial generativa y la gestión del conocimiento en estudiantes de educación básica. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 7 (2), 1366 – 1379. <https://doi.org/10.56712/latam.v7i2.5723>

INTRODUCCIÓN

En los últimos años el uso de herramientas digitales mediadas por la Inteligencia Artificial Generativa (Gen AI) en los procesos educativos, se ha convertido en un eje fundamental para el desarrollo de competencias y la gestión del conocimiento en entornos virtuales, esto sin duda, permite un nuevo enfoque innovador y adaptativo en la adquisición del aprendizaje. Carrión et al. (2025) evidencia que las tecnologías guiadas por Gen AI favorecen el aprendizaje y el conocimiento con la interacción, la construcción colaborativa del saber y el fortalecimiento de competencias educativas. Bajo esta perspectiva, el estudio del uso de la Gen AI en la gestión del conocimiento en ambientes virtuales resulta relevante, porque hay plataformas visuales que promueven la organización de ideas, el trabajo colaborativo y el aprendizaje significativo.

En Ecuador, el uso de la Gen AI para la gestión del conocimiento en ambientes virtuales, se ha convertido en una práctica habitual y de gran ayuda para los docentes porque permite el uso de mapas mentales y conceptuales que contribuyen a la organización de la información y la comprensión de contenidos, destacando estas estrategias visuales porque potencian la motivación, creatividad y participación activa de los estudiantes (Cortez et al., 2018). Es así que, Whimsical y MindMeister presentan herramientas innovadoras de la Gen AI que integran simplicidad visual y colaboración en línea para favorecer el aprendizaje significativo y la participación activa del estudiante mediante la gestión del conocimiento (Ekaputra & Dewi, 2024).

El estudio se sustenta en la teoría del constructivismo social de Vygotsky en 1978 porque se evidencia que las herramientas digitales colaborativas de Gen AI potencian la construcción colectiva del conocimiento, favoreciendo la interacción, comunicación y participación activa (Ramírez et al., 2025). Y conforme a su diseño y uso mediadas por Gen AI un enfoque desde el conectivismo de Siemens, (2025) porque promueve la participación activa, el intercambio de ideas y el trabajo en equipo en ambientes virtuales. En base a lo mencionado, se plantea como objetivo analizar la influencia de la Inteligencia Artificial Generativa en la Gestión del Conocimiento en los estudiantes de Educación Básica, con el fin de contribuir al fortalecimiento de los procesos de enseñanza-aprendizaje. Así mismo, la incógnita ¿Cómo influye la Inteligencia Artificial Generativa en la gestión del conocimiento en los estudiantes de Educación Básica?

En base a los antecedentes previos, la investigación adopta un enfoque descriptivo de carácter cuantitativo, sustentado en la revisión de literatura científica reciente. Se propone realizar una intervención con actividades impulsadas por la Gen AI con herramientas digitales como Whimsical y MindMeister para la gestión del conocimiento en ambientes virtuales colaborativos en favor de determinar su aporte al desarrollo del aprendizaje significativo, la organización de la información y la interacción y el trabajo colaborativo entre los estudiantes.

METODOLOGÍA

La presente investigación se desarrolla bajo el enfoque cuantitativo de carácter descriptivo, la población participante corresponde 32 niños de noveno año EGB de la Unidad Educativa Josué Elementary School de Ambato, para ello se aplica una encuesta de opción múltiple a los estudiantes, dicha encuesta consta de 8 preguntas que evalúan los conocimientos tecnológicos y la gestión del aprendizaje aplicada mediante la Plataforma Google forms; y, posteriormente una encuesta de satisfacción luego de la intervención con las herramientas de Gen AI, que fueron realizadas en 6 sesiones.

Para ello, se adopta el modelo ADDIE como marco metodológico, el cual comprende cinco fases secuenciales: análisis, diseño, desarrollo, implementación y evaluación (Solís et al., 2023). La validación de los recursos elaborados se lleva a cabo con la participación de un experto en medios

digitales, un experto en contenidos didácticos, quienes contribuyeron a determinar la calidad y pertinencia de los medios desarrollados.

