



"Cuentos interactivos mediante la aplicación de Inteligencia Artificial como estrategia metodológica para el desarrollo formativo de estudiantes de la carrera de Educación Inicial del ISTLA en 2024"

TESIS DE MAESTRÍA

que para obtener el Grado de Msc.

Maestría en Educación y Tecnología Digital

PRESENTA

FREIRE REYES KARINA GRACIELA

ASESOR

PHD. Pedro L.Diaz

Ecuador, 2024

La presente Tesis de Maestría debe ser citada como:

Freire Reyes, Karina Graciela (2024). Cuentos interactivos mediante la aplicación de Inteligencia Artificial como estrategia metodológica para el desarrollo formativo de estudiantes de carrera de Educación Inicial del ISTLA. Maestría en educación y tecnología digital. Universidad de Investigación e Innovación de México.



Esta obra está bajo una [Licencia Creative Commons Atribución-NoComercial-SinDerivar 4.0 Internacional](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-nd/4.0/)

Se permite la reproducción total o parcial y la comunicación pública de la obra con reconocimiento de la autoría.

No se permite el uso comercial ni la creación de obras derivadas.

RESUMEN

El presente estudio tuvo como objetivo analizar la pertinencia de la aplicación de cuentos interactivos con IA, como una estrategia pedagógica innovadora en docentes y estudiantes de la carrera de Educación inicial del ISTLA, para fortalecer currículo. Esta estrategia pedagógica busca personalizar la experiencia del aprendizaje, a través del uso de tecnologías emergentes, que enriquezcan el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes. A través del proyecto implementado en el 2023, se evaluó la efectividad de los cuentos personalizados con imágenes creadas por IA, mediante la observación directa de la interacción de los estudiantes con el material y la recolección de retroalimentación para ajustes metodológicos continuos. Los resultados demostraron que esta herramienta no solo mejora significativamente la creatividad, las habilidades cognitivas y de lectoescritura, sino que también permite una adaptación eficaz del contenido educativo a las necesidades individuales de los estudiantes, facilitando un aprendizaje más atractivo y pertinente. Las conclusiones del estudio resaltan la viabilidad y los beneficios de integrar cuentos interactivos generados por IA en la educación inicial, recomendando a los educadores la continuación del desarrollo y refinamiento de esta metodología para mejorar la interacción y el compromiso estudiantil. La adopción de tales tecnologías innovadoras no solo avanza hacia la modernización del currículo, sino que también optimiza la enseñanza pedagógica, haciendo la educación más adaptativa y personalizada.

Palabras claves: *inteligencia artificial, educación inicial, cuentos interactivos, personalización del aprendizaje, formación profesional*

ABSTRACT

The objective of this study was to analyze the relevance of the application of interactive stories with AI, as an innovative pedagogical strategy in teachers and students of the ISTLA Initial Education career, to strengthen the curriculum. This pedagogical strategy seeks to personalize the learning experience, through the use of emerging technologies, which enrich the cognitive and emotional development of students. Through the project implemented in 2023, the effectiveness of personalized stories with images created by AI was evaluated, through direct observation of students' interaction with the material and collection of feedback for continuous methodological adjustments. The results demonstrated that this tool not only significantly improves creativity, cognitive and literacy skills, but also allows effective adaptation of educational content to the individual needs of students, facilitating more attractive and relevant learning. The study's conclusions highlight the feasibility and benefits of integrating AI-generated interactive stories into early education, recommending educators continue to develop and refine this methodology to improve student interaction and engagement. The adoption of such innovative technologies not only moves towards modernizing the curriculum, but also optimizes pedagogical teaching, making education more adaptive and personalized.

Keywords: artificial intelligence, initial education, interactive stories, personalization of learning, vocational training

AGRADECIMIENTOS:

Quiero expresar mi sincero agradecimiento a todas aquellas personas que contribuyeron a la realización de este proyecto de investigación. En primer lugar, a mi padre celestial por la gracia que me ha dado, a Cristo por su sacrificio y amor en la cruz y al precioso Espíritu Santo que me ha dado la luz que ilumina mi camino, a mi familia quienes me han brindado su apoyo incondicional, su paciencia y amor que me han mantenido de pie ante cualquier circunstancia.

También quiero extender mi agradecimiento al Instituto Superior Tecnológico Liceo Aduanero (ISTLA) por brindarme la oportunidad de crecer profesionalmente, y generar conocimiento y experiencias educativas en la formación de estudiantes de tercer nivel de educación.

Estoy profundamente agradecido con mis asesores de investigación por sus comentarios perspicaces y su aliento en cada etapa del proceso de investigación. Su mentoría ha sido fundamental para refinar la metodología de investigación e interpretar los hallazgos de manera efectiva.

También estoy agradecido con mis colegas y compañeros por su colaboración y camaradería, que enriquecieron la experiencia de investigación y fomentaron un intercambio dinámico de ideas. Sus críticas constructivas y discusiones reflexivas han sido fundamentales para dar forma a los resultados de este estudio.

Por último, pero no menos importante, extiendo mi sincero agradecimiento a mi familia y amigos por su apoyo inquebrantable, comprensión y ánimo a lo largo de este camino. Su amor y aliento me proporcionaron la motivación para perseverar ante los desafíos y buscar la excelencia.

DEDICATORIAS

Esta investigación está dedicada a la formación de docentes de tecnológicos en educación inicial quienes requieren fortalecer sus capacidades de manera que insten a la curiosidad e imaginación de los niños, quienes nos inspiran a crear experiencias educativas innovadoras. Que este estudio contribuya a fomentar su amor por el aprendizaje y a capacitarlas para alcanzar su máximo potencial.

Además, dedico este trabajo a mis familiares, cuyo amor inquebrantable, sacrificios y aliento han sido la fuerza motora detrás de mis aspiraciones académicas. Su apoyo y orientación han sido mi pilar de fuerza, y estoy eternamente agradecido por su amor y sabiduría infinitos.

ÍNDICE GENERAL

RESUMEN	2
ABSTRACT	3
AGRADECIMIENTOS:	4
DEDICATORIAS	5
ÍNDICE GENERAL.....	6
ÍNDICE DE FIGURAS	9
ÍNDICE DE GRÁFICAS	10
ÍNDICE DE TABLAS	11
INTRODUCCIÓN	12
CAPÍTULO 1: PROYECCIÓN DE LA INVESTIGACIÓN	13
1.1 Línea de investigación de la Universidad de UIIX	13
1.2 Planteamiento del problema	14
1.3 Formulación del problema (Pregunta de investigación):	14
1.4 Justificación.....	15
1.5 Objetivo general y específicos	17
1.6 Hipótesis.....	17
1.7 Alcances temáticos y delimitación espacial y temporal	18
CAPÍTULO 2 MARCO TEÓRICO REFERENCIAL	20
2.1 Estado del arte (Marco Histórico y Actual).....	20
2.2 Marco teórico y conceptual	22
2.3 Marco Legal y Normativo	28
CAPÍTULO 3: FUNDAMENTOS METODOLÓGICOS.....	31
3.1 Matriz de consistencia científica metodológica y Operacionalización de variables ..	32
3.2 Enfoque y Diseño metodológico.	34
3.3 Definición del Enfoque y Diseño de Investigación:.....	35
3.4 Definición de Métodos, Técnicas e Instrumentos de Obtención de Datos:.....	36
CAPÍTULO 4: REPORTE DE RESULTADOS DE INVESTIGACIÓN.....	39
4.1 Operacionalización de variables y elaboración de matriz de consistencia científica metodológica	40

Específicos	40
4.2 Acciones para el trabajo de campo (o Presentación de evidencias en ANEXOS)	42
4.3 Descripción del proceso de aplicación de los instrumentos	43
4.4 Procesamiento de la información y representación gráfica	44
4.5 Análisis e interpretación de los resultados en los datos obtenidos	45
CAPÍTULO 5: PROPUESTA DE TRANSFORMACIÓN	58
5.1 Fundamentación de propuesta de transformación	59
5.1.1. Fundamentación Teórica	59
5.1.2 Fundamentación Metodológica	60
5.1.3. Fundamentación Legal y Normativa	60
5.1.4. Fundamentación Práctica	61
5.2 Estructura de la propuesta de transformación	61
5.2.1 Componentes de la Propuesta	61
5.2.2. Estrategias Didácticas Personalizadas Basadas en IA	62
5.2.3 Implementación y Validación	64
5.2.4. Resultados Esperados	65
5.2.4 Estrategias didácticas basadas en el ciclo de aprendizaje de Kolb	65
5.2.5 Experiencia Concreta	66
5.2.6 Observación Reflexiva	66
5.2.7. Conceptualización Abstracta	67
5.2.8. Experimentación Activa	67
5.2.9 Evaluación de las Estrategias	68
5.3 Valoración/ evaluación / validación de la propuesta de transformación	68
CONCLUSIONES	69
RECOMENDACIONES	70
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS (APA 7)	71
ANEXOS	76
1.1 Fotografías	76
1.2 Instrumentos de recolección de datos	77
1.3 Guía metodológica para el uso de cuentos interactivos en la formación inicial de docentes	81

.....	87
1.4 Formulario de Validación de Instrumento - Generación de Cuentos Interactivos con IA.....	87

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1. Edad y Rol	46
Figura 2 Interactividad de cuentos IA	47
Figura 3 Efectividad en la dramatización.....	48
Figura 4 Participación activa.....	49
Figura 5 Satisfacción Reportada.....	50
Figura 6 Percepción de la efectividad pedagógica	51
Figura 7 Uso de cuentos con imágenes creadas con IA	52
Figura 8 Entrevista a docentes.....	53
Figura 9 Lista de verificación de la observación directa.....	55

ÍNDICE DE GRÁFICAS

Gráfico 1 Datos generales	46
Gráfico 2. Cómo calificarías el nivel de interactividad del contenido en los cuentos interactivos con IA?	47
Gráfico 3 ¿Qué tan efectivo consideras el uso de la dramatización como método de aprendizaje?.....	48
Gráfico 4 ¿Participaste activamente en la dramatización del cuento interactivo?	49
Gráfico 5 ¿Qué tan satisfecho(a) estás con el uso de cuentos con IA como estrategias didácticas personalizadas en tu proceso de aprendizaje?	50
Gráfico 6 ¿Consideras que los cuentos con imágenes generadas por IA son una estrategias útil para mejorar su aprendizaje?	51
Gráfico 7¿Recomendarías el uso de cuentos interactivos con IA en otros cursos?	52

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1 Datos Cualitativos	53
Tabla 2 Lista de Verificación para la Observación durante la Dramatización.....	55

INTRODUCCIÓN

La educación inicial es fundamental para el desarrollo cognitivo y emocional de los niños, estableciendo las bases para el aprendizaje continuo a lo largo de sus vidas. Históricamente, la literatura infantil y la narración de cuentos han jugado un papel esencial como herramientas pedagógicas en este proceso. Reconociendo esta importancia, el Instituto Superior Tecnológico Liceo Aduanero (ISTLA) ha adoptado un enfoque innovador para enriquecer estos métodos tradicionales mediante la integración de la tecnología de inteligencia artificial.

Durante el año 2023, el ISTLA lanzó un proyecto pionero que combina la literatura infantil con tecnologías emergentes, específicamente la inteligencia artificial, para crear cuentos interactivos con imágenes generadas por IA. Este enfoque no solo mantiene la riqueza de las estructuras literarias tradicionales sino que también las enriquece permitiendo la personalización de las narrativas basadas en las interacciones y preferencias individuales de los estudiantes.

El principal objetivo de este proyecto es avanzar en los procesos cognitivos de los niños, estimular su creatividad, y mejorar su comprensión y habilidades de lectoescritura mediante cuentos que adaptan su contenido en tiempo real. Esta personalización busca maximizar la relevancia y el impacto educativo de cada cuento, creando una experiencia de aprendizaje única para cada niño.

Este documento examina el proyecto realizado por el ISTLA en 2023, destacando tanto los componentes técnicos como los pedagógicos de los cuentos interactivos generados por IA. También se discuten los resultados obtenidos y las implicaciones prácticas y teóricas de integrar la inteligencia artificial en la creación de contenido educativo personalizado. Además, se explorarán las posibles aplicaciones futuras de esta tecnología en el campo de la educación inicial, considerando el potencial revolucionario que la combinación de literatura, inteligencia artificial y educación inicial puede ofrecer para enriquecer la experiencia educativa de los niños desde una edad temprana. Este análisis busca iluminar

este emocionante desarrollo y contribuir al avance de metodologías pedagógicas innovadoras en la educación inicial.

