

# Cuentos Digitales

Cristian Hernán Acuña

cristianhernan001@gmail.com

Instituto Superior de Formación Docente “Gdor. Virasoro”, Argentina

## Resumen

El desarrollo y creación de cuentos digitales mediante el uso de inteligencia artificial (IA) generativa de texto e imágenes constituye un enfoque altamente innovador en la formación docente, proporcionando a las futuras educadoras no solo herramientas para enriquecer los procesos pedagógicos, sino también la capacidad de fomentar la creatividad en el aula de manera dinámica.

La creación de cuentos digitales mediante la utilización de esta clase de herramientas, tanto en su vertiente narrativa como en la visual, representa una oportunidad única para que los docentes en formación adquieran competencias clave en la elaboración de recursos didácticos que combinan contenido educativo con el componente lúdico.

Además, es necesario destacar que uno de los aportes más valiosos de este proyecto es que no se limita únicamente al uso de herramientas tecnológicas para la creación de material didáctico, sino que también promueve el desarrollo de competencias pedagógicas y digitales esenciales en la formación crítica y reflexiva de las futuras docentes. A través del uso de la IA, las futuras docentes no solo aprenden a diseñar recursos innovadores, sino que también adquieren las habilidades necesarias para explorar nuevas metodologías de enseñanza, evaluación y acompañamiento del aprendizaje, posibilitando una pedagogía más inclusiva y personalizada.

La incorporación de IA generativa permite se enfrenten a los retos de la enseñanza en un entorno donde la tecnología es un pilar fundamental, y donde la capacidad de adaptación e innovación se convierte en una competencia clave. El aprendizaje del manejo de estas herramientas no solo mejora sus habilidades técnicas, sino que también les enseña a tomar decisiones pedagógicas informadas que puedan integrar la tecnología de manera ética y responsable. En este sentido, se fomenta el pensamiento crítico en torno a la utilización de estas herramientas, no solo para crear materiales, sino también para reflexionar sobre el impacto de la tecnología en la educación y el papel que debe desempeñar en la formación de las futuras generaciones.

**Palabras clave:** IA, Innovación, Alfabetización, Cuentos.

**Líneas temáticas:** Experiencia con IA en aula o institución.

## Introducción

En la propuesta se propuso fomentar la integración efectiva y pedagógica de la inteligencia artificial generativa en la práctica docente, a través de un acompañamiento continuo y personalizado de las estudiantes durante el proceso de creación de cuentos digitales. Este enfoque holístico busca desarrollar competencias digitales y pedagógicas, promoviendo la reflexión crítica sobre el uso de la tecnología en el aula, generando un “un entramado de reflexión y creación, fuertemente dinámico, permeado por la cultura, los contextos y las instituciones, que se preocupa por diseñar prácticas de enseñanza que recuperen los mejores entornos para favorecer las experiencias de

aprendizaje y la construcción de conocimiento en una reconstrucción creadora” (Kap, 2022). Estableciendo, en primer lugar, un sistema de tutorías que brindo soporte técnico y creativo a las estudiantes, ayudándolas a superar los desafíos asociados con la implementación de herramientas de IA generativa en el diseño de materiales didácticos.

A través de estas tutorías, se facilitó en gran medida la adquisición de habilidades específicas para la selección y uso adecuado de plataformas de generación de texto e imágenes, asegurando que los recursos digitales creados respondan a las necesidades pedagógicas del contexto educativo.

Paralelamente, se diseñaron y ofrecieron tutoriales detallados y recursos didácticos que incluyeron ejemplos de buenas prácticas en la creación de cuentos digitales con IA. Estos materiales permitieron a las estudiantes desarrollar un aprendizaje autónomo y guiado, explorando diferentes estrategias para integrar la tecnología en sus propuestas educativas. Puesto que, la metodología implementada debía “contemplar un entorno rico y a la vez debe supervisar y ayudar a definir bien los objetivos y las competencias que se pretende que los estudiantes adquieran” (Begoña Gros, 2011).