Desarrollo de las etapas del modelo ADDIE adaptado de Ekaputra y Dewi (2024) :

- Análisis, identificar las necesidades de aprendizaje y el nivel de competencia digital de los estudiantes.
- Diseño, se planifica y elabora la intervención mediada por recursos visuales con Whimsical y MindMeister alineados al currículo de Educación Básica.
- Desarrollo, se elaboran materiales digitales, guías y plantillas en Whimsical y MindMeister que facilitan la representación visual del conocimiento.
- Implementación, se aplica Whimsical y MindMeister en el entorno virtual mediante actividades guiadas por el docente, fomentando la participación activa y el intercambio de ideas entre los estudiantes.
- Evaluación, se valora el impacto de Whimsical y MindMeister en la gestión del conocimiento mediante una encuesta de satisfacción. Los resultados permiten retroalimentar y mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

DESARROLLO

Inteligencia Artificial Generativa

Se conceptualiza como un conjunto de herramientas tecnológicas de Inteligencia Artificial capaces de producir contenido original como textos, imágenes o respuestas mediante el reconocimiento y análisis de patrones identificados en grandes volúmenes de datos (Giannakos et al., 2025). Su importancia radica en su capacidad para apoyar la construcción del saber, la comprensión de estructuras conceptuales complejas (Ekaputra & Dewi, 2024). Sus herramientas como Whimsical y MindMeister pueden ayudar a la gestión del conocimiento porque permiten mejorar la colaboración y el pensamiento crítico, además, admiten a los estudiantes interactuar con el conocimiento y entre sí de forma dinámica (Morán et al., 2025).

Whimsical, es una herramienta de la Gen AI visual-colaborativa en línea que organiza y representa la información en mapas mentales, diagramas de flujo y esquemas interactivos, su interfaz intuitiva planifica y estructura las ideas de manera clara y visual, no obstante, el trabajo colaborativo en tiempo real marca la construcción del conocimiento diario (Whimsical, 2026). Algo fundamental es la representación y estructuración del conocimiento, los estudiantes y docentes pueden organizar sus ideas, establecer relaciones entre conceptos y compartir visualizaciones en tiempo real (Fang et al., 2024).

Recursos visuales de Whimsical (2026) incorporando funciones asistidas por Gen AI

Mindmaps: permite la creación de mapas mentales de forma visual, facilitando la organización jerárquica y asociativa de ideas, dicha funcionalidad favorece la estructuración del pensamiento y la generación de conexiones significativas entre conceptos.

Mapas conceptuales: la aplicación posibilita el diseño de mapas conceptuales mediante estructuras y enlaces que representan relaciones lógicas entre conceptos, apoyando la gestión del conocimiento al promover la comprensión profunda y la integración de información en entornos educativos colaborativos y virtuales

Diagramas de flujo: que permiten representar procesos, secuencias y toma de decisiones de manera intuitiva y clara contribuyendo a la comprensión de procedimientos y al desarrollo del pensamiento lógico en contextos de aprendizaje digital.

Wireframes y pizarra: facilita la visualización de ideas, bocetos y estructuras iniciales de proyectos de forma colaborativa, fomentando la creatividad, la planificación como el trabajo en equipo en ambientes virtuales de aprendizaje (Whimsical, 2026).

MindMeister: es una herramienta digital de organización visual que estructura y jerarquiza conceptos mediante secciones interconectadas, entrelazando la comprensión de procesos históricos complejos. En el ámbito educativo es significativo ya que promueve la relación entre hechos, causas y consecuencias dentro de un entorno colaborativo e interactivo (Quezada et al., 2025).

Recursos visuales que se puede agregar en MindMeister

Colores y temas visuales: aplicar temas completos y paletas de colores a los mapas para hacerlos más claros y atractivos.

