

Guía creativa

JUGAR Y ESCRIBIR

EN LOS TIEMPOS DE LA IA



¿QUÉ TIENE QUE VER UN ANIMALARIO CON LA ESCRITURA Y LA IA?

Un **animalario** es un juego de combinaciones a partir de partes de animales –cabezas, cuerpos, colas–, nacen criaturas nuevas que rugen, ladran, cantan y sorprenden. Hace 20 años, justo cuando nacía el Concurso Distrital Leer y Escribir, el famoso *Animalario Universal del profesor Revillod*, fue creado en México por Javier Sáez Castán y Miguel Murugarren. Funcionaba así: cada página se divide en tres partes y, al girarlas, aparecen híbridos insólitos. Inspirado en esta vieja idea, y en alianza con el instituto Humboldt, el concurso **Leer y escribir** nos invita a todos a jugar con la fauna colombiana y sus 25 especies para crear dentro de un universo de más de 15.000 quimeras posibles. Pero la riqueza del juego no está en el azar, sino en los referentes reales y en la interpretación creativa de cada persona.

En la mitología de varias culturas, la quimera es un monstruo híbrido, a veces mezcla de león, cabra y serpiente, que desafiaba a los héroes con su fuerza desbordada. El animalario retoma esa idea: combina partes de animales reales para crear criaturas imposibles, pero siempre con un propósito lúdico y creativo. Algo similar ocurre con la **Inteligencia Artificial** (IA): también puede producir

quimeras digitales, textos e imágenes híbridas que fascinan por su novedad. Sin embargo, así como en los mitos antiguos había que cuidarse de las quimeras porque podían engañar o confundir, en el presente debemos acercarnos a las quimeras de la IA con mirada crítica y responsable.

En el aniversario número 20 del **Concurso Distrital de Escritura “Leer y Escribir”**, te invitamos a explorar la IA y entenderla no como un sustituto, sino como un aliado creativo.

Esta guía es un mapa para que juegues con responsabilidad, reconociendo siempre que generar no es crear y que la última palabra es tuya, y que el uso de herramientas de inteligencia artificial generativa (*ChatGPT, Gemini, Copilot, etc.*) **solo está permitido como apoyo o referencia**, siempre que el participante reconozca su uso y la autoría del texto sea completamente suya.

En caso de detectarse o sospecharse un uso indebido, deberás sustentar oralmente tu producción ante un jurado. **Si no logras demostrar tu autoría**, el texto será descalificado inmediatamente.

La riqueza del juego no está
en entregarse al azar de la
máquina, sino en cómo las piezas
que ella combina —igual que las
del animalario— cobran vida
solo cuando un ser humano las
interpreta, las nombra
y las narra.

¿Qué es la IA y por qué se parece a un animalario?

Imagina una caja con miles de piezas sueltas: plumas, escamas, patas, frases, párrafos. La IA toma esas piezas y las mezcla rápidamente, como si fuera un animalario digital. De allí salen textos, imágenes o resúmenes que pueden ser útiles como insumo. Sin embargo, no son creaciones literarias o artísticas que puedan ser atribuibles a un autor identificado.

¿Por qué?

- 1 La IA genera combinaciones, pero no sabe qué significan realmente.
- 2 Tú interpretas y decides: das coherencia, emoción, estilo y sentido. La IA no.
- 3 La IA no puede tener experiencias personales, recuerdos ni sentimientos. Tú sí.

Por eso, usar IA en tus escritos es como tener un animalario infinito. Pero lo que da valor no es la cantidad de combinaciones posibles, sino cómo eliges, juegas y cuentas tú esas criaturas.

Línea ética

La IA no está prohibida, pero su mal uso puede afectar tu compromiso de actuar con honestidad, siguiendo normas frente a la elaboración de trabajos, exámenes y proyectos, habitualmente establecidos en entornos escolares, e incluso haciendo pasar tus trabajos académicos como copias o engaños (Probidad Académica). En ese sentido, UNESCO (Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura) señala unos principios claves que nos parece importante destacar:

- 1 Transparencia: declarar si se usó IA y en qué parte.
- 2 Autonomía: el estudiante debe tomar las decisiones intelectuales.
- 3 Responsabilidad: el autor responde por el contenido final.
- 4 Integridad: los escritos deben reflejar la voz y pensamiento propios.