Asimismo, se promovieron en distintas oportunidades instancias de reflexión colectiva donde las estudiantes pudieron compartir sus avances, inquietudes y logros, fomentando el intercambio de experiencias y la co-construcción de conocimiento.

En este sentido, se implementó un proceso de revisión continua de los cuentos digitales creados, proporcionando retroalimentación constructiva que permitió a las estudiantes mejorar tanto en aspectos técnicos como pedagógicos. Las revisiones se centraron en evaluar la adecuación de los recursos a los objetivos de aprendizaje, el perfil de los estudiantes y la inclusión de elementos visuales y narrativos que faciliten la comprensión. Además, se impulsó la idealización de futuros proyectos que puedan responder a contextos específicos y necesidades particulares de los estudiantes, garantizando la contextualización y relevancia del contenido educativo.

Aquí recupero las palabras de Cristóbal Cobo (2016) sobre el posicionamiento que debemos adoptar como docentes al promover este tipo de propuestas, al afirmar que:

“El reto está en diseñar y favorecer experiencias de aprendizaje que vayan más allá de la sistematización de conocimientos preestablecidos. Estimular la exploración y la creatividad en el proceso formativo habrá de jugar un papel clave. Repensar el papel del aprendiz también significa ir más allá de simplemente acceder a recursos elaborados por terceros. Abrir espacios de deconstrucción y reconstrucción de nuevos conocimientos en diversos formatos y lenguajes, atribuyendo un mayor protagonismo al sujeto que aprende, estimulando el pensamiento crítico y la experimentación” (p.35).

Promoviéndose una reflexión crítica final sobre el impacto de la tecnología en la educación, alentando a las estudiantes a diseñar recursos digitales que no solo incorporen IA de manera innovadora, sino que también respeten los principios éticos de su uso en el ámbito educativo. Comprendiendo que no se es innovador solo por utilizar la inteligencia artificial, implica “ver la realidad con nuevos ojos y ser capaz de encontrar problemas y soluciones que otros no han visto” (Cobo, 2016). Buscando formar futuras docentes capaces de aprovechar las potencialidades de la IA generativa para enriquecer sus prácticas pedagógicas, al tiempo que promueven un uso responsable y crítico de la tecnología.

## Metodología / Diseño pedagógico

Para la creación y desarrollo de los cuentos digitales, se emplearon diversas herramientas de inteligencia artificial generativa enfocadas en la producción escrita, tales como ChatGPT, Gemini, Perplexity y Llama 3. Estas plataformas permitieron generar textos creativos y coherentes, adaptados a las necesidades del proyecto. Para la elaboración de las imágenes vinculadas a los relatos, se propuso el uso de herramientas especializadas como Leonardo AI, Canva, Ideogram y Copilot, que facilitaron la creación de ilustraciones visualmente atractivas y acordes al contenido narrativo.

En cuanto al proceso de edición y diseño final, se utilizaron diversas plataformas y programas como CapCut, Movavi, Openshot y Oneshot. Estas herramientas permitieron dar forma a los cuentos en formato multimedia, ofreciendo versatilidad en la edición de video y audio. Además, se tuvo en cuenta que muchos estudiantes no contaban con acceso a computadoras, por lo que se optó por programas accesibles desde dispositivos móviles, lo que facilitó el trabajo y permitió una mayor inclusión tecnológica en el desarrollo del proyecto.

En lo que respecta al proceso metodológico propiamente dicho, inicialmente, se realizaron reuniones con los directivos de las instituciones educativas para presentar el proyecto educativo, buscando formas de incorporar tecnología e inteligencia artificial, además de fomentar la participación activa de los estudiantes en las actividades planificadas. Una vez acordado este marco, se procedió a dividir a las estudiantes entre las diferentes instituciones de la localidad, como es habitual en la unidad curricular. En cada institución, las estudiantes identificaron las características del contexto áulico, los intereses de los estudiantes y las oportunidades de participación, los cuales luego serían objeto de análisis en el profesorado.