Iconos y emojis en nodos: consiste en insertar emoticones o emojis junto a los temas para marcar estas dos, categorías o ideas visualmente.

Imágenes dentro de los nodos: permite subir o insertar imágenes directamente en los temas para representar ideas visuales.

Videos: permite incorporar videos enlazados para agregar contexto visual dinámico.

Archivos adjuntos: se puede añadir archivos (JPEG, PDF, etc.) a las secciones para enriquecer visualmente el contenido.

Enlaces y recursos externos: se enlaza a páginas web visuales, documentos o presentaciones para ampliar el contexto visual.

Fondos personalizados: se puede subir imágenes de fondo para todo el mapa.

Presentación visual integrada: convierte el mapa mental en una presentación visual tipo diapositiva (MindMeister, 2026).

Entre los beneficios que ofrecen Whimsical y MindMeister se destaca el fortalecimiento en la organización y comprensión del conocimiento, esto se debe a que los mapas mentales digitales permiten a los estudiantes visualizar con mayor claridad relaciones conceptuales complejas, estructurar sus ideas de forma ordenada, mejorar la retención de la información y fomentar habilidades cognitivas como el análisis y la síntesis. En este sentido, la creatividad adquiere un rol clave al generarse sugerencias e ideas apoyadas en la tecnología, no obstante, también existen ciertas limitaciones, como la posible sobrecarga cognitiva y la dependencia de la inteligencia artificial cuando se utiliza de manera excesiva; por ello, sin una orientación adecuada, su efectividad puede verse reducida. (Aleaga et al., 2025)

Gestión del conocimiento desde ambientes virtuales

La gestión del conocimiento es el proceso sistemático de creación, organización, y uso del conocimiento, todo ello se concibe como un recurso estratégico que favorece el aprendizaje, la innovación y la toma de decisiones (Díaz et al., 2026). Complementando con el criterio de Soria, (2013) la gestión de conocimiento se orienta a transformar una información en conocimiento útil mediante la interacción y la reflexión colectiva con la finalidad de optimizar la toma de decisiones, además, en la actualidad implica el apoyo de tecnologías, la virtualidad y prácticas colaborativas para fortalecer la calidad educativa.

Para Weingartner y Estevao (2024) la gestión del conocimiento en la virtualidad, se entiende como el proceso sistemático de crear, compartir y aplicar conocimientos en espacios mediados por tecnologías telemáticas, la colaboración e interacción entre docentes y estudiantes o sus pares sin importar su ubicación. Este enfoque sin duda entrelaza la continuidad del aprendizaje en entornos educativos virtuales, la transferencia del saber y la innovación colectiva (Carruido, 2024). Hoy en día la virtualidad actúa como una herramienta clave para democratizar el acceso a la educación y enriquecer los procesos de enseñanza-aprendizaje en las instituciones, es por ello que, la gestión del conocimiento en la virtualidad integra tecnologías, cultura colaborativa y estrategias pedagógicas para potenciar el uso efectivo del saber en entornos digitales.

Conforme lo menciona Febres-Cordero (2021) la gestión del conocimiento en procesos educativos virtuales se puede dar de la siguiente manera:

Creación del conocimiento: se desarrolla mediante la interacción asincrónica y sincrónica, el aprendizaje colaborativo y la reflexión colectiva, favoreciendo la generación de nuevos saberes a partir del intercambio de experiencias en entornos digitales.

Socialización del conocimiento: las plataformas virtuales facilitan procesos de socialización del conocimiento a través de foros, wikis y comunidades de práctica, permitiendo que el conocimiento tácito y explícito circule entre los participantes y se consolide de manera colectiva.

Almacenamiento y organización del conocimiento: en ambientes virtuales requiere estrategias para sistematizar, documentar y recuperar la información, asegurando su accesibilidad y reutilización mediante repositorios digitales y sistemas de gestión del aprendizaje.