ENSEÑAR HERRAMIENTAS Y REGULAR EL USO EN LAS CLASES

Parte del uso ético es enseñar a los estudiantes a usarlas y establecer el límite para cada caso.

♦ **Antes:** Explicar tipos de herramientas, ejemplos y las reglas claras al iniciar el curso o actividad.

♦ **Durante:** Acompañar el proceso de escritura (borradores, retroalimentación y evaluación formativa), el proceso formativo es vital para que los estudiantes aprendan en el momento adecuado.

♦ **Después:** Validar la autoría con ejercicios orales o escritos breves.

Lo ético está en usar la IA como punto de partida, nunca como producto final entregable

Tipo de herramienta	Ejemplos	Función principal	Ideas para el uso en clase (ético y pedagógico)
 1. Generadores de texto	<i>ChatGPT, Gemini, Claude, Copilot</i>	Redactan, explican o desarrollan ideas a partir de indicaciones.	Crear ejemplos iniciales de un tema (borradores, títulos posibles, preguntas detonadoras). Luego pedir a los estudiantes que modifiquen, amplíen o mejoren el texto con su propia voz.
 2. Correctores y asistentes de escritura	<i>Grammarly, DeepL Write, Microsoft Editor</i>	Corrigen ortografía, gramática, estilo y coherencia.	Incentivar a que los estudiantes revisen sus propios escritos antes y después de usar la IA, para comparar errores detectados y aprender a corregirlos.
 3. Traductores automáticos	<i>DeepL, Google Translate</i>	Traducen textos completos entre diferentes idiomas.	Proponer que los estudiantes traduzcan primero de forma manual un párrafo y luego lo comparen con la traducción de la IA, para reflexionar sobre matices del lenguaje.
 4. Creadores de imágenes y gráficos	<i>DALL-E, Midjourney, Canva con IA</i>	Generan ilustraciones, esquemas o infografías a partir de descripciones.	Pedir a los estudiantes que diseñen una idea visual inicial con IA y después la complementen con explicaciones escritas propias sobre lo que representa.
 5. Organizadores de ideas y resúmenes	<i>Notion AI, Quillbot, Perplexity AI</i>	Ayudan a sintetizar textos, resumir artículos o crear esquemas.	Usarlos como apoyo para generar un esquema preliminar, pero pedir al estudiante que lo complete con ejemplos propios y reflexiones personales.

Tabla adaptada de: Única. (2025, agosto). Guía de uso de IA <https://unica.edu.co/wp-content/uploads/2025/08/GUIA-USO-IA-.pdf>