A partir de estas observaciones, las estudiantes comenzaron con la creación de cuentos utilizando inteligencia artificial generativa de texto. Haciendo énfasis en la relevancia del cuento como una metodología efectiva para generar aprendizajes, abordando tanto el rol del docente como creador, como el del estudiante en su función de usuario del material educativo y la vez participe del entramado de la historia en este caso. Identificando al cuento como una estrategia pedagógica que permite en los estudiantes estimular la imaginación, desarrollar el hábito de la lectura, recibir enseñanzas para la vida y aprender en torno a su temática.

En lo que respecta al trabajo desde el profesorado específicamente, se prosiguió de la siguiente manera:

Antes de utilizar la aplicación de IA, las estudiantes recibieron una capacitación sobre la importancia de los prompts. Se les explicó que estos son las instrucciones precisas que guían a la IA para obtener respuestas exactas. Se enfatizó que la calidad de los resultados depende directamente de la claridad y detalle de los prompts.

Definimos una lista de herramientas para utilizar y se impartieron explicaciones en clase, además de facilitar el proceso con videotutoriales que elaboré personalmente. Estos tutoriales sirvieron tanto para la IA generativa de texto como para las de imágenes.

**En función de esto, las estudiantes iniciaron las actividades con la IA teniendo presentes las siguientes indicaciones:**

- Definir el público objetivo, el rango etario (4 a 5 años), el objetivo de aprendizaje y la temática del cuento.
- Explicarle a la IA generativa de texto cual es el objetivo, la temática y la población destino.

- Solicitarle a la IA generativa de texto una serie de ideas en función de lo establecido con anterioridad. Indicando posibles títulos.
- Seleccionar uno de los títulos propuestos y solicitarle a la IA generativa de texto de la manera más específica posible que desarrolle el cuento.
- Revisar y modificar el cuento redactado por la IA generativa de texto, adecuándolo a las necesidades, características y aspectos solicitados.
- Crear las imágenes con herramientas para la creación de imágenes por IA. Para ello se sugirió específicamente Leonardo AI, aunque era factible utilizar otras aplicaciones como Copilot, IA Llama 3, o Canva a través de su generador de imágenes.
- Dado que Leonardo AI funciona en Inglés, se solicitaron los prompts para la creación de los personajes a la IA generativa de texto. Destacando a ChatGPT que hacía la traducción automática del texto al inglés.

**Finalizada la creación del cuento escrito, las estudiantes en articulación con las docentes de las escuelas asociadas realizaron las siguientes acciones:**

- Involucrar a los niños en los diálogos de los personajes.
- Grabar sus voces para el posterior proceso de edición.



Figura 1 (Proceso de grabación)

**Para la creación y consistencia de los personajes se solicitó tener en cuenta las siguientes consideraciones:**

- Proporcionar descripciones detalladas de los personajes y el escenario que se necesita.
- Incluir detalles como la apariencia, ropa, entorno, características del animal (en caso de que sea el protagonista) y su habitat. Así también considerar las expresiones faciales o emociones que debiera expresar.
- Utilizar el copyseed que proporciona Leonardo AI para mantener el formato de los personajes.

### Para el proceso de edición se tuvieron en cuenta los siguientes puntos:

- Seleccionar un programa/app acorde a las características de los dispositivos que iban a utilizar.
- Articular las voces de los niños con los distintos personajes que aparecen en la transición del cuento.
- Generar transiciones dinámicas, añadiendo efectos que no se limiten únicamente a pasar de una imagen a otra.
- Incorporar sonidos ambientales o una música de fondo dependiendo de la historia y contexto del cuento.



Figura 2 (edición y diseño de personajes)

Todo el trabajo fue realizado de manera colaborativa, fomentando el intercambio de ideas y críticas constructivas entre las estudiantes con el fin de mejorar sus producciones personales. Este enfoque colaborativo y reflexivo permitió enfrentar los desafíos con un sentido de comunidad, apoyándose mutuamente en el proceso de creación.