Aplicación y transferencia del conocimiento: se concretan cuando los saberes adquiridos son aplicados en la resolución de problemas, la toma de decisiones y la innovación educativa dentro de los entornos virtuales.

De acuerdo a lo mencionado con antelación, se puede establecer que Whimsical y MindMeister son herramientas de la Gen AI extraordinaria que puede favorecer la gestión del conocimiento de los estudiantes, con procesos educativos guiados por el docente en la virtualidad.

RESULTADOS

A continuación, se presentan los resultados obtenidos de la aplicación del cuestionario.

Tabla 1

Edad

Edad	Frecuencia	Porcentaje
13 años	31	97%
14 años	1	3%
Total	32	100%

Nota: Edad de los estudiantes de 9no de EGB.

Fuente: elaboración propia.

Los resultados a partir de los aportes revisados y de la información recopilada mediante la aplicación del instrumento de recolección dirigido a los estudiantes de noveno año de EGB. La mayoría de los estudiantes encuestados, se ubican en un rango medio de 13 años, lo que equivale al 97%. Este dato

evidencia una correspondencia adecuada entre la edad cronológica y el grado escolar cursado, lo cual favorece el desarrollo cognitivo y emocional esperado para el nivel.

Tabla 2

Has utilizado herramientas de Inteligencia Artificial para estudiar

Opción de respuesta	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
ChatGPT	29	91%
Whimsical	0	0%
Suno	2	6%
MindMeister	1	3%
Total	32	100%

Nota: Encuesta de análisis de conocimientos aplicada a los estudiantes de 9no de EGB.

Fuente: elaboración propia.

El análisis muestra que ChatGPT es la herramienta de Inteligencia Artificial más utilizada por los estudiantes, alcanzando un 91%, proporcionando de esta manera una alta familiaridad con asistentes conversacionales para el apoyo académico. El uso de Suno y MindMeister es reducido, con porcentajes del 6% y 3%, respectivamente. En contraste, Whimsical no registra uso previo, confirmando el desconocimiento de esta herramienta entre los participantes. Estos resultados reflejan una escasa diversidad en el empleo de herramientas de IA con fines educativos, permitiendo establecer una línea base diagnóstica previa a la intervención pedagógica.

Tabla 3

Formas de aprender mejor los temas de clase

Opción de respuesta	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Escuchando y memorizando la explicación del docente	4	13%
Copiando y repitiendo información del cuaderno o libro	2	6%
Organizando la información con esquemas, mapas o resúmenes propios	21	66%
Analizando y aplicando los temas en actividades prácticas	5	15%
Total	32	100%

Nota: Encuesta de análisis de conocimientos aplicada a los estudiantes de 9no de EGB.

Fuente: elaboración propia.

Los resultados evidencian que el 81% de los estudiantes se inclinan por estrategias asociadas a un enfoque constructivista, al preferir la organización y aplicación activa del conocimiento. La opción más seleccionada corresponde a la elaboración de esquemas y resúmenes propios, lo que demuestra una tendencia hacia procesos de aprendizaje significativo; en contraste, solo el 19% utiliza métodos tradicionales basados en la memorización y repetición. Estos hallazgos reflejan una disposición favorable hacia la gestión activa del conocimiento.

Tabla 4

Interés de aprender hacer esquemas, mapas, diagramas de flujo o resúmenes propios en ambientes virtuales con la herramienta de Gen AI

Opción de respuesta	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Siempre	23	72%
Casi siempre	5	16%
A veces	3	9%
Nunca	1	3%
Total	32	100%

Nota: Encuesta de análisis de conocimientos aplicada a los estudiantes de 9no de EGB.