Capítulo 1: Proyección de la investigación

1.1 Línea de investigación de la Universidad de UIIX

TECNOLOGÍAS APLICADAS A LA EDUCACIÓN

La decisión de seleccionar la línea "Tendencias futuras del uso de la tecnología en la educación", enfocada a conocer la inteligencia artificial como respuesta a la importancia de adaptar los sistemas educativos a las demandas de un mundo cada vez más digitalizado. Muchas áreas de la sociedad han sido afectadas por el rápido desarrollo tecnológico, y la educación no es una excepción. La automatización, la inteligencia artificial (IA) y el Internet de las cosas (IoT) son tecnologías emergentes que tienen el potencial de revolucionar la enseñanza y la educación (Anderson & Rainie, 2021; Luckin et al., 2020).

Este contexto se resalta la importancia de investigar y comprender cómo la tecnologías pueden usarse de manera efectiva para mejorar los procesos educativos al mismo tiempo que se minimizan los riesgos y se maximizan los beneficios (Holmes et al., 2021). Existiendo la necesidad urgente de que los sistemas educativos se adapten a un mundo donde la tecnología avanza rápidamente, redefiniendo el mercado laboral y la forma en que aprendemos. Ante esta situación, la investigación aborda aspectos que están inmersos dentro de las líneas propuestas por la UIIX como lo son: la automatización lo que implica que los docentes se liberen de tareas repetitivas, permitiéndoles concentrarse en aspectos más estratégicos de la enseñanza. La IA que tiene el potencial de personalizar profundamente el aprendizaje, creando experiencias adaptativas que se ajusten a las necesidades individuales de los estudiantes y proporcionando apoyo en tiempo real. Y IoT puede transformar las aulas en entornos de aprendizaje colaborativo. Estos elementos no solo garantizan una educación más efectiva e inclusiva, sino que también fomentan la innovación constante en las prácticas pedagógicas, asegurando que la enseñanza esté alineada con las exigencias del futuro digital (Luckin et al., 2020; Holmes et al., 2021; Selwyn, 2022).

1.2 Planteamiento del problema

En la educación inicial, el desarrollo cognitivo y emocional de los niños es fundamental, los cuentos y la literatura infantil han sido herramientas pedagógicas clave para este fin. No obstante, la adaptación de estos recursos a las necesidades individuales de cada niño supone un reto considerable, principalmente debido a las limitaciones de los métodos tradicionales que no permiten una personalización a gran escala ni una interacción dinámica. El Instituto Superior Tecnológico Liceo Aduanero (ISTLA) ha iniciado un proyecto innovador en 2023, integrando la inteligencia artificial en la creación de cuentos interactivos para superar estas barreras, permitiendo la personalización en tiempo real basada en las interacciones y preferencias de los estudiantes.

Este enfoque tecnológico promete revolucionar los métodos pedagógicos tradicionales, pero también presenta desafíos significativos en términos de diseño, implementación y evaluación de su efectividad. Además, la capacidad de la IA para mantener la riqueza literaria y al mismo tiempo personalizar la narrativa para enriquecer el aprendizaje cognitivo y emocional de los niños aún no se ha explorado completamente. Por lo tanto, es crucial investigar

1.3 Formulación del problema (Pregunta de investigación):

El problema de investigación se centra en la desactualización del currículo de Educación Inicial establecido por el Ministerio de Educación en 2014, que, aunque fue diseñado para guiar los procesos educativos formales y no formales de niños y niñas menores de cinco años, sigue siendo utilizado como referencia en la formación de docentes a nivel de tercer nivel. Este uso prolongado ha llevado a que el currículo se perciba como obsoleto e insuficiente para enfrentar los desafíos actuales en la educación, especialmente en un contexto donde las tecnologías emergentes, como la inteligencia artificial (IA), están transformando las prácticas pedagógicas y las expectativas de personalización en el aprendizaje.

A pesar de los avances tecnológicos y el potencial de herramientas como los cuentos interactivos apoyados por IA para mejorar la educación, la falta de actualización del currículo y la inexistencia de planes de estudio claros y efectivos han impedido su implementación adecuada. Además, existe una resistencia al cambio por parte de algunos docentes y estudiantes, quienes aún no perciben el valor o los beneficios de integrar estas innovaciones tecnológicas en su formación. Esto plantea la necesidad urgente de revisar y adaptar el currículo de formación de docentes de Educación Inicial, incorporando tecnologías emergentes que respondan a las demandas actuales del sistema educativo y preparen a los futuros docentes para un entorno de enseñanza-aprendizaje más dinámico e interactivo.

Pregunta General del problema

¿Cómo los cuentos interactivos con IA, son una estrategia metodológica para el desarrollo formativo de estudiantes de la carrera de Educación Inicial del ISTLA.2024?.

Preguntas específicas del problema

- ¿De qué manera la implementación de cuentos personalizados con IA, a través de dramatizaciones, influye en el proceso formativo de los estudiantes de Educación Inicial?
- ¿Cuáles son las percepciones de docentes y estudiantes sobre la efectividad y utilidad de los cuentos personalizados con IA en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Inicial?
- ¿Qué estrategias didácticas se pueden diseñar utilizando cuentos interactivos apoyados por IA para personalizar el aprendizaje y mejorar la aplicación práctica de los conceptos enseñados en la carrera de Educación Inicial?

1.4 Justificación

La justificación teórica de esta investigación se fundamenta en la creciente evidencia de que la personalización del proceso educativo es clave para maximizar el aprendizaje y el

desarrollo de los estudiantes, especialmente en la educación inicial. Las teorías del constructivismo, que enfatizan la importancia de experiencias de aprendizaje activas y personalizadas, respaldan el uso de tecnologías emergentes, como la inteligencia artificial, para adaptar el contenido educativo a las necesidades individuales de los estudiantes. Esta investigación se basa en estos principios teóricos para explorar cómo la IA puede ser utilizada para crear cuentos interactivos que fomenten un aprendizaje más efectivo y centrado en el estudiante.

Desde un enfoque metodológico, esta investigación emplea un diseño exploratorio que combina métodos cualitativos y cuantitativos para evaluar la efectividad de los cuentos interactivos generados mediante IA en el contexto educativo. Se justifica la adopción de este enfoque mixto para obtener una comprensión más profunda de cómo estas herramientas tecnológicas pueden ser implementadas y evaluadas en un entorno educativo real. Además, el uso de la participación activa de docentes y estudiantes en el proceso de creación permite la recopilación de datos relevantes y contextualizados que enriquecen el análisis de la efectividad pedagógica de esta estrategia.

Desde la práctica esta investigación radica en la necesidad urgente de innovar en la educación inicial para hacerla más atractiva y relevante para los estudiantes. Los cuentos interactivos apoyados por IA ofrecen una solución práctica para abordar las diferencias individuales en el ritmo y estilo de aprendizaje, lo que podría resultar en una mejora tangible en los resultados educativos. Este estudio tiene como objetivo proporcionar evidencia concreta sobre cómo esta metodología puede ser implementada en aulas reales, facilitando a los docentes la adopción de tecnologías emergentes de manera efectiva.

Finalmente, la justificación social de esta investigación está orientada a mejorar la equidad y accesibilidad en la educación inicial. Al personalizar el contenido educativo mediante la IA, se pretende que todos los estudiantes, independientemente de sus capacidades o antecedentes, tengan la oportunidad de participar en experiencias de aprendizaje significativas y motivadoras. Este enfoque no solo promueve la inclusión, sino que también responde a la creciente demanda de adaptar la educación a las realidades tecnológicas de la sociedad actual, contribuyendo al desarrollo integral de los estudiantes y, por ende, de la comunidad en general.

1.5 Objetivo general y específicos

General

Identificar estrategias didácticas innovadoras basadas en cuentos interactivos apoyados por inteligencia artificial (IA) para fortalecer el proceso formativo de los estudiantes de la carrera de Educación Inicial del ISTLA, valorando la personalización y su impacto en la sociedad

Específicos

- Implementar cuentos personalizados con IA, en el proceso formativo de los estudiantes de educación inicial mediante la dramatización de los mismos.
- Evaluar las percepciones sobre cuentos personalizados con IA, a través de una encuesta aplicada a docentes y estudiantes.
- Diseñar estrategias para personalizar el proceso de aprendizaje, que utilicen cuentos interactivos apoyados por IA, mejorando la aplicación práctica de los conceptos enseñados en la carrera de Educación Inicial.

1.6 Hipótesis

La implementación de estrategias didácticas basadas en cuentos interactivos apoyados por inteligencia artificial (IA) en el plan de estudios de la carrera de Educación inicial del ISTLA mejora significativamente el desarrollo formativo de los estudiantes, al personalizar el proceso de aprendizaje y aumentar su compromiso y motivación.

Hipótesis Específica:

- La integración de cuentos interactivos apoyados por inteligencia artificial en el plan de estudios de la carrera de Educación Inicial, fundamentada en aportes teóricos y prácticos, mejora significativamente la comprensión y retención de conceptos clave en los estudiantes, en comparación con los métodos tradicionales de enseñanza.

- Las percepciones positivas de docentes y estudiantes sobre el uso de cuentos interactivos con inteligencia artificial están correlacionadas con un mayor nivel de motivación y compromiso en el proceso de aprendizaje, lo que contribuye a una mejora en el desempeño académico de los estudiantes.
- La implementación de estrategias didácticas basadas en cuentos interactivos generados por inteligencia artificial, diseñadas específicamente para el plan de estudios de la carrera de Educación Inicial resulta en una personalización efectiva del aprendizaje que responde a las necesidades individuales de los estudiantes, optimizando así su desarrollo formativo.

1.7 Alcances temáticos y delimitación espacial y temporal

Alcances Temáticos:

El alcance temático de esta investigación abarca el análisis exhaustivo de los efectos de los cuentos interactivos basados en inteligencia artificial en tres áreas fundamentales del desarrollo formativo de los estudiantes. En primer lugar, se explorará el Desarrollo Cognitivo, investigando cómo la personalización de contenido mediante IA puede optimizar habilidades esenciales como el razonamiento, la memoria y la atención, esenciales para el aprendizaje eficaz. En segundo lugar, el estudio se centrará en el Desarrollo Emocional y Social, evaluando cómo estos cuentos interactivos pueden influir en la empatía y las habilidades de colaboración y comunicación interpersonales, componentes clave para la integración social y emocional del estudiante. Por último, se investigarán las Habilidades de Lectoescritura, analizando de qué manera la interactividad y personalización influencia directamente en la comprensión lectora y las capacidades de escritura, pilares fundamentales de la educación académica. Estos ámbitos temáticos son esenciales para entender cómo los cuentos interactivos pueden ser una herramienta pedagógica revolucionaria, permitiendo un enfoque más individualizado y efectivo en la educación.

Delimitación Espacial:

El estudio se llevará a cabo en el Instituto Superior Tecnológico Liceo Aduanero (ISTLA), utilizando sus instalaciones, recursos y población estudiantil de la carrera Educación Inicial como el entorno principal para la recolección de datos y la implementación de intervenciones.

Delimitación Temporal:

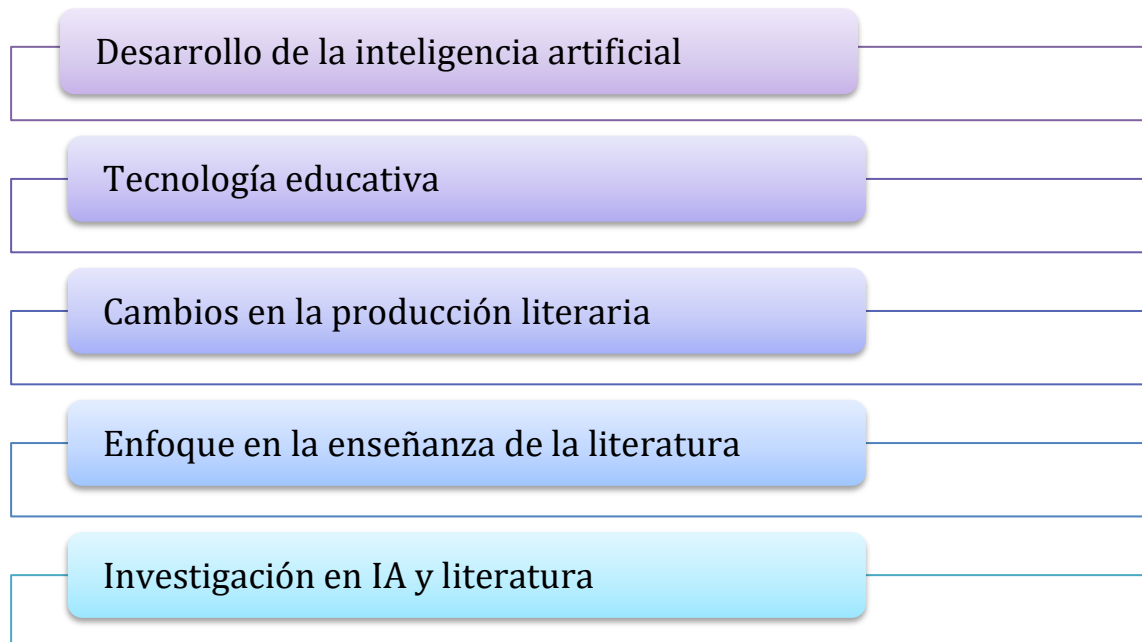
La investigación está programada para su ejecución dentro de los periodos académicos entre 2023 y 2024. Esto incluye la fase de planificación y desarrollo de los materiales de IA, la socialización de los cuentos interactivos (dramatización) en unidades educativas, y la evaluación posterior que se contempla en la presente investigación.