### Resultados

Los resultados obtenidos fueron altamente favorables. Las estudiantes lograron incorporar de manera eficaz las habilidades necesarias para utilizar las herramientas de inteligencia artificial generativa aplicadas a lo largo del proyecto. Esto se tradujo en la creación de cuentos digitales, donde se aplicaron criterios pedagógicos que garantizaron la relevancia y adecuación de los contenidos a las necesidades de los estudiantes de nivel inicial. A través de la colaboración, las estudiantes compartieron experiencias y soluciones técnicas, lo que consolidó un aprendizaje en comunidad. Este enfoque les permitió enfrentar, dentro de sus posibilidades, los desafíos creativos y tecnológicos que surgieron.

Las estudiantes también llevaron a cabo una revisión crítica de sus propios cuentos digitales, identificando áreas de mejora tanto en términos de contenido como en el uso adecuado de las herramientas tecnológicas, lo que demostró un nivel creciente de autonomía. Más allá de la supervisión docente, las estudiantes se involucraron en un proceso de reflexión crítica sobre el uso de la inteligencia artificial en la educación, entendiendo "que el aprendizaje se construye en la colaboración e interacción de los participantes. Los miembros comparten tareas, expectativas, motivaciones y compromiso mutuo, y a su vez, generan conocimientos" (De Lorenzi, 2021). Este

posicionamiento las llevó a diseñar recursos educativos que respetaran principios éticos y promovieran una enseñanza responsable, inclusiva y consciente de las nuevas tecnologías.

## Conclusiones

Esta propuesta aportó significativamente a los procesos de enseñanza y aprendizaje, al integrar de manera innovadora y crítica las tecnologías emergentes, como la inteligencia artificial generativa, en la formación docente inicial. En primer lugar, permitió el desarrollo de habilidades tecnológicas clave para el contexto educativo actual, capacitándolas para utilizar herramientas de IA tanto en la creación de contenidos como en el diseño de materiales pedagógicos. Al aplicar criterios pedagógicos que aseguraran la relevancia y adecuación de los cuentos digitales a las necesidades de los estudiantes de nivel inicial, las futuras docentes adquirieron una perspectiva práctica y aplicada sobre cómo adaptar y contextualizar las tecnologías en los ambientes educativos.

Además, esta experiencia fomentó el aprendizaje en comunidad, promoviendo el intercambio de experiencias y la colaboración entre pares. Puesto que, no solo enfrentaron a retos creativos y tecnológicos, sino que también aprendieron a solucionarlos colectivamente, consolidando habilidades de resolución de problemas, reflexión crítica y autonomía. El proceso de revisión y mejora constante de los productos digitales, tanto en términos de contenido como de tecnología, permitió a las estudiantes reflexionar profundamente sobre el uso ético y responsable de la inteligencia artificial en la educación, abordando los desafíos de manera crítica y con conciencia de las implicancias sociales y pedagógicas.

Otra contribución crucial fue la incorporación de la IA como una herramienta no solo técnica, sino también pedagógica, lo que abrió un nuevo horizonte en la enseñanza, brindando a las estudiantes la oportunidad de experimentar de primera mano cómo la tecnología puede enriquecer los procesos de enseñanza-aprendizaje desde una perspectiva transmedia y facilitar el acceso a recursos didácticos inclusivos.

## Referencias

**Begoña Gros, S. (2011).** Evolución y retos de la educación virtual. Construyendo el e-learning del siglo XXI. Barcelona: Editorial UOC.

**Cobo, C. (2016).** La innovación pendiente. Reflexiones (y provocaciones) sobre educación, tecnología y conocimiento. Montevideo: Colección Fundación Ceibal.

**De Lorenzi, S. (2021).** ¿Estás ahí? El rol de la comunicación en línea para generar, fortalecer y sostener vínculos didácticos. Una mirada desde lo tecnopedagógico. En E. Correa, M. Luna, & F. Tarasow, De la emergencia a la estrategia. Experiencias y aprendizajes sobre la educación híbrida en México y Argentina (págs. 75-90). México: Universidad de Guadalajara.

**Kap, M. (2022).** Clase Nro. 1. Primera estación: Mutaciones didácticas y polifonías hipertextuales. Buenos Aires: Ministerio de Educación de la Nación.