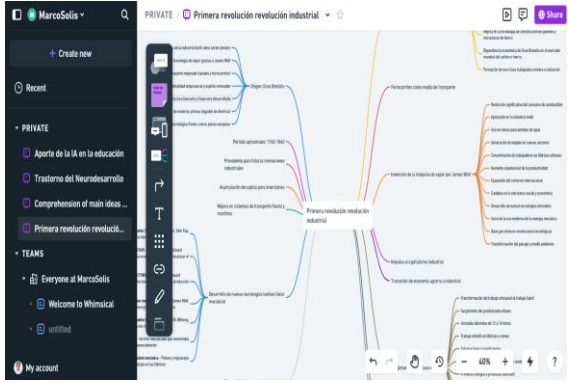
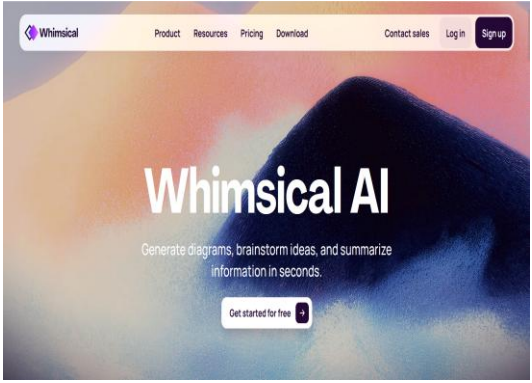
Fuente: elaboración propia.

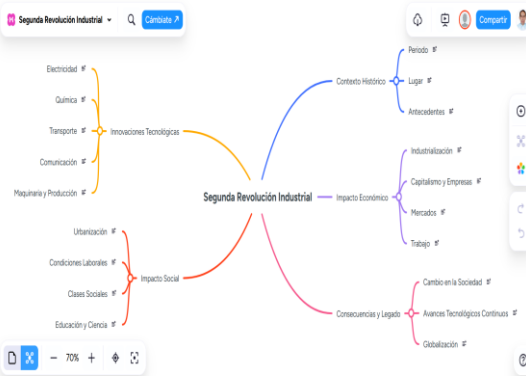

Los resultados muestran que el 88% de los estudiantes tienen interés de aprender a organizar la información mediante esquemas, mapas, diagramas de flujo o resúmenes propios desde los ambientes virtuales y utilizando una herramienta de Gen AI. Este hallazgo evidencia una clara preferencia por estrategias activas asociadas al enfoque constructivista y conectivista, un porcentaje reducido señala poco interés en utilizar estas estrategias de gestión del conocimiento en ambientes virtuales, hecho que se presenta por el bajo acceso a la tecnología y una adecuada exploración guiada por un docente.

Luego de la intervención pedagógica con la herramienta de Gen AI, Whimsical y MindMeister realizada en seis sesiones a los estudiantes de 9no año de EGB, en la materia de estudios sociales del contenido del segundo parcial, se procede al diagnóstico mediante una encuesta de satisfacción de cómo le ha parecido el aprendizaje mediante la herramienta de Gen AI, y que tipo de enseñanzas ha podido asimilar del mismo.

Tabla 5

Resumen de herramienta de Gen AI utilizadas en la intervención

Contenido 1	Herramienta
<p>Primera revolución industrial</p> 	<p>Whimsical</p>  <p>https://whimsical.com/marcosolis/primera-revolucion-revolucion-industrial-PzCHHGWbM3FLNHHK79JaUhW</p>

Contenido 2	Herramienta
<p style="text-align: center;">Segunda revolución industrial</p> 	<p style="text-align: center;">Mindmeister</p>  <p style="text-align: center;">https://mm.tt/map/3968506701?t=11SAXJPJMr</p>

Fuente: Herramienta de Gen AI utilizadas en la intervención para la gestión del conocimiento.

Resultados de la encuesta de satisfacción

Tabla 6

Las herramientas Whimsical y MindMeister te ayudaron a organizar mejor la información de la materia

Opción de respuesta	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Siempre	22	69%
Casi siempre	7	22%
A veces	2	6%
Nunca	1	3%
Total	32	100%

Nota: Encuesta de satisfacción aplicada a los estudiantes de 9no de EGB.