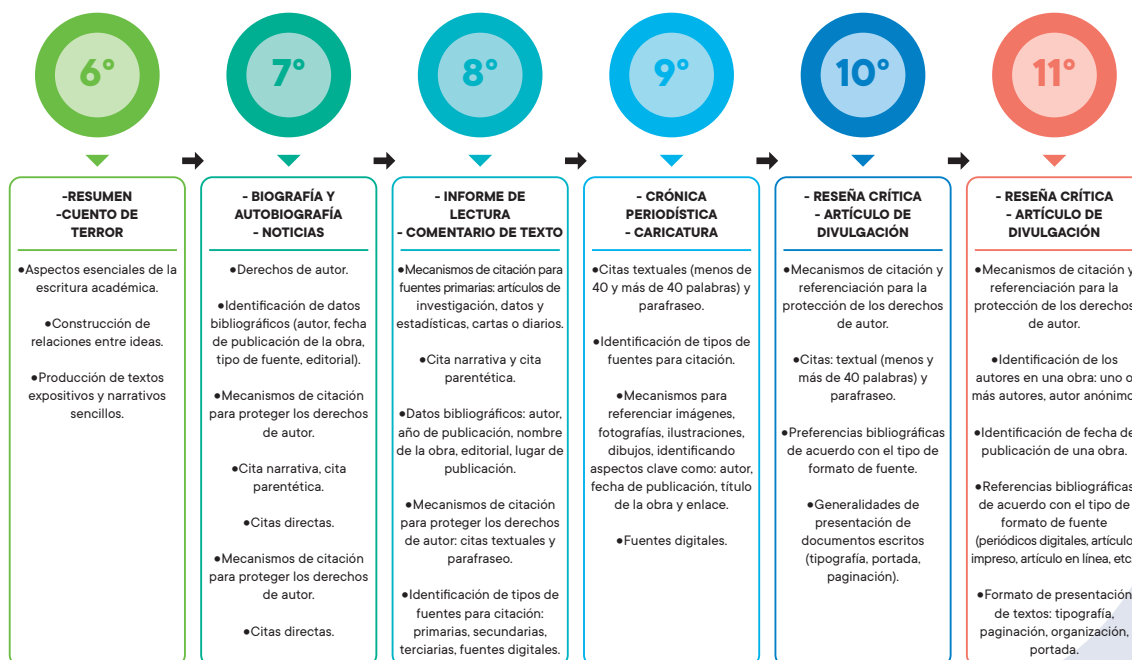
ruta de verificación (DOCENTES Y ESTUDIANTES)

Antes de lanzarse al juego creativo, es importante reconocer que todo concurso necesita reglas claras y caminos de verificación. Así como en un animalario las piezas deben encajar para que la criatura tenga coherencia, en la escritura los textos deben sostenerse en la probidad y la autoría. La “Ruta de verificación” es el mecanismo que orienta a docentes y estudiantes para asegurar que los escritos que participan en

el Concurso Distrital “Leer y Escribir” son fruto de la imaginación y el esfuerzo personal, y no de atajos engañosos. Este proceso no busca sancionar de inmediato, sino generar una reflexión ética inicial y brindar pasos concretos para distinguir entre lo propio y lo ajeno, entre lo creativo y lo automático, entre lo que se inspira en la IA y lo que se entrega como voz auténtica del estudiante.