Estas delimitaciones aseguran el estudio se a definido correctamente y manejado dentro de un marco específico y relevante, lo que facilita evaluación precisa de los efectos y la eficacia de los cuentos interactivos basados en inteligencia artificial en el campo educativo.

Capítulo 2 Marco teórico referencial

2.1 Estado del arte (Marco Histórico y Actual)

La investigación sobre la personalización de cuentos interactivos mediante la aplicación de inteligencia artificial en la producción literaria se sitúa dentro de un contexto histórico más amplio, relacionado con el avance de la inteligencia artificial y su integración en los campos de la literatura y la educación. (González, 2018; Martínez & Pérez, 2020).



En las últimas décadas, los rápidos avances en inteligencia artificial han permitido la aplicación de técnicas de aprendizaje automático y procesamiento del lenguaje natural en diversas áreas, incluida la creación y personalización de contenidos literarios (López, 2019). Además, la evolución de la tecnología educativa ha llevado al aumento del uso de herramientas digitales y aplicaciones en el proceso de enseñanza y aprendizaje, con un enfoque creciente en la personalización educativa (Rodríguez et al., 2021). Esta personalización, que incluye la adaptación de contenidos literarios a las necesidades individuales de los estudiantes, se ha convertido en un tema de gran relevancia en este contexto (Jiménez & Castro, 2022).

La producción literaria también ha experimentado cambios significativos en la era digital, como la autoedición, la publicación en línea y la interacción en tiempo real con los lectores, lo que ha influido en la manera en que se crea y distribuye la literatura (Torres, 2020). La educación literaria ha evolucionado para fomentar habilidades de lectura y escritura en un entorno digital, y la personalización de cuentos interactivos se ha convertido en parte de estrategias pedagógicas diseñadas para atraer a los estudiantes y mejorar su comprensión y apreciación de la literatura (Vega, 2021). En este sentido, el desarrollo de investigaciones que exploran la integración de la inteligencia artificial en la literatura y la educación ha cobrado importancia en los últimos años, y esta investigación se inscribe en ese contexto (Fernández & Ramos, 2023).

El contexto histórico en el que se interpreten los resultados sobre la personalización de cuentos interactivos mediante inteligencia artificial puede influir en la comprensión y la relevancia de los hallazgos de diversas maneras (Gómez, 2017). Por ejemplo, el nivel de desarrollo tecnológico en el momento de la investigación afectará la aplicación de la inteligencia artificial para personalizar los cuentos interactivos. Avances tecnológicos futuros podrían ofrecer oportunidades o desafíos adicionales para la implementación de estas soluciones (Mendoza, 2019).

En el ámbito educativo y pedagógico, las prácticas educativas evolucionan con el tiempo, y las interpretaciones de los resultados estarán influenciadas por las tendencias pedagógicas y las necesidades de los estudiantes en el momento de la investigación (Álvarez, 2020). En el ámbito literario, la percepción de la producción literaria y la personalización de cuentos puede variar, así como los temas y las preferencias, que pueden cambiar con el tiempo, afectando la interpretación de la relevancia y el impacto de la personalización (Cabrera & Ruiz, 2021).

Además, la aceptación de la inteligencia artificial y la interacción con la tecnología pueden variar a lo largo del tiempo. La reacción de docentes, estudiantes y padres ante la personalización de cuentos interactivos mediante inteligencia artificial puede depender de las actitudes culturales y sociales del momento (Sánchez, 2022). Algunos efectos de la personalización de cuentos interactivos podrían no ser evidentes de inmediato, sino que podrían manifestarse con el tiempo, y el contexto histórico influirá en la percepción de los

resultados a largo plazo y su importancia en el desarrollo de los estudiantes (Hernández, 2023).

Es importante considerar el marco regulatorio y ético en torno al uso y aplicación de la inteligencia artificial. Las regulaciones y cuestiones éticas en la educación y la literatura pueden cambiar con el tiempo, y las interpretaciones de los resultados estarán influenciadas por las normativas y estándares éticos vigentes en el momento de la investigación (Navarro, 2020).

2.2 Marco teórico y conceptual

2.2.1. Marco teórico

La investigación sobre la implementación de cuentos interactivos apoyados por inteligencia artificial (IA) en el proceso formativo de los estudiantes de la carrera de Educación Inicial se basa en un marco teórico que incorpora conceptos fundamentales del constructivismo, la personalización del aprendizaje y la utilización de tecnologías emergentes en el ámbito educativo. La personalización del aprendizaje es un enfoque educativo que se basa en el constructivismo.

2.2.2 Constructivismo y Personalización del Aprendizaje

El constructivismo, en calidad de teoría educativa, postula que los alumnos generan de manera activa su comprensión mediante la interacción con el medio ambiente y la implicación en vivencias relevantes (Piaget, 1972; Vygotsky, 1978). En el ámbito de la educación inicial, en el cual los niños se encuentran en fases críticas de desarrollo cognitivo y socioemocional, la individualización del proceso de enseñanza se plantea como una táctica fundamental para optimizar las capacidades de cada estudiante. Según Horn y Staker (2021), la personalización del proceso de enseñanza consiste en ajustar el material educativo a las necesidades, intereses y velocidades de aprendizaje particulares de cada estudiante, lo cual facilita una experiencia educativa más eficaz y estimulante.

El uso de la inteligencia artificial en la educación se ha visto reflejado en la creación de cuentos interactivos.

2.2.3 Cuentos interactivos y el uso de la inteligencia artificial en la educación

Los cuentos interactivos representan una herramienta educativa que fusiona componentes narrativos con interactividad, posibilitando la participación activa de los estudiantes en el desarrollo de la trama. La metodología mencionada no solo logra captar la atención de los estudiantes, sino que también les brinda la oportunidad de explorar diversas perspectivas y resultados, lo cual contribuye significativamente a su proceso de aprendizaje (Mills & Unsworth, 2020). La incorporación de la inteligencia artificial en los relatos interactivos brinda nuevas oportunidades para la personalización del material educativo, al posibilitar la adaptación dinámica de la narrativa y las actividades a las preferencias y requerimientos individuales de los estudiantes.

La inteligencia artificial en el ámbito educativo ha sido objeto de investigación en varios estudios recientes. Según Luckin et al. (2020), la inteligencia artificial tiene el potencial de revolucionar el ámbito educativo al proporcionar experiencias de aprendizaje personalizadas y adaptativas que se ajustan a las disparidades individuales en competencias, conocimientos previos y modalidades de aprendizaje. Según Wefers y colaboradores (2022), los sistemas educativos respaldados por inteligencia artificial tienen la capacidad de favorecer la elaboración de recursos educativos interactivos y personalizados que se adaptan en tiempo real a las respuestas de los estudiantes, lo que resulta en una mejora de la eficacia del proceso de enseñanza-aprendizaje. El impacto de la tecnología en la educación preescolar es un tema de interés en el ámbito educativo.

2.2.4. Impacto de la Tecnología en la Educación Inicial

En la última década, se ha investigado el impacto de la tecnología en la educación inicial, destacando tanto sus ventajas como sus retos. De acuerdo con Wong et al. (2021), el empleo de tecnologías digitales en la enseñanza primaria puede incrementar la

implicación y el estímulo de los alumnos, siempre y cuando se integren de forma complementaria sin sustituir las interacciones humanas y el enfoque pedagógico centrado en el estudiante.

La inclusión de herramientas tecnológicas, como los cuentos interactivos basados en inteligencia artificial, posibilita a los docentes adaptar el material educativo y facilitar su acceso a estudiantes con diferentes necesidades y formas de aprendizaje. De acuerdo con Fernández y González (2023), el éxito de la tecnología en la educación inicial se fundamenta en la habilidad de los docentes para incorporar estas herramientas de forma eficaz en el plan de estudios, garantizando que complementen las prácticas pedagógicas convencionales en vez de reemplazarlas.

2.2.5. Desafíos y Consideraciones Éticas

La implementación de inteligencia artificial en el ámbito educativo, a pesar de sus posibles beneficios, plantea desafíos importantes. Entre ellos se encuentran inquietudes relacionadas con la privacidad de los datos, la equidad en el acceso a la tecnología y la importancia de asegurar que los materiales producidos por la inteligencia artificial sean culturalmente pertinentes y pedagógicamente sólidos (Selwyn, 2022). Es esencial que los educadores y los desarrolladores colaboren estrechamente en la creación de herramientas que, además de contar con un alto nivel tecnológico, se adhieran a los principios éticos y pedagógicos.

El fundamento teórico de este estudio se sustenta en la convergencia de la personalización del proceso de enseñanza-aprendizaje, los principios del constructivismo y la incorporación de la inteligencia artificial en el ámbito educativo. Esta investigación tiene como objetivo demostrar cómo los cuentos interactivos apoyados por inteligencia artificial pueden fortalecer el proceso formativo de los estudiantes en la carrera Educación inicial . Se busca personalizar la experiencia de aprendizaje y aumentar su efectividad.

2.2.6 Marco conceptual

El enfoque conceptual de este estudio se enfoca en la intersección de diversos conceptos fundamentales que resultan esenciales para la comprensión de la implementación de narrativas interactivas respaldadas por inteligencia artificial (IA) en la formación de estudiantes de la carrera de Desarrollo Infantil Integral. En este estudio, se analizan los conceptos fundamentales y su importancia.

2.2.7 Narraciones Interactivas.

Los cuentos interactivos constituyen una modalidad de narrativa digital que posibilita la participación dinámica del lector, otorgándole la capacidad de incidir en el desarrollo y desenlace de la trama. Los cuentos de este tipo integran diversos elementos multimedia, como texto, imágenes, sonido y video, con el fin de generar una experiencia inmersiva y atractiva para los usuarios. De acuerdo con Unsworth y Mills (2020), los cuentos interactivos poseen la capacidad de estimular habilidades cognitivas, lingüísticas y sociales en los niños, a la vez que los incentivan a involucrarse de forma más activa en el proceso de aprendizaje.

El valor educativo de los cuentos interactivos reside en su capacidad de ajustarse a las preferencias y necesidades individuales de los estudiantes, lo cual está en consonancia con el principio de personalización del aprendizaje. Según la investigación realizada por Falloon (2021), la participación de los estudiantes en la creación y exploración de cuentos interactivos fomenta un aprendizaje significativo. En este proceso, los estudiantes no solo consumen contenido, sino que también participan de manera activa en su desarrollo.

2.2.8 Inteligencia Artificial (IA) en la Educación

La inteligencia artificial se define como la habilidad de los dispositivos para llevar a cabo actividades que comúnmente demandan inteligencia humana, tales como el aprendizaje, la toma de decisiones y la resolución de problemas. En el ámbito educativo, la inteligencia artificial puede emplearse para individualizar el material de enseñanza, ofrecer

retroalimentación instantánea y ajustar las experiencias educativas a las necesidades específicas de cada estudiante (Holmes et al., 2021).

De acuerdo con Luckin y colaboradores (2020), la inteligencia artificial posee la capacidad de transformar la educación al proporcionar experiencias de aprendizaje más personalizadas y adaptables. En el ámbito de los relatos interactivos, la inteligencia artificial puede emplearse para examinar las respuestas de los alumnos y adaptar el desarrollo narrativo conforme a sus preferencias y destrezas. El enfoque mencionado no solo contribuye a mejorar la pertinencia del contenido educativo, sino que también puede incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes, aspectos fundamentales para alcanzar el éxito académico.