Fuente: elaboración propia.

Los resultados evidencian que el 91% de los estudiantes percibe que las herramientas digitales como Whimsical y MindMeister podrían favorecer la organización del conocimiento. Esta percepción positiva indica una disposición favorable hacia el uso de recursos tecnológicos y visuales para estructurar la información. La escasa presencia de respuestas negativas sugiere que los estudiantes se adaptan de mejor forma a aprender los contenidos en el proceso de enseñanza y aprendizaje con las herramientas de Gen AI.

Tabla 7

La utilización de esquemas o mapas en Whimsical y MindMeister influyó en la comprensión de los temas

Opción de respuesta	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Siempre	24	75%
Casi siempre	6	19%
A veces	1	3%
Nunca	1	3%
Total	32	100%

Nota: Encuesta de satisfacción aplicada a los estudiantes de 9no de EGB.

Fuente: elaboración propia.

Los resultados muestran que el 94% de los estudiantes considera que el uso de Whimsical y MindMeister mejoró su entendimiento acerca de los contenidos escolares recibidos. Este resultado refleja una valoración positiva de las representaciones gráficas como apoyo cognitivo, lo que coincide con enfoques constructivistas y visuales del aprendizaje. La baja proporción de respuestas negativas refuerza la idea de que los estudiantes perciben estas herramientas como facilitadoras del procesamiento de la información.

Tabla 8

La Inteligencia Artificial Generativa podría ayudarte a aplicar lo aprendido en tareas o trabajos escolares

Opción de respuesta	Frecuencia (f)	Porcentaje (%)
Siempre	23	72%
Casi siempre	6	19%
A veces	2	6%
Nunca	1	3%
Total	32	100%

Nota: Encuesta de satisfacción aplicada a los estudiantes de 9no de EGB.

Fuente: elaboración propia.

Los resultados muestran que el 91% de los estudiantes considera que Gen AI podría contribuir positivamente a la aplicación del conocimiento, especialmente en la explicación de ideas y el desarrollo de tareas escolares. Esta percepción evidencia que los estudiantes asocian el uso de herramientas visuales con una mejora en la expresión y transferencia del aprendizaje, lo cual resulta clave para el fortalecimiento de la gestión del conocimiento en contextos educativos.

DISCUSIÓN

Los resultados del estudio evidencian que el uso de la Inteligencia Artificial Generativa influye positivamente en la gestión del conocimiento, el 94% de los estudiantes manifestó una mejora en la comprensión de los contenidos, el 91% percibió una mejor organización de la información. Estos hallazgos se relacionan con lo planteado por Weingartner y Estevao (2024), quienes sostienen que la gestión del conocimiento en entornos virtuales implica el incremento en el interés de los estudiantes por la creación, la socialización y aplicación activa del saber mediante tecnologías digitales.

Los resultados del estudio evidencian implicaciones teóricas y prácticas significativas, considerando que el 81% de los estudiantes manifestó preferencia por estrategias constructivistas basadas en la organización activa del conocimiento. Desde una perspectiva teórica, estos hallazgos refuerzan los postulados de Ramírez et al., (2025) y Siemens, (2025) del constructivismo y el conectivismo, al demostrar que el aprendizaje se fortalece cuando los estudiantes estructuran la información mediante herramientas visuales de Gen AI, en el ámbito práctico, la aplicación de Whimsical y MindMeister favorecen la organización de ideas, interacción, la colaboración y el pensamiento crítico.

Cabe mencionar, que hubo algunas limitaciones como la intervención pedagógica que se desarrolló en un periodo breve de seis sesiones, lo que limita la evaluación del impacto sostenido del uso de Whimsical y MindMeister en la gestión del conocimiento a largo plazo. Adicionalmente, factores como

el acceso desigual a la tecnología y el hábito de los estudiantes y docentes a métodos pedagógicos tradicionales podrían haber influido levemente en los resultados.