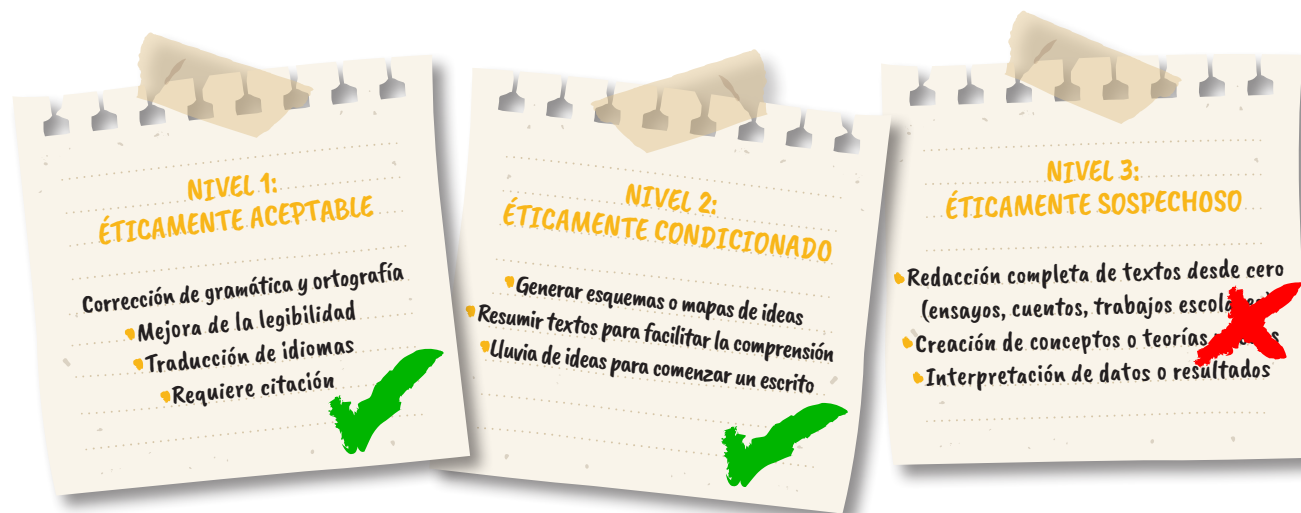
Antes de comenzar: Reflexión ética

Antes de iniciar la Ruta de Verificación, conversa en clase sobre probidad, autoría y uso responsable de herramientas digitales. Estos son algunos temas sugeridos.



¿Qué pasos seguir si creemos que hay un texto éticamente sospechoso?

- 1 **Primer filtro:** usar herramientas gratuitas como por ejemplo Duplichecker para obtener un porcentaje general de similitud.
- 2 **Verificación manual:** analizar si las coincidencias son citas legítimas, frases comunes o textos generados por IA.
- 3 **Validación pedagógica:** pedir al estudiante que explique su escrito oralmente o haga un ejercicio breve de reescritura supervisada.
- 4 **Documentación:** guardar reportes como evidencia y retroalimentar al estudiante para que mejore con su propia voz.



Adaptación. Usos éticos de herramientas de IA generativa en la escritura (Cheng et al., 2025, p. X).

¿Por qué no debemos ocultar el uso de IA?

En el concurso y en la escuela, la transparencia es clave. No se trata de prohibir la IA ni de esconderla, sino de usarla de manera ética y clara. La UNESCO (2024) propone cuatro principios:

- ◇ Transparencia
- ◇ Responsabilidad
- ◇ Autonomía
- ◇ Integridad

Ocultar que usaste IA es como mostrar un animal inventado y decir que nació solo en la selva. No tendría sentido: lo que cuenta es tu capacidad de combinar, imaginar y narrar.

¿Cómo podemos jugar con la IA de forma creativa?

El animalario de la biodiversidad colombiana nos enseña que lo importante no es solo la mezcla aleatoria, sino cómo cada jugador da vida a lo generado. Lo mismo ocurre con la IA: no la uses para entregar un cuento terminado, sino para alimentar tu imaginación.

Algunas formas de jugar

◇Bestiario digital:

Pide a la IA que sugiera nombres extraños para tu criatura. Después, elige el que más te guste y cámbialo hasta que tenga tu sello personal.

◇Cadáver exquisito:

Genera frases disparatadas con IA y úsalas como punto de partida, pero reescribelas hasta que suenen a ti.

◇Mapa de hábitats:

Pide escenarios posibles para tus criaturas y luego adáptalos a paisajes colombianos reales: páramos, selvas, sabanas.

◇Diálogo imposible:

Imagina que tu animal híbrido habla. Pídele a la IA frases tentativas y luego edítalas para que encajen en la personalidad que inventaste.

¿QUÉ USOS DE IA SÍ SON RECOMENDABLES EN CLASE Y EN TUS TEXTOS?

La IA tiene muchos tipos de herramientas (Ver página 4). Recuerda que la IA es una muleta temporal, no tus propias piernas. Sirve para avanzar, pero quien camina eres tú.

¿Qué pasa si alguien entrega un texto hecho solo por IA?

En el concurso, el plagio incluye usar IA como autor fantasma. Estos son algunos ejemplos de plagio con IA:

- ♦ Pedirle a un robot que escriba el cuento completo y firmarlo como tuyo.
- ♦ Mezclar textos de varias IA y presentarlos como creación propia.
- ♦ Parafrasear sin reconocer la fuente.

La regla es sencilla: si lo que presentas no salió de tu cabeza y tu corazón, sino de una máquina, no es válido. En este concurso, si un jurado sospecha que un texto fue generado por IA, el estudiante deberá sustentar oralmente su historia. Así sabremos si realmente la escribió.

¿Cómo verificamos si un texto es auténtico?