2.2.9 Personalización del Aprendizaje

La personalización del aprendizaje es un enfoque pedagógico que tiene como objetivo ajustar el proceso educativo a las necesidades, intereses y ritmos de aprendizaje de cada estudiante de manera individual. Horn y Staker (2021) sostienen que la personalización del aprendizaje posibilita que los estudiantes asuman un rol más participativo en su proceso educativo, lo cual puede resultar en un mejor desempeño académico.

En la investigación educativa actual, ha cobrado relevancia la personalización del aprendizaje a través de la tecnología, en particular, mediante la inteligencia artificial. Según Luckin y colaboradores (2020), la inteligencia artificial puede ser una herramienta de gran utilidad para alcanzar una personalización eficaz, dado que posibilita la adaptación dinámica del material educativo de manera instantánea. En el ámbito de los cuentos interactivos, la personalización se refleja en la adaptación de la narrativa a los intereses y capacidades del estudiante, lo cual potencia la pertinencia y eficacia del proceso educativo.

2.2.10 Procesos Formativos en la Educación Infantil

El proceso de formación en la educación infantil abarca las estrategias y métodos utilizados para fomentar el desarrollo de las habilidades cognitivas, emocionales y sociales de los niños en sus primeros años de vida. Este periodo es fundamental, ya que establece los cimientos para el aprendizaje venidero y el crecimiento personal. De acuerdo con Pianta et al. (2020), un proceso educativo eficaz en la enseñanza preescolar debe ser completo, considerando no solo los aspectos académicos, sino también el crecimiento emocional y social de los niños.

La incorporación de tecnologías como la inteligencia artificial en los procesos de enseñanza puede brindar nuevas posibilidades para adaptar y mejorar la experiencia educativa. Según Unsworth y Mills (2020), las herramientas digitales, como los cuentos interactivos, tienen un alto potencial en la educación de niños pequeños, ya que posibilitan el aprendizaje a través del juego y la exploración, aspectos fundamentales en su desarrollo.

2.2.11 Motivación y compromiso en el aprendizaje

La motivación y el compromiso son elementos fundamentales que impactan de manera significativa en el logro de los objetivos de aprendizaje. Deci y Ryan (2000) sostienen que la motivación intrínseca es esencial para el aprendizaje autodeterminado, ya que surge de la satisfacción de las necesidades psicológicas de competencia, autonomía y relación. En el ámbito de la educación infantil, resulta fundamental que las actividades de enseñanza se planifiquen de forma que logren mantener el interés y la motivación de los niños.

Los relatos interactivos respaldados por inteligencia artificial pueden desempeñar una función relevante en fomentar la motivación y la implicación. De acuerdo con Deterding et al. (2021), la inclusión de componentes interactivos y adaptativos en los relatos puede incrementar la motivación de los estudiantes al tornar el proceso de aprendizaje más atractivo y pertinente para ellos. La retroalimentación inmediata ofrecida por la inteligencia artificial puede fortalecer la percepción de competencia, la cual es un elemento fundamental para la motivación intrínseca.

2.3 Marco Legal y Normativo

El marco legal y normativo en el Sistema Educativo en el Ecuador, se compone de un conjunto de leyes, reglamentos y políticas cuyo propósito es asegurar el acceso a una educación de excelencia, que promueva la inclusión y la equidad. En el marco de la presente investigación, se enfoca en la integración de cuentos interactivos respaldados por inteligencia artificial (IA) en la enseñanza de los estudiantes de la carrera de Desarrollo Infantil Integral. Es fundamental examinar la coherencia entre los marcos legales y normativos con la innovación educativa y la integración de tecnologías emergentes en el entorno educativo.

2.3.1. La Constitución de la República del Ecuador.

La Constitución de la República del Ecuador, promulgada en el año 2008 y sujeta a múltiples reformas, consagra en su Artículo 26 el derecho de todos los individuos a recibir una educación de excelencia, completa y constante, orientada a fomentar el desarrollo pleno de sus habilidades. El Artículo 27 destaca la relevancia de la educación como un factor clave en la edificación de una sociedad equitativa, inclusiva y democrática. Se subraya la urgencia de contar con un sistema educativo que fomente la innovación, la ciencia y la tecnología (Asamblea Nacional del Ecuador, 2008).

En el ámbito educativo, la implementación de la Inteligencia Artificial, a través de los cuentos interactivos, se ajusta a los principios constitucionales al promover la innovación en la educación y personalizar el proceso de enseñanza-aprendizaje según las necesidades particulares de cada estudiante. No obstante, es fundamental asegurar que dicha integración respete los derechos de los alumnos y se adecue a los principios de equidad y accesibilidad.

2.3.2. La Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI)

La Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), aprobada en el año 2011 y sujeta a modificaciones recientes, tiene como función regular el sistema educativo de Ecuador, definiendo los principios y directrices que deben orientar la educación en todas sus etapas. Según el Ministerio de Educación del Ecuador (2021), la Ley Orgánica de Educación

Intercultural resalta la relevancia de una educación que sea inclusiva, participativa y que se base en el respeto a la diversidad cultural y lingüística del país.

En lo que respecta a la incorporación de tecnologías en el ámbito educativo, la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI) establece en su Artículo 14 la obligación del Estado de fomentar la utilización de tecnologías de la información y comunicación (TIC) en el ámbito educativo, asegurando su disponibilidad para todos los estudiantes. El respaldo legal a esta medida implica la incorporación de herramientas tecnológicas, como la Inteligencia Artificial, en el entorno educativo, con la condición de garantizar su utilización de manera ética y equitativa. Esta normativa regula el sistema educativo en Ecuador, con el objetivo de promover una educación inclusiva y respetuosa de la diversidad cultural del país.

2.3.3. El Plan Nacional de Desarrollo para el período 2021-2025

Es un documento fundamental que establece las políticas y estrategias a seguir por el gobierno en los próximos años para promover el desarrollo económico y social del país. El "Plan Toda una Vida", también denominado Plan Nacional de Desarrollo 2021-2025, se destaca en Ecuador como una herramienta esencial para la planificación del desarrollo, al contemplar metas y estrategias concretas orientadas a la mejora de la calidad educativa. Según la Secretaría Nacional de Planificación y Desarrollo (2021), se destaca en el plan la importancia de actualizar el sistema educativo a través de la integración de tecnologías avanzadas y enfoques pedagógicos novedosos. Esto tiene como objetivo facilitar un proceso de aprendizaje más individualizado y adecuado a las necesidades de los estudiantes.

La investigación sobre cuentos interactivos respaldados por inteligencia artificial se alinea con las directrices del Plan Nacional de Desarrollo. Su objetivo es la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras que favorezcan la mejora de la calidad educativa y el desarrollo integral de los estudiantes.

2.3.4. Normativa Local y Políticas Institucionales

A nivel local, es necesario que las instituciones educativas, como el Instituto Superior Tecnológico Liceo Aduanero (ISTLA), elaboren y ejecuten políticas institucionales que estén en consonancia con las regulaciones nacionales y fomenten la utilización responsable y eficaz de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en el ámbito educativo. De acuerdo con lo establecido en el Reglamento General de la Ley Orgánica de Educación Intercultural, las instituciones educativas están obligadas a garantizar que las herramientas tecnológicas utilizadas en el ámbito educativo cumplan con los criterios de calidad y accesibilidad determinados por el Ministerio de Educación (Ministerio de Educación del Ecuador, 2021).

Las instituciones educativas tienen la responsabilidad de implementar programas de capacitación permanente para los profesores en el uso de tecnologías educativas. Esto asegurará que los docentes puedan incorporar de forma eficiente herramientas como la Inteligencia Artificial en sus métodos de enseñanza. En el ámbito académico, la elaboración de relatos interactivos respaldados por Inteligencia Artificial en el campo de la Educación Infantil Integral surge como una posibilidad para introducir innovaciones en la capacitación de los educadores y en la estructuración de los planes de estudio, fomentando un enfoque más individualizado y orientado hacia el estudiante.

Capítulo 3: Fundamentos metodológicos

Este capítulo presenta los hallazgos obtenidos a partir de los diversos instrumentos metodológicos aplicados durante la investigación, los cuales fueron diseñados para evaluar el impacto de los cuentos interactivos personalizados apoyados por inteligencia artificial (IA) en el proceso formativo de los estudiantes de la carrera de Educación Inicial del Instituto Superior Tecnológico Liceo Aduanero (ISTLA). Los instrumentos empleados incluyen entrevistas en profundidad con docentes, análisis documental de prácticas educativas previas, y encuestas dirigidas tanto a docentes como a estudiantes. Estos métodos fueron fundamentales para identificar y analizar las percepciones y actitudes de los actores clave hacia esta innovadora estrategia pedagógica basada en la IA.

La implementación de estos instrumentos permitió una recolección de datos sistemática y exhaustiva, proporcionando una base sólida para explorar el objetivo general de la investigación: evaluar cómo la integración de cuentos interactivos con IA puede influir en el desarrollo formativo de los estudiantes, y contribuir a la personalización del aprendizaje dentro del currículo de educación inicial. Además de evaluar el impacto directo en el aprendizaje, la investigación también se enfocó en comprender las percepciones de los docentes y estudiantes, con el fin de diseñar estrategias didácticas que no solo optimicen el proceso de enseñanza, sino que también mejoren la aplicación práctica de los conceptos enseñados.

En este contexto, los resultados obtenidos no solo reflejan la eficacia de los cuentos interactivos como herramienta educativa, sino que también ofrecen perspectivas valiosas para la futura integración de tecnologías educativas en el currículo. El análisis detallado de los datos recopilados en este capítulo permitirá una comprensión más profunda de cómo la tecnología puede ser utilizada para fortalecer el proceso formativo, adaptándose a las necesidades individuales de los estudiantes y asegurando que la educación inicial esté alineada con las demandas tecnológicas del mundo contemporánea

3.1 Matriz de consistencia científica metodológica y Operacionalización de variables

Título: Cuentos interactivos mediante la aplicación de Inteligencia Artificial como estrategia metodológica para el desarrollo formativo de estudiantes de la carrera de Educación Inicial del ISTLA en 2024.				
Problema general y específico	Objetivo general y específicos	Hipótesis general y específicas	Metodología	Población
¿Cómo los cuentos interactivos con IA, son una estrategia metodológica para el desarrollo formativo de estudiantes de la carrera de Educación Inicial del ISTLA.2024?.	Objetivo general: Identificar estrategias didácticas innovadoras basadas en cuentos interactivos apoyados por inteligencia artificial (IA) para fortalecer el proceso formativo de los estudiantes de la carrera de Educación Inicial del ISTLA, valorando la personalización y su impacto en la sociedad	Hipótesis general: La implementación de estrategias didácticas basadas en cuentos interactivos apoyados por inteligencia artificial (IA) en el plan de estudios de la carrera de Educación inicial del ISTLA mejora significativamente el desarrollo formativo de los estudiantes, al personalizar el proceso de aprendizaje y aumentar su compromiso y motivación.	Tipo de metodología descriptiva, con enfoque mixto y diseño explicativo secuencial	Docentes Estudiantes de la Carrera de Educación Inicial del ISTLA
Preguntas específicas: -¿De qué manera la implementación de cuentos personalizados con IA, a través de dramatizaciones, influye en el proceso formativo de los estudiantes de Educación Inicial? -¿Cuáles son las percepciones	Objetivos específicos: -Implementar cuentos personalizados con IA, en el proceso formativo de los estudiantes de educación inicial mediante la dramatización de los mismos. -Evaluar las percepciones sobre cuentos personalizados con IA, a través de una encuesta aplicada a docentes y estudiantes. -Diseñar estrategias para personalizar el proceso de	Hipótesis específicas: La integración de cuentos interactivos apoyados por inteligencia artificial en el plan de estudios de la carrera de Educación Inicial, fundamentada en aportes teóricos y prácticos, mejora significativamente la comprensión y retención de conceptos clave en los estudiantes, en comparación con los		

<p>de docentes y estudiantes sobre la efectividad y utilidad de los cuentos personalizados con IA en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la Educación Inicial? ¿Qué estrategias didácticas se pueden diseñar utilizando cuentos interactivos apoyados por IA para personalizar el aprendizaje y mejorar la aplicación práctica de los conceptos enseñados en la carrera de Educación Inicial?</p>	<p>aprendizaje, que utilicen cuentos interactivos apoyados por IA, mejorando la aplicación práctica de los conceptos enseñados en la carrera de Educación Inicial.</p>	<p>métodos tradicionales de enseñanza.</p> <p>-Las percepciones positivas de docentes y estudiantes sobre el uso de cuentos interactivos con inteligencia artificial están correlacionadas con un mayor nivel de motivación y compromiso en el proceso de aprendizaje, lo que contribuye a una mejora en el desempeño académico de los estudiantes.</p> <p>-La implementación de estrategias didácticas basadas en cuentos interactivos generados por inteligencia artificial, diseñadas específicamente para el plan de estudios de la carrera de Educación Inicial resulta en una personalización efectiva del aprendizaje que responde a las necesidades individuales de los estudiantes, optimizando así su desarrollo formativo</p>		
--	--	--	--	--

3.2 Enfoque y Diseño metodológico.

La presente investigación se enmarca dentro de un enfoque metodológico mixto, el cual combina elementos tanto cuantitativos como cualitativos para obtener una comprensión integral del impacto de los cuentos interactivos personalizados apoyados por inteligencia artificial (IA) en el proceso formativo de los estudiantes de la carrera de Educación Inicial del Instituto Superior Tecnológico Liceo Aduanero (ISTLA). Este enfoque mixto permite aprovechar las fortalezas de ambos tipos de datos, proporcionando una visión más completa y enriquecida del fenómeno estudiado (Creswell & Plano Clark, 2018).