Se recomienda que futuras investigaciones amplíen la muestra y consideren la aplicación de Whimsical y MindMeister en otros niveles educativos y áreas curriculares, a fin de contrastar sus efectos en distintos contextos de aprendizaje, además, sería pertinente desarrollar estudios longitudinales que permitan analizar el impacto a largo plazo de las herramientas de Gen AI en la gestión del conocimiento y capacitar a los docentes en estas herramientas digitales.

CONCLUSIÓN

Se concluye que, el analizar la influencia del uso de Whimsical y MindMeister en la gestión del conocimiento de estudiantes de noveno año de Educación General Básica, evidenció resultados positivos tras una intervención pedagógica de seis sesiones, el uso de recursos visuales como mapas mentales, mapas conceptuales y diagramas de flujo facilitó la organización y comprensión de los contenidos de Estudios Sociales, hallazgos que confirman que la integración de herramientas de Gen AI potencia procesos de aprendizaje activo y significativo en entornos virtuales.

Los resultados reflejan una marcada preferencia de los estudiantes por estrategias constructivistas, destacándose el interés de aprender mediante esquemas y organizadores visuales, así como la percepción positiva sobre la mejora en la comprensión de los contenidos. Esto reafirma la importancia de incorporar tecnologías visuales e interactivas que promuevan la autonomía, el pensamiento crítico y la aplicación del conocimiento, Whimsical y MindMeister se consolidan, en este sentido, como una estrategia didáctica innovadora y pertinente.

Finalmente, la investigación destaca la relevancia de fortalecer la gestión del conocimiento desde edades tempranas mediante el uso pedagógico de herramientas de Gen AI. A pesar de las limitaciones del estudio, los resultados aportan evidencia empírica sobre el valor educativo de Whimsical y MindMeister en contextos de Educación Básica, este trabajo contribuye al campo de la innovación educativa y abre nuevas posibilidades para el diseño de prácticas docentes mediadas por Gen AI.