Al igual que en un animalario podemos distinguir si una combinación tiene sentido o no, los docentes y jurados pueden seguir estas rutas:

- 1. Filtros automáticos:** usar herramientas que detectan similitudes con IA.
- 2. Verificación manual:** analizar si las frases parecen humanas o automáticas.

3. Validación pedagógica: pedir al estudiante que explique o reescriba.

Lo importante no es castigar, sino recordar que lo valioso de escribir es aprender y expresarse, no solo entregar un resultado.

Una idea:

Tú puedes inventar narradores, criaturas y voces con ayuda de la IA, siempre que no olvides que la última palabra, la verdadera autoría, es tuya. El concurso no premia quimeras automáticas, sino escritores y escritoras capaces de jugar con ellas, transformarlas y darles un sentido humano

¿Qué es lo que realmente celebramos?

El **Concurso Distrital de Escritura** cumple 20 años, igual que el *Animalario Universal del profesor Revillod*. Ambos nos recuerdan que escribir es un juego serio: mezcla de diversión, imaginación y aprendizaje.

La IA puede ser parte de este juego, pero no es el jugador principal. Celebremos entonces no a las máquinas, sino a los humanos que saben tomar piezas de la realidad, combinarlas con ingenio y darles vida en una historia.

Porque como decía Borges en su Manual de zoología fantástica, lo imposible también puede volverse verosímil cuando alguien lo narra con belleza.

Este concurso es tu oportunidad de rugir, ladrar y cantar con palabras propias. Juega, explora, combina. Pero nunca olvides que el alma de cada historia es la tuya.

BIOGRAFÍA

Borges, J. L., Ocampo, S., & Casares, A. B. (1996). *Antología de la literatura fantástica*. Edhasa.

Cheng, A., Al-Mahrouqi, F., Balen, J., Benbassat, C. A., Cardoso, T., Chan, J. L., ... & Zhang, Y. (2025). Artificial intelligence-assisted academic writing: Recommendations for ethical use. *Advances in Simulation*, 10(5), 1–13. <https://doi.org/10.1186/s41077-025-00350-6>

Congreso de la República de Colombia. (1982). Ley 23 de 1982 sobre derechos de autor. http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley_0023_1982.html

Congreso de la República de Colombia. (2000). Código Penal – Ley 599 de 2000. (Arts. 270–272). http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley_0599_2000.html

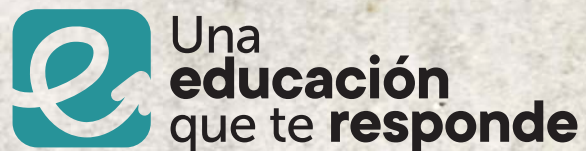
Congreso de la República de Colombia. (2018). Ley 1915 de 2018 por medio de la cual se modifica la Ley 23 de 1982 y se establecen disposiciones sobre derechos de autor y derechos conexos. http://www.secretariasenado.gov.co/senado/basedoc/ley_1915_2018.html

Sáez Castán, J., & Murugarren, M. (2011). *Animalario universal del profesor Revillod*.

Secretaría de Educación del Distrito. (2025). Lenguaje secundario. Red Académica. https://www.redacademica.edu.co/sites/default/files/2025-01/Lenguaje_Secundaria.pdf

UNESCO. (2024). El uso de la IA en la educación: decidir el futuro que queremos. <https://www.unesco.org/es/articles/el-uso-de-la-ia-en-la-educacion-decidir-el-futuro-que-queremos>

Unica. (2025, agosto). Guía de uso de IA. <https://unica.edu.co/wp-content/uploads/2025/08/GUIA-USO-IA-.pdf>



Secretaría de Educación del Distrito
Avenida El Dorado n.º 66 - 63
Teléfono: (601) 324 10 00
Bogotá, D.C. - Colombia
2025

www.redacademica.edu.co/concurso-leer-y-escribir

 /Educacionbogota

 @Educacionbogota

 Educacionbogota

 @educacion_bogota



SECRETARÍA DE
EDUCACIÓN