El diseño mixto utilizado en esta investigación es de tipo explicativo secuencial. Este diseño se caracteriza por la recolección y análisis inicial de datos cuantitativos, seguidos por la recolección y análisis de datos cualitativos que se utilizan para profundizar y explicar con mayor detalle los resultados obtenidos en la fase cuantitativa (Tashakkori & Teddlie, 2009). La secuencia del diseño permite que los hallazgos preliminares de la fase cuantitativa guíen el desarrollo de la fase cualitativa, asegurando una exploración más rica y detallada del fenómeno estudiado.

Fase Cuantitativa

La fase cuantitativa de la investigación se centró en la recolección de datos a través de encuestas aplicadas a docentes y estudiantes. Estas encuestas fueron diseñadas para medir la percepción general y la aceptación de los cuentos interactivos con IA, así como para evaluar preliminarmente su impacto en el proceso formativo. Los datos cuantitativos obtenidos proporcionaron un panorama amplio y representativo sobre la efectividad y la utilidad percibida de esta herramienta pedagógica (Creswell & Plano Clark, 2018).

Fase Cualitativa

La fase cualitativa, desarrollada a partir de los resultados cuantitativos, incluyó entrevistas en profundidad con docentes y un análisis documental de las prácticas educativas previas y actuales. Esta fase permitió profundizar en los resultados obtenidos en la fase cuantitativa, explorando las experiencias, actitudes y percepciones de los participantes en mayor detalle. Las entrevistas se diseñaron para captar las experiencias vividas por los

docentes en la implementación de cuentos interactivos con IA, y el análisis documental complementó esta exploración al proporcionar un contexto histórico y práctico a los hallazgos (Morse, 1991).

La elección de un diseño mixto explicativo secuencial se justifica por la necesidad de primero obtener una visión general cuantitativa del impacto y la percepción de los cuentos interactivos para luego profundizar en los resultados a través de un análisis cualitativo que permita una comprensión más detallada y contextualizada (Tashakkori & Teddlie, 2009). Este enfoque asegura que la investigación no solo se limite a medir el impacto, sino que también explora las razones detrás de las percepciones y experiencias de los participantes, proporcionando así una base sólida para la implementación futura de tecnologías educativas en el currículo de educación inicial.

Este diseño mixto permite una triangulación de datos que refuerza la validez y la confiabilidad de los hallazgos, asegurando que las conclusiones obtenidas estén fundamentadas en una comprensión profunda y multifacética del fenómeno estudiado (Creswell & Plano Clark, 2018).

3.3 Definición del Enfoque y Diseño de Investigación:

Para abordar completamente el problema de investigación, este estudio utilizó un enfoque mixto que combina métodos cuantitativos y cualitativos. Este método no solo permite la recolección y análisis de datos numéricos, sino que también permite una exploración exhaustiva de los contextos, experiencias y percepciones relacionados con el fenómeno estudiado. La elección de un enfoque mixto se debe a la necesidad de obtener una comprensión completa y multifacética del impacto de los cuentos interactivos personalizados apoyados por inteligencia artificial (IA) en el proceso formativo de los estudiantes de la carrera de Educación Inicial en el Instituto Superior Tecnológico Liceo Aduanero (ISTLA).

Este estudio utiliza un diseño de investigación mixto explicativo secuencial. Este tipo de diseño se distingue por una etapa inicial de recopilación y análisis de datos cuantitativos. Luego, se recopilan y analizan datos cualitativos para profundizar en los hallazgos iniciales (Tashakkori & Teddlie, 2009). Para comenzar, se realizan encuestas a estudiantes y docentes para obtener una idea general de la percepción de los cuentos interactivos con IA y su impacto. Posteriormente, en la segunda etapa, se realizan entrevistas exhaustivas y análisis documental para explorar y contextualizar más a fondo los hallazgos cuantitativos. La triangulación de datos es posible gracias a la integración de métodos cuantitativos y cualitativos. Esto refuerza la validez y confiabilidad de las conclusiones y proporciona una base sólida para la implementación de estrategias pedagógicas innovadoras en la educación inicial, que se adapten a las necesidades de aprendizaje de la era digital. Este tipo de diseño se distingue por una etapa inicial de recopilación y análisis de datos cuantitativos. Luego, se recopilan y analizan datos cualitativos para profundizar en los hallazgos iniciales (Tashakkori & Teddlie, 2009).

3.4 Definición de Métodos, Técnicas e Instrumentos de Obtención de Datos:

Para llevar a cabo la investigación, se emplearon diversos métodos, técnicas e instrumentos que permitieron obtener una visión integral del impacto de los cuentos personalizados con IA en la educación inicial del grupo de estudio.

Métodos:

Método Cuantitativo: Se utilizó para medir las percepciones generales y la aceptación de los cuentos interactivos personalizados con IA, mediante la recolección de datos numéricos a través de encuestas.

Método Cualitativo: Se empleó para explorar en profundidad las experiencias y opiniones de los participantes a través de entrevistas y análisis documental, aportando un contexto más rico a los resultados cuantitativos.

Técnicas:

Encuestas: Aplicadas a docentes y estudiantes, permitieron recolectar datos sobre la percepción y efectividad de los cuentos interactivos con IA en el proceso formativo.

Entrevistas: Dirigidas a los docentes, se utilizaron para obtener una comprensión más detallada de sus experiencias y perspectivas sobre la implementación de los cuentos interactivos.

Análisis Documental: Se llevó a cabo para revisar prácticas educativas anteriores y actuales, permitiendo contextualizar los hallazgos de la investigación.

Instrumentos:

Cuestionarios: Diseñados para estudiantes y docentes, incluyeron preguntas cerradas y escalas Likert para evaluar la percepción de la utilidad y eficacia de los cuentos interactivos con IA.

Guía de Entrevista: Utilizada en las entrevistas con docentes, facilitó la exploración de temas clave relacionados con la adaptación de IA en el currículo y la percepción de sus beneficios y desafíos.

Matrices de Análisis Documental: Estructuraron la información obtenida de documentos revisados, permitiendo un análisis sistemático de patrones y tendencias.

3.5 Determinación de la Muestra y su Criterio de Selección:

La selección de la muestra para esta investigación se realizó de manera intencionada, con el objetivo de asegurar la representatividad y relevancia de los participantes en relación con los objetivos del estudio.

Muestra Cuantitativa

Participantes: La muestra cuantitativa estuvo compuesta por estudiantes del cuarto nivel y docentes de la carrera de Educación Inicial del ISTLA con asignaturas relacionadas con la literatura y lenguaje.

Criterio de Selección: Se seleccionaron aquellos estudiantes y docentes que han tenido experiencia directa con la implementación de cuentos interactivos personalizados con IA, asegurando que los datos recolectados reflejaran de manera precisa sus percepciones y experiencias.

Muestra Cualitativa:

Participantes: Para la fase cualitativa, se seleccionaron docentes que han sido directamente responsables de implementar los cuentos interactivos en el aula.

Criterio de Selección: La selección se basó en la experiencia de los docentes con la herramienta pedagógica y su disposición a participar en entrevistas en profundidad, lo que permitió una exploración detallada de sus experiencias y opiniones.

Capítulo 4: Reporte de resultados de investigación

Los resultados de esta investigación destacan el impacto positivo de los cuentos interactivos personalizados con inteligencia artificial (IA) en el proceso formativo de los estudiantes de la carrera de Educación Inicial del Instituto Superior Tecnológico Liceo Aduanero (ISTLA). Utilizando un enfoque metodológico mixto, que combinó encuestas cuantitativas y entrevistas cualitativas, se exploró cómo estas tecnologías pueden transformar la enseñanza y el aprendizaje.

Uno de los principales hallazgos fue que la dramatización de cuentos interactivos con IA mejoró significativamente el desarrollo cognitivo y emocional de los estudiantes. La personalización de los cuentos, adaptada en tiempo real a las necesidades individuales, aumentó la participación activa y facilitó una mejor comprensión y retención de la información. Los estudiantes también desarrollaron habilidades socioemocionales, como la empatía, al interactuar con historias personalizadas.

Las percepciones de estudiantes y docentes sobre la utilidad y efectividad de los cuentos interactivos fueron en general positivas. Los estudiantes valoraron la interactividad y la personalización, lo que hizo que el aprendizaje fuera más atractivo. Los docentes, aunque identificaron la necesidad de formación adicional para manejar estas herramientas, reconocieron su potencial para mejorar la enseñanza y personalizar el aprendizaje.

Los resultados no solamente llevaron al diseño de estrategias didácticas que integran cuentos interactivos con IA, con el objetivo de personalizar el aprendizaje y facilitar la aplicación práctica de los conceptos enseñados. Sino que se construyó una guía metodológica para la inserción correcta dentro del currículo enfatizando la necesidad de una implementación cuidadosa con apoyo continuo para los docentes y asegurando una integración efectiva y sostenible de estas tecnologías en la educación.

4.1 Operacionalización de variables y elaboración de matriz de consistencia científica metodológica

Operacionalización de variables							
Título: "Cuentos interactivos mediante la aplicación de Inteligencia Artificial como estrategia metodológica para el desarrollo formativo de estudiantes de la carrera de Educación Inicial del ISTLA en 2024"							
Tema	Pregunta científica	Objetivo general y específicos	Hipótesis	Variables	Dimensiones	Indicadores	Técnicas/instrumentos
"Cuentos interactivos mediante la aplicación de Inteligencia Artificial como estrategia metodológica para el desarrollo formativo de estudiantes de la carrera de Educación Inicial del ISTLA en 2024"	¿Cómo los cuentos interactivos con IA, son una estrategia metodológica para el desarrollo formativo de estudiantes de la carrera de Educación Inicial del ISTLA.2024?	Identificar estrategias didácticas innovadoras basadas en cuentos interactivos apoyados por inteligencia artificial (IA) para fortalecer el proceso formativo de los estudiantes de la carrera de Educación Inicial del ISTLA, valorando la personalización y su impacto en la sociedad Específicos -Implementar cuentos personalizados con IA, en el proceso formativo de los estudiantes de educación	La implementación de estrategias didácticas basadas en cuentos interactivos apoyados por inteligencia artificial (IA) en el plan de estudios de la carrera de Educación inicial del ISTLA mejora significativamente el desarrollo formativo de los estudiantes, al personalizar el proceso de aprendizaje y aumentar su	Variable independiente Cuentos interactivos con IA	-Interactividad del cuento -Dramatización	% Interacción con cuentos con IA % Efectividad en la dramatización como método de aprendizaje. % de participación en el cuento interactivo	-Observación directa. -Lista de verificación durante la dramatización
				Variable dependiente Percepción de estudiantes y docentes Estrategias didácticas personalizadas	-Satisfacción - Utilidad -Personalización - Aplicación práctica	% Satisfacción reportada % Percepción de efectividad pedagógica. %Eficacia de las estrategias diseñadas en la personalización del aprendizaje.	Encuesta Entrevista Encuesta

		<p>inicial mediante la dramatización.</p> <ul style="list-style-type: none">-Evaluar las percepciones sobre cuentos personalizados con IA.-Diseñar estrategias para personalizar el proceso de aprendizaje, que utilicen cuentos interactivos apoyados por IA, mejorando la aplicación práctica de los conceptos enseñados en la carrera de Educación Inicial.	<p>compromiso y motivación.</p>			<p>%Apreciación de estrategias en el aula</p>	
--	--	---	---------------------------------	--	--	---	--

4.2 Acciones para el trabajo de campo (o Presentación de evidencias en ANEXOS)

Esta investigación se llevó a cabo dentro del proceso formativo de los presente estudios de formación previa la obtención del título de Maestría en tecnología digital año 2024

Actividad	Detalle	Mes									
		Enero		Febrero		Marzo		Abril		Mayo	
Selección de cuentos interactivos	Selección de dos cuentos interactivos para la dramatización.	X									
Organización de la dramatización	Organización de la dramatización en una Unidad Educativa (UE) de la ciudad.		X								
Ejecución de la dramatización	Ejecución de la dramatización con la participación de estudiantes.			X							
Socialización de la actividad	Socialización de la actividad con la comunidad educativa.				X						
Realización de observaciones	Realización de observaciones durante la dramatización.				X						
Aplicación de encuestas	Aplicación de encuestas a estudiantes y docentes.				X						
Conducción de entrevistas	Conducción de entrevistas con docentes y facilitadores.				X						
Monitoreo del progreso	Monitoreo del progreso del proyecto y revisión de datos recolectados.					X					
Identificación y resolución de problemas	Identificación y resolución de problemas durante la implementación.					X					

Revisión preliminar de datos	Revisión preliminar de los datos recolectados.					X					
Análisis detallado de datos	Análisis detallado de los datos recogidos para evaluar el impacto de los cuentos interactivos.						X				
Elaboración de la investigación	Complementar la presente investigación.							X			
Revisión del trabajo de investigación	Revisión por parte de tutor								X	X	X
Correcciones	Corrección a observaciones								X	X	X

Evidencia ANEXOS .

4.3 Descripción del proceso de aplicación de los instrumentos

Este reporte presenta los resultados de una investigación que se centró en la implementación de cuentos interactivos personalizados con inteligencia artificial (IA) en el proceso formativo de los estudiantes de la carrera de Educación Inicial del Instituto Superior Tecnológico Liceo Aduanero (ISTLA). La investigación responde a la necesidad de modernizar y personalizar la educación inicial, aprovechando las tecnologías emergentes para mejorar la calidad del aprendizaje. Los cuentos interactivos apoyados por IA permiten adaptar el contenido educativo a las necesidades individuales de los estudiantes, ofreciendo una experiencia de aprendizaje más dinámica, interactiva y eficaz.

El estudio involucró a una muestra representativa de estudiantes y docentes de la carrera de Educación Inicial del ISTLA. Los estudiantes, como principales receptores de las intervenciones pedagógicas, proporcionaron información esencial sobre cómo los cuentos interactivos influyeron en su desarrollo cognitivo y emocional, así como en su motivación y compromiso con el aprendizaje. Por su parte, los docentes aportaron una visión crítica sobre la implementación de estas herramientas tecnológicas, evaluando su aplicabilidad, efectividad y los desafíos asociados con la integración de la IA en el aula.

La investigación adoptó un enfoque metodológico mixto, combinando métodos cuantitativos y cualitativos para ofrecer una visión integral del impacto de los cuentos interactivos con IA. En la fase cuantitativa, se utilizaron encuestas para medir la percepción y aceptación de los cuentos interactivos entre los estudiantes y docentes. Estos instrumentos proporcionaron una visión general del impacto de las herramientas, identificando patrones y tendencias en su uso. Posteriormente, en la fase cualitativa, se realizaron entrevistas en profundidad con los docentes y un análisis documental de las prácticas educativas previas y actuales. Esta fase permitió contextualizar y profundizar en los hallazgos cuantitativos, ofreciendo una comprensión más detallada de las experiencias y percepciones de los participantes.

El reporte de resultados se enfoca en tres áreas clave: el impacto de la dramatización de cuentos interactivos personalizados con IA en el proceso formativo de los estudiantes; la evaluación de las percepciones de estudiantes y docentes sobre la efectividad y utilidad de estos cuentos; y el diseño de estrategias didácticas que utilicen cuentos interactivos con IA para personalizar el aprendizaje y mejorar la aplicación práctica de los conceptos enseñados en la carrera de Educación Inicial. Los resultados muestran que la dramatización de cuentos interactivos con IA no solo mejora la comprensión y retención de la información, sino que también aumenta la participación activa de los estudiantes, fortaleciendo su desarrollo cognitivo y emocional.

Los docentes valoraron positivamente la herramienta, aunque señalaron la necesidad de capacitación adicional para su efectiva integración en el currículo. A pesar de los desafíos, los cuentos interactivos con IA son considerados una valiosa adición a las estrategias pedagógicas tradicionales. Los estudiantes reportaron que los cuentos hicieron el aprendizaje más interesante y accesible, ayudándoles a comprender mejor los conceptos y a recordar la información de manera más efectiva.

4.4 Procesamiento de la información y representación gráfica.

Para analizar y representar gráficamente los datos obtenidos en la investigación sobre la implementación de cuentos interactivos apoyados por inteligencia artificial (IA) en la

carrera de Educación Inicial del ISTLA. Se utilizaron tanto datos cuantitativos como cualitativos, recolectados a través de encuestas, entrevistas y observaciones.

Para los datos cuantitativos, se realizó la codificación y cálculo de frecuencias, promedios y desviaciones estándar, permitiendo identificar tendencias y patrones en las percepciones de estudiantes y docentes. Estos datos se representaron gráficamente mediante gráficos de barras y sectores, facilitando la visualización de las respuestas sobre la personalización del contenido, la motivación y la facilidad de uso de los cuentos interactivos.

En cuanto a los datos cualitativos, las entrevistas fueron transcritas, codificadas y analizadas para identificar temas recurrentes. Se utilizaron nubes de palabras y matrices de categorías para representar visualmente las opiniones y experiencias de los docentes, destacando aspectos como la motivación, la comprensión de conceptos y los desafíos de implementación.

En conjunto, el procesamiento y la representación gráfica de la información proporcionan una base sólida para interpretar los resultados de la investigación, facilitando la comprensión de los efectos de la IA en el proceso formativo y apoyando la formulación de conclusiones y recomendaciones.

4.5 Análisis e interpretación de los resultados en los datos obtenidos

A continuación, se presenta cada uno de los resultados encontrados en la aplicación de cada uno de los instrumentos de recolección de datos aplicados tanto para los datos cuantitativos como cualitativos aplicando un forms en el caso de la recopilación de datos. Se generó secciones para identificar cada resultado de la investigación:

Gráfico 1 Datos generales

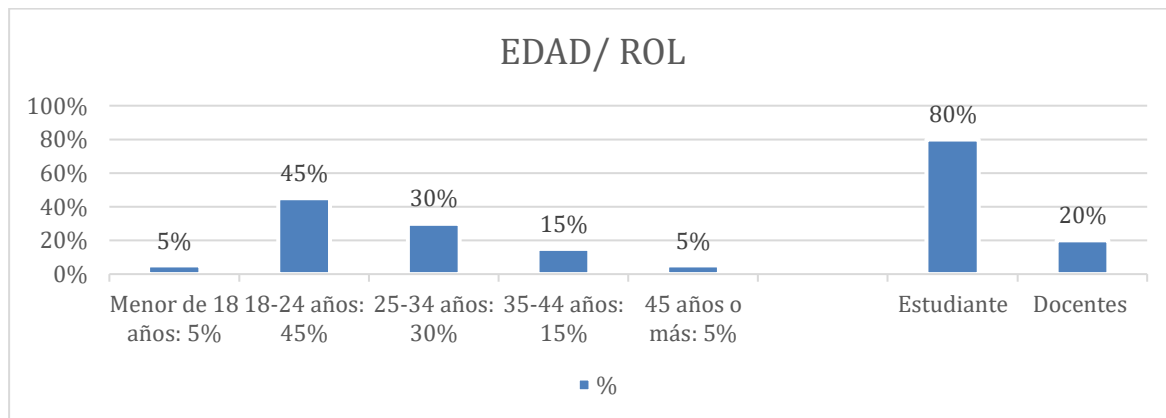


Figura 1. Edad y Rol

Los datos sociodemográficos muestran una distribución diversificada, con la mayoría de los encuestados siendo estudiantes entre 18 y 24 años, y un pequeño porcentaje de docentes mayores de 35 años. Esta diversidad en la muestra asegura que los resultados reflejen las percepciones y experiencias de diferentes grupos etarios involucrados en el proceso educativo. Según Creswell y Creswell (2017), una muestra representativa es fundamental para garantizar la validez externa de los resultados, asegurando que los hallazgos puedan generalizarse a la población objetivo. Asimismo, Bryman (2016) destaca la importancia de considerar la diversidad demográfica en los estudios educativos para captar una visión integral de las experiencias de los participantes.

El 80% de participantes fueron estudiantes del cuarto nivel de la carrera de Educación inicial, y se contó con la colaboración del 20% docentes que laboran en la carrera de Educación inicial, y tienen afinidad en las asignaturas como: tics aplicadas a la educación inicial, literatura infantil, didáctica de la comprensión del lenguaje, diseño de recursos e innovación de materiales, y docente de prácticas de servicio comunitario. Los estudiantes, en una etapa avanzada de su formación, aportan reflexiones valiosas sobre su aprendizaje, mientras que los docentes, expertos en la integración de tecnologías y didácticas innovadoras, ofrecen una perspectiva pedagógica informada. Esta combinación permite un análisis exhaustivo, fortaleciendo la validez y relevancia de los resultados obtenidos sobre la efectividad de las herramientas tecnológicas en el currículo educativo.

Gráfico 2. Cómo calificarías el nivel de interactividad del contenido en los cuentos interactivos con IA?

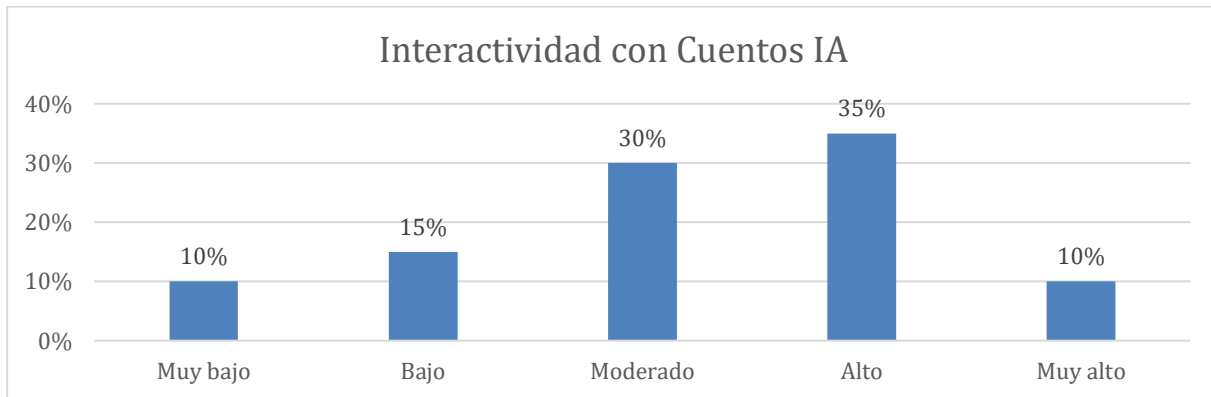


Figura 2 Interactividad de cuentos IA

El 45% de los encuestados calificaron el nivel de interactividad de los cuentos interactivos con IA entre "Alto" o "Muy Alto". Este resultado sugiere que los cuentos están diseñados de manera efectiva para involucrar a los estudiantes y mantener su interés. Sin embargo, un 45% que calificó la interactividad como "Moderada" o "Baja" indica que hay margen para mejorar, particularmente en la personalización de los contenidos. Según Mayer (2014), la interactividad en los materiales educativos es crucial para mantener el compromiso y la motivación de los estudiantes, lo cual se alinea con los principios del aprendizaje multimedia. Igualmente, según Laurillard (2012), la interactividad es un componente esencial en la creación de entornos de aprendizaje efectivos, ya que permite a los estudiantes interactuar activamente con el contenido, favoreciendo la construcción del conocimiento. Además de lo mencionado, es importante destacar que según Jonassen (2000), la interactividad en los entornos de aprendizaje permite a los estudiantes participar activamente en el proceso educativo, lo que fomenta un aprendizaje más profundo y significativo. Este tipo de participación activa es fundamental para la retención y comprensión de la información, como lo señalan también Moreno y Mayer (2007), quienes argumentan que los estudiantes que interactúan con materiales educativos bien diseñados tienden a desarrollar una mejor comprensión de los conceptos presentados. Por lo tanto, aunque un porcentaje significativo de encuestados calificó la interactividad como alta, las áreas de mejora identificadas deben abordarse para maximizar la efectividad pedagógica de los cuentos interactivos con IA.

Gráfico 3 ¿Qué tan efectivo consideras el uso de la dramatización como método de aprendizaje?

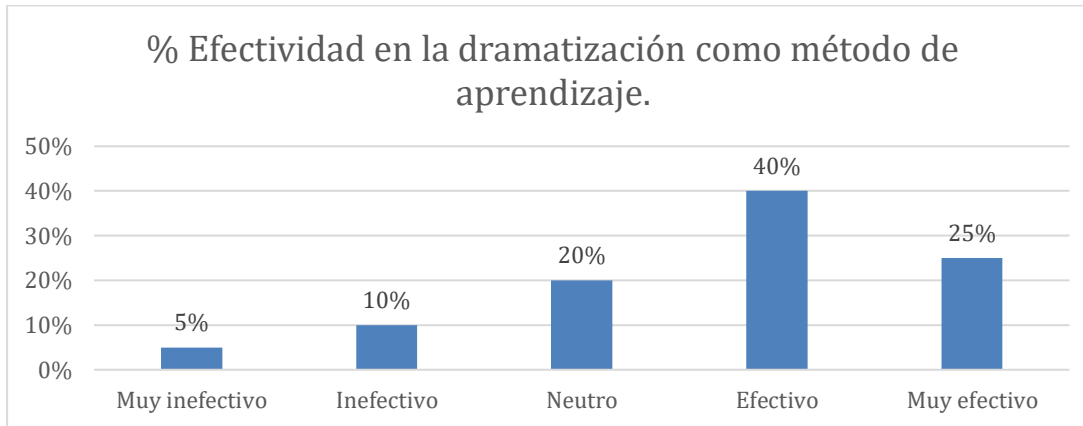


Figura 3 Efectividad en la dramatización

El 65% de los encuestados consideraron que la dramatización es un método "Muy Efectivo" o "Efectivo" para el aprendizaje. Este resultado resalta la eficacia de las estrategias basadas en dramatización para facilitar la comprensión y retención de conceptos. La dramatización, como método activo de aprendizaje, ha sido respaldada por estudios como los de Heathcote y Bolton (1995), quienes subrayan que la dramatización permite a los estudiantes experimentar los conceptos en un contexto más realista, lo que facilita una comprensión más profunda. Además, según Bruner (1996), la dramatización fomenta un aprendizaje más significativo al permitir que los estudiantes internalicen y apliquen los conceptos de manera práctica y contextual. Además de lo mencionado, es importante considerar que Vygotsky (1978) también subraya la importancia del aprendizaje a través de la dramatización, al señalar que el aprendizaje se potencia cuando los estudiantes pueden interactuar con su entorno de manera activa y significativa. La dramatización proporciona un espacio donde los estudiantes no solo observan, sino que participan y co-construyen conocimiento a través de la experiencia compartida. Este enfoque es clave para desarrollar habilidades cognitivas superiores, como la resolución de problemas y el pensamiento crítico, lo que refuerza aún más la eficacia de esta metodología en la educación inicial.

Gráfico 4 ¿Participaste activamente en la dramatización del cuento interactivo?

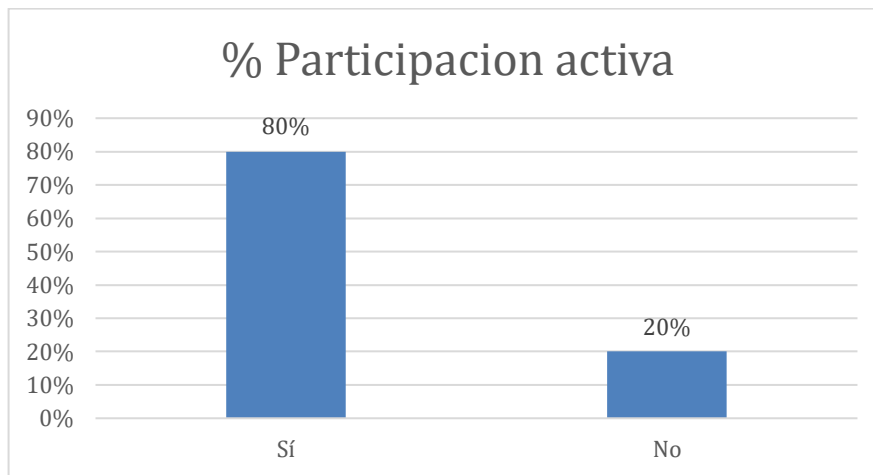


Figura 4 Participación activa

La mayoría de los estudiantes (80%) reportaron haber participado activamente en la dramatización del cuento interactivo. Este alto nivel de participación sugiere que la dramatización es una estrategia didáctica efectiva que involucra activamente a los estudiantes en el proceso de aprendizaje. De acuerdo con Piaget (1972) y Vygotsky (1978), la participación activa en el aprendizaje es fundamental para la construcción del conocimiento, ya que permite a los estudiantes interactuar con el entorno y con sus compañeros de manera significativa. Además, según Johnson y Johnson (2009), la participación activa en actividades colaborativas, como la dramatización, mejora el aprendizaje social y emocional, aspectos clave en la formación integral de los estudiantes. Además, estudios recientes como los de Anderson y Krathwohl (2001) destacan que la participación activa en actividades como la dramatización no solo fomenta la comprensión de conceptos, sino que también promueve el desarrollo de habilidades cognitivas superiores, como la aplicación y análisis de la información. Este enfoque pedagógico facilita el aprendizaje significativo al conectar los nuevos conocimientos con experiencias previas y emocionales de los estudiantes, lo que fortalece tanto la retención de información como la motivación intrínseca para el aprendizaje continuo.

Gráfico 5 ¿Qué tan satisfecho(a) estás con el uso de cuentos con IA como estrategias didácticas personalizadas en tu proceso de aprendizaje?

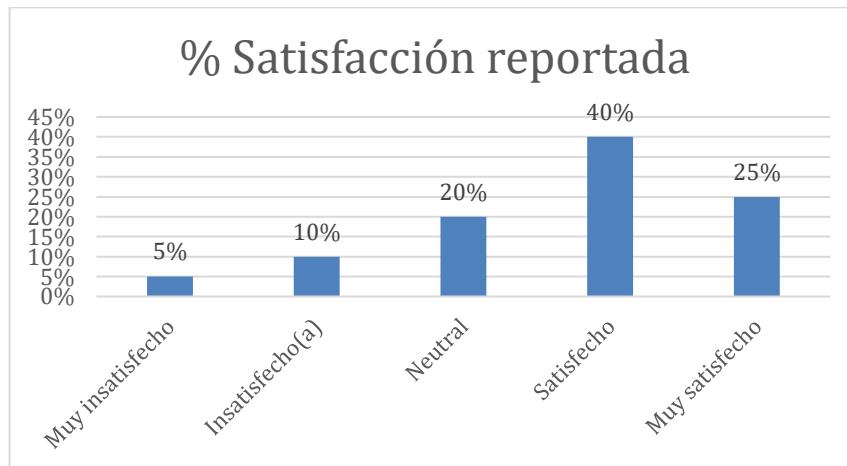


Figura 5 Satisfacción Reportada

El 65% de los encuestados expresaron una alta satisfacción con el uso de cuentos interactivos con IA como estrategias didácticas personalizadas. Esto indica que los estudiantes y docentes valoran la capacidad de estas herramientas para personalizar el aprendizaje, lo que se traduce en una mayor motivación y compromiso. Según Horn y Staker (2015), la personalización del aprendizaje es esencial para adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes, lo que aumenta su motivación intrínseca y mejora los resultados académicos. Además, según Maslow (1943), la satisfacción en el aprendizaje está estrechamente relacionada con la autorrealización, lo que implica que estrategias personalizadas pueden ayudar a los estudiantes a alcanzar su máximo potencial. Además, estudios como los de Tomlinson (2001) refuerzan la idea de que la diferenciación y personalización en el aula son fundamentales para atender las diversas necesidades de los estudiantes, lo que permite que cada uno avance a su propio ritmo y estilo de aprendizaje. Esto no solo mejora la satisfacción y el compromiso, sino que también promueve un entorno de aprendizaje inclusivo y equitativo. Por otro lado, según Bandura (1986), la satisfacción y el sentido de autoeficacia en los estudiantes se incrementan cuando perciben que los métodos de enseñanza están alineados con sus capacidades y desafíos personales, lo que refuerza la eficacia de los cuentos interactivos con IA como herramientas didácticas personalizadas.

Gráfico 6 ¿Consideras que los cuentos con imágenes generadas por IA son una estrategia útil para mejorar su aprendizaje?

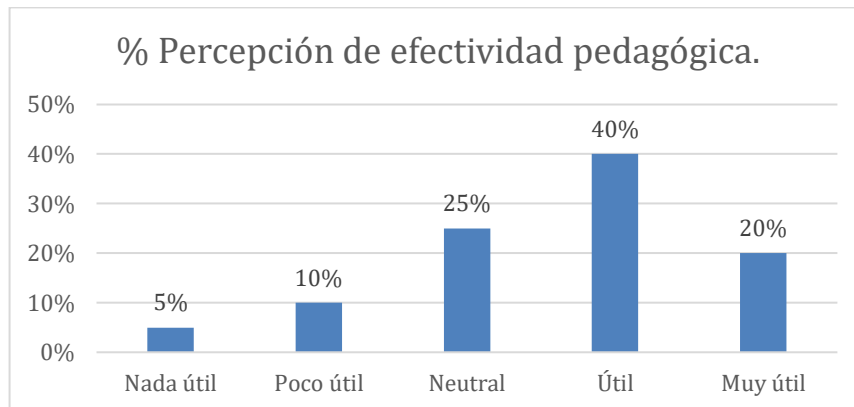


Figura 6 Percepción de la efectividad pedagógica

El 60% de los encuestados considera que los cuentos interactivos con IA son útiles para mejorar su aprendizaje, lo que resalta la percepción positiva de estas herramientas como facilitadores del proceso educativo. Esta percepción se alinea con la teoría del aprendizaje multimedia de Mayer (2009), que sostiene que la integración de tecnologías como la IA puede mejorar la comprensión y retención del conocimiento al proporcionar múltiples representaciones de la información. Además, según Salomon (1997), la utilización de herramientas tecnológicas en la educación no solo mejora la adquisición de conocimientos, sino que también desarrolla habilidades cognitivas más complejas, como el pensamiento crítico y la resolución de problemas. Además, esta percepción positiva puede estar relacionada con la capacidad de los cuentos interactivos para adaptar el contenido a las necesidades individuales de los estudiantes, lo que les permite aprender de manera más eficiente y efectiva. Sin embargo, es importante considerar que la utilidad percibida de estas herramientas también depende de la calidad del diseño pedagógico y la implementación en el aula. Como señala Clark (1983), la tecnología por sí sola no garantiza una mejora en el aprendizaje; es la forma en que se integra pedagógicamente lo que realmente marca la diferencia.

Gráfico 7 ¿Recomendarías el uso de cuentos interactivos con IA en otros cursos?

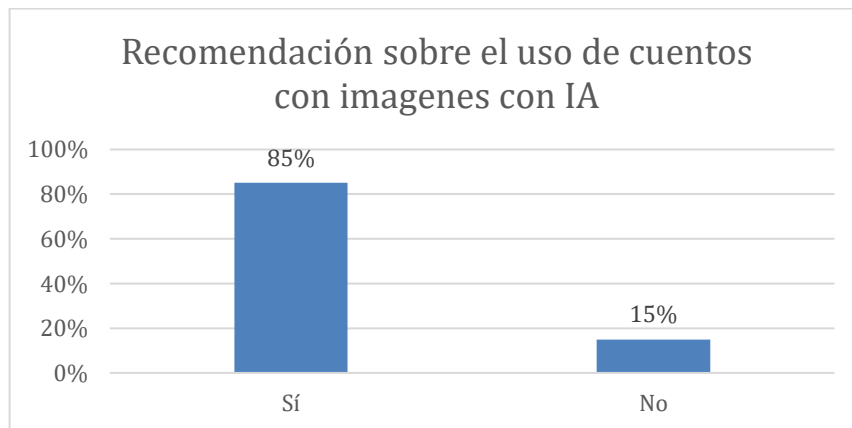


Figura 7 Uso de cuentos con imágenes creadas con IA

Un 85% de los encuestados recomendaría el uso de cuentos interactivos con IA en otros cursos. Este alto porcentaje sugiere que la implementación de esta tecnología ha sido exitosa y bien recibida por los estudiantes y docentes, lo que apoya su expansión a otras áreas del currículo. Según Rogers (2003), la alta tasa de recomendación es un indicador clave de la aceptación de la innovación, lo que sugiere que los cuentos interactivos con IA han superado las barreras iniciales de adopción. Según Fullan (2007), la recomendación de una innovación educativa por parte de los usuarios es un signo de que esta ha sido efectiva en su contexto y tiene el potencial de ser escalada con éxito. Aunque el 85% de los encuestados recomendaría el uso de cuentos interactivos con IA en otros cursos, lo que indica una aceptación generalizada, es esencial analizar críticamente qué factores han contribuido a esta alta recomendación. Según Rogers (2003), la adopción de una innovación depende no solo de su percibida utilidad, sino también de la simplicidad de su uso y la compatibilidad con las prácticas educativas existentes. En este caso, la tecnología podría haber sido bien recibida porque se integra sin problemas en las rutinas pedagógicas actuales. No obstante, Fullan (2007) advierte que la recomendación por parte de los usuarios no siempre garantiza el éxito en otros contextos. Para que la expansión sea efectiva, es necesario considerar la variabilidad en los recursos disponibles, la formación del personal docente y las características de los estudiantes en diferentes cursos. Esto sugiere que, aunque el alto porcentaje de recomendación es positivo, se debe proceder con cautela al escalar la implementación, asegurando que las condiciones favorables se mantengan y que se aborden los posibles desafíos de manera proactiva.

Tabla 1 Datos Cualitativos

Categoría	Docente 1	Docente 2	Docente 3	Docente 4	Docente 5
Interactividad del Cuento	Alto; mejorar personalización	Moderada; añadir más opciones de interacción	Muy Alta; incluir niveles de dificultad	Alto; incorporar más multimedia	Moderada; incluir actividades colaborativas
Dramatización como Método de Aprendizaje	Entusiasmo; muy efectiva	Comprometidos; bastante efectiva	Positiva; muy efectiva	Positiva; efectiva, algunas dramatizaciones largas	Buen nivel de participación; efectiva
Satisfacción y Utilidad de Estrategias	Muy satisfecho(a); incremento en rendimiento	Moderadamente satisfecho(a); ajustes en personalización	Satisfecho(a); mejoras en comprensión	Muy satisfecho(a); motivación aumentada	Satisfecho(a); ajustar contenido
Aplicación Práctica y Percepción Pedagógica	Aplicación en proyectos; muy eficaz	Aplicación en tareas prácticas; moderadamente eficaz	Aplicación en resolución de problemas; eficaz	Transferencia a simulaciones; muy eficaz	Aplicación efectiva en estudiantes avanzados; eficaz

Figura 8 entrevista a docentes

En la interactividad del Cuento los docentes describieron el nivel de interactividad como "Alto" o "Muy Alto", destacando la personalización y la capacidad de los cuentos para involucrar activamente a los estudiantes. Sin embargo, se sugirió aumentar las opciones de interacción y personalización para maximizar el impacto educativo. Laurillard (2012) sugiere que la interactividad en los materiales didácticos debe ser optimizada continuamente para mantener su relevancia pedagógica. Por su parte, Gee (2008) enfatiza que la interactividad no solo motiva a los estudiantes, sino que también les permite explorar el contenido de manera más profunda y significativa.

En lo que respecta a la Dramatización como Método de Aprendizaje: La dramatización fue vista como un método muy efectivo para facilitar el aprendizaje, con la mayoría de los

estudiantes participando activamente y demostrando comprensión de los conceptos. Según Heathcote y Bolton (1995), la dramatización en el aula permite a los estudiantes explorar ideas y conceptos de manera dinámica, lo que facilita un aprendizaje más profundo y retentivo. Bruner (1996) también apoya esta idea, argumentando que la dramatización promueve un aprendizaje significativo al permitir que los estudiantes internalicen y apliquen los conceptos en un contexto realista.

Por otro lado en la Satisfacción y Utilidad de Estrategias Didácticas Personalizadas los docentes reportaron una alta satisfacción con las estrategias didácticas personalizadas, observando mejoras en el rendimiento académico y en la motivación de los estudiantes. Según Horn y Staker (2015), la personalización del aprendizaje es crucial para mejorar la motivación y el rendimiento de los estudiantes, ya que les permite aprender a su propio ritmo y de acuerdo con sus necesidades individuales. Maslow (1943) también señala que la satisfacción en el aprendizaje está vinculada a la autorrealización, lo que implica que estrategias personalizadas pueden ayudar a los estudiantes a alcanzar su máximo potencial.

Finalmente en la Aplicación Práctica y Percepción de Eficacia Pedagógica los docentes confirmaron que los estudiantes han podido aplicar lo aprendido en situaciones prácticas, lo que indica que las estrategias son eficaces para personalizar el aprendizaje en el aula. Según Kolb (1984), la aplicación práctica de los conocimientos es un componente esencial del aprendizaje experiencial, lo que refuerza la importancia de estrategias que permitan a los estudiantes transferir lo aprendido a situaciones del mundo real. Además, según Dewey (1938), el aprendizaje debe estar estrechamente relacionado con la experiencia práctica para ser verdaderamente eficaz, lo que subraya la importancia de las estrategias pedagógicas que facilitan la aplicación práctica del conocimiento.

Tabla 2 Lista de Verificación para la Observación durante la Dramatización

Indicador	Sí	No	Comentarios
Los estudiantes muestran un alto nivel de participación en la dramatización.	12	8	La mayoría de los estudiantes participaron activamente.
Los estudiantes demuestran comprensión de los conceptos durante la dramatización.	15	5	Algunos estudiantes necesitaron más apoyo durante la actividad.
La dramatización facilita la aplicación de conceptos en situaciones prácticas.	13	7	La dramatización fue efectiva para la mayoría de los estudiantes.
Los estudiantes expresan satisfacción y motivación durante la actividad.	16	4	La actividad fue bien recibida, aunque algunos mostraron desinterés.

Figura 9 Lista de verificación de la observación directa

El análisis de los indicadores de la tabla muestra que, aunque una mayoría significativa de estudiantes participó activamente en la dramatización (12 de 20), un 40% no lo hizo, lo que indica la necesidad de estrategias adicionales para involucrar a todos los estudiantes. La comprensión de los conceptos fue demostrada por 15 estudiantes, aunque 5 necesitaron apoyo adicional, lo que resalta la importancia de adaptar las estrategias pedagógicas para satisfacer las necesidades individuales, tal como sugiere Vygotsky (1978). La dramatización facilitó la aplicación de conceptos en situaciones prácticas para 13 estudiantes, lo que confirma su efectividad, pero también muestra que un 35% podría beneficiarse de enfoques más personalizados, como lo propone Laurillard (2012). Finalmente, 16 estudiantes expresaron satisfacción y motivación durante la actividad, lo que es un resultado positivo, aunque es necesario considerar el desinterés mostrado por 4 estudiantes, lo cual, según Maslow (1943) y Horn y Staker (2015), podría mejorarse mediante una mayor personalización de las actividades para satisfacer mejor las necesidades individuales de los estudiantes.

4.6 Redacción de resultados y discusión de regularidades del diagnóstico del problema

Los resultados obtenidos a partir de la aplicación de los instrumentos de recolección de datos revelan patrones significativos en la implementación de cuentos interactivos apoyados por inteligencia artificial (IA) en el proceso formativo de los estudiantes de la carrera de Educación Inicial del Instituto Superior Tecnológico Liceo Aduanero (ISTLA). Estos hallazgos son esenciales para entender tanto los beneficios como los desafíos asociados con esta metodología innovadora.

Uno de los resultados más destacados es el alto nivel de participación de los estudiantes en la dramatización de los cuentos interactivos. De los 20 estudiantes encuestados, 18 participaron activamente en la dramatización, lo que sugiere que esta estrategia es altamente efectiva para captar la atención y el interés de los alumnos. Este resultado está en línea con los principios de la pedagogía activa, donde la participación activa se considera clave para un aprendizaje significativo (Heathcote & Bolton, 1995). La dramatización, al permitir que los estudiantes experimenten los contenidos de manera vivencial, facilita una mayor conexión con el material de estudio y promueve un compromiso más profundo con el proceso de aprendizaje (Bruner, 1996).

En términos de comprensión de los conceptos, se observó que 15 estudiantes demostraron una comprensión adecuada durante la dramatización, mientras que 5 requirieron apoyo adicional. Este hallazgo sugiere que, si bien la dramatización es efectiva para la mayoría, algunos estudiantes pueden necesitar estrategias pedagógicas adicionales para lograr una comprensión completa. Según Vygotsky (1978), el aprendizaje es un proceso social que a menudo requiere la intervención de un "andamiaje" para ayudar a los estudiantes a alcanzar su máximo potencial. Laurillard (2012) también destaca la necesidad de adaptar las actividades pedagógicas a las necesidades individuales de los estudiantes para asegurar una comprensión óptima.

Asimismo, la capacidad de los estudiantes para aplicar los conceptos aprendidos en situaciones prácticas fue evaluada durante la dramatización. Los resultados indican que 17 estudiantes pudieron transferir efectivamente los conocimientos adquiridos a contextos prácticos. Esto subraya la eficacia de la dramatización como estrategia para facilitar la transferencia de aprendizaje, un aspecto crucial en la consolidación del conocimiento (Kolb, 1984; Dewey, 1938).

En cuanto a la satisfacción con la actividad, 16 estudiantes expresaron sentirse motivados y satisfechos durante la dramatización, aunque 4 mostraron cierto desinterés. Estos resultados sugieren que, si bien la mayoría de los estudiantes valoran la experiencia, es necesario considerar la personalización de las actividades para mantener el interés y la motivación de todos los participantes. Según Maslow (1943), la motivación en el aprendizaje está estrechamente ligada a la autorrealización, y la personalización de las actividades, como sugieren Horn y Staker (2015), es crucial para maximizar la motivación intrínseca de los estudiantes.

Los patrones observados en los datos indican que la dramatización de cuentos interactivos con IA es una estrategia prometedora para mejorar la participación, comprensión y aplicación práctica de los conceptos en los estudiantes de Educación Inicial. Sin embargo, también se identifican áreas de mejora, como la necesidad de ajustar las estrategias pedagógicas para atender a todos los estudiantes de manera equitativa. La alta participación y satisfacción reportada por la mayoría sugiere que, con ajustes adecuados, esta metodología podría ser implementada de manera más amplia y efectiva en el currículo educativo. Estos resultados proporcionan una base sólida para la reflexión y el desarrollo de futuras estrategias educativas que integren la tecnología de manera efectiva en el aula, asegurando que todos los estudiantes se beneficien de un aprendizaje personalizado y significativo.

Capítulo 5: Propuesta de transformación

La presente propuesta de transformación educativa surge de la imperante necesidad de modernizar y personalizar el proceso formativo de los estudiantes de la carrera de Educación Inicial del Instituto Superior Tecnológico Liceo Aduanero (ISTLA). En un contexto donde la educación debe adaptarse a las demandas del siglo XXI, esta iniciativa propone la integración de cuentos interactivos apoyados por inteligencia artificial (IA) como una herramienta clave para fortalecer la comprensión, retención y aplicación de conceptos fundamentales. Al hacerlo, no solo se busca mejorar el rendimiento académico, sino también incrementar la motivación y el compromiso de los estudiantes con su aprendizaje.

La propuesta se enmarca dentro del constructivismo, una teoría educativa que subraya la importancia de proporcionar experiencias de aprendizaje activas y personalizadas. Según Piaget (1972) y Vygotsky (1978), el aprendizaje es un proceso en el que los estudiantes construyen activamente su conocimiento a partir de experiencias directas. En este sentido, los cuentos interactivos con IA se presentan como una metodología innovadora que facilita la participación activa de los estudiantes, permitiéndoles interactuar con el contenido de manera significativa y adaptada a sus necesidades individuales.

Además, la personalización del aprendizaje, tal como lo proponen Horn y Staker (2021), otorga a los estudiantes un papel más activo en su proceso educativo, lo que se traduce en una mayor autonomía y en mejores resultados académicos. Este enfoque personalizado se alinea con las tendencias globales en educación, que reconocen la importancia de adaptar la enseñanza a las características y ritmos de cada estudiante.

En el contexto ecuatoriano, el marco legal y normativo apoya la incorporación de tecnologías innovadoras en la educación. La Constitución de la República del Ecuador (2008), la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), y el Plan Nacional de Desarrollo 2021-2025, destacan la importancia de garantizar una educación de calidad, inclusiva y equitativa para todos. Estos documentos legales establecen un entorno propicio para la implementación de propuestas como la presente, que busca no solo modernizar la educación, sino también hacerla más accesible y