REFERENCIAS

- Aleaga, S. A., Espinoza, M. F., Duarte, J. M., Pluas, E. A., Gómez, R. A., & Araujo, J. E. (2025). Enseñar con Inteligencia: Estrategias y Herramientas de IA para Docentes Moderno. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(3), 3037-3052. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i3.17923
- Carrión, R., Carrión, J., & Cupe, W. (2025). Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento y Competencias Comunicativas en lengua extranjera en estudiantes universitarios. *Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, 24(54), 12-31. <https://doi.org/10.21703/REXE.V24I54.2861>
- Carruido, M. (2024). Gestión del conocimiento y virtualidad en tiempos de pandemia en las Universidades Politécnicas Territoriales. *Honoris Revista de Investigación y Desarrollo*, 1, 1-10. <https://revista.uny.edu.ve/ojs/index.php/honoris-causa/article/view/208/501>
- Cortez, P., Santos, M., Benavides, L., Espinoza, L., & Panchana, G. (2018). Herramientas TIC: Uso de los mapas conceptuales y mentales para potenciar el Aprendizaje en asignaturas aplicadas a la carrera de Comunicación. *Revista Ciencias Pedagógicas e Innovación*, 6(2), 55-60. <https://doi.org/10.26423/rcpi.v6i2.257>
- Díaz, N., Jiménez, M., & Leonard, A. (2026). Gestión del conocimiento y su impacto en las instituciones de educación superior: una revisión sistemática. *Revista INVECO*, 5, 1. [moz-extension://79dc9568-80ae-4f28-a531-ddcd817d95b2/enhanced-reader.html?openApp&pdf=https%3A%2F%2Fve.scielo.org%2Fpdf%2Fric%2Fv5n3%2F2739-0063-ric-5-03-e050396.pdf](https://doi.org/10.15445/inveco.v5n1.17923)
- Ekaputra, F., & Dewi, F. (2024). Development of Mind Mapping Using Whimsical Application in Educational Digital Psychology Course. *EduLine: Journal of Education and Learning Innovation*, 4(4), 610-614. <https://doi.org/10.35877/454ri.eduline3332>
- Fang, M., Abdallah, A. K., & Vorfolomeyeva, O. (2024). Collaborative AI-enhanced digital mind-mapping as a tool for stimulating creative thinking in inclusive education for students with neurodevelopmental disorders. *BMC Psychology*, 12(1). <https://doi.org/10.1186/s40359-024-01975-4>
- Febres-Cordero, M. (2021). La gestión del conocimiento en procesos educativos virtuales. *EducaT: Educación virtual, Innovación y Tecnologías*, 2(1), 29-40. <https://doi.org/10.22490/27452115.4737>
- Giannakos, M., Azevedo, R., Brusilovsky, P., Cukurova, M., Dimitriadis, Y., Hernandez-Leo, D., Järvelä, S., Mavrikis, M., & Rienties, B. (2025). The promise and challenges of generative AI in education. *Behaviour and Information Technology*, 44(11), 2518-2544. https://doi.org/10.1080/0144929X.2024.2394886/ASSET/0A44EE2E-411A-4C4C-83D8-565C7796A3EB/ASSETS/GRAPHIC/TBIT_A_2394886_F0001_OC.JPG
- MindMeister. (2026). <https://www.mindmeister.com/content/features>
- Morán, P., Limongi, S., Montemayor, D., & Villegas, M. (2025). Inteligencia Artificial y Aprendizaje automático en el inglés: revisión sistemática sobre la personalización tecnológica para la competencia lingüística. *Revista Invecom*, 6(2), 1-9. [moz-extension://79dc9568-80ae-4f28-a531-ddcd817d95b2/enhanced-reader.html?openApp&pdf=https%3A%2F%2Fve.scielo.org%2Fpdf%2Fric%2Fv6n2%2F2739-0063-ric-6-02-e602014.pdf](https://doi.org/10.15445/invecom.v6n2.17923)
- Quezada Fajardo, R. M., Torres Ríos, M. M., Valdiviezo Aguirre, I. del R., Preciado Miranda, J. W., Quezada Jaramillo, M. G., Roberth Eladio Recalde Alarcon, & Reyes Ordoñez, J. P. (2025). El Uso de Mapas Conceptuales Digitales para Fomentar la Comprensión de Procesos Históricos en Estudios Sociales.

Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, 9(1), 693-712.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i1.15779

Ramírez, E., Ordoñez, A., Guamán, M., & Cobos, C. (2025). La educación en tiempos de tecnología: La inteligencia artificial y su influencia en la educación en el Ecuador. *Polo del Conocimiento*, 10(10), 1237-1256. <https://doi.org/10.23857/pc.v10i10.10594>

Siemens, G. (2025). Connectivism: A Learning Theory for the Digital Age. *ITDL Journal*, 1-8. https://www.itdl.org/Journal/Jan_05/article01.htm

Solís Ruiz, M. A., Cambo Chisag, N. V., & Hidalgo Rodríguez, M. K. (2023). Narrativas Digitales: Recurso Motivacional Para Estudiantes Adultos Con Rezago Educativo. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(1). <https://doi.org/10.56712/latam.v4i1.391>

Soria, M. (2013). Estudio inicial sobre la percepción del propio PLE por alumnos de grado en pedagogía. *EduTec*, 1-12. http://edutec2013.ac.cr/memoria/ponencias/marin_lizana_56.pdf

Weingartner, I., & Estevas, A. (2024). Vista de Gestión del conocimiento aplicada: Transformación digital y comunidades de prácticas. *Revista Internacional de Administración*, 15, 9-27. <https://revistas.uasb.edu.ec/index.php/eg/article/view/3710/4239>

Whimsical. (2026). Whimsical. whimsical. <https://whimsical.com/>

Todo el contenido de LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia [Creative Commons](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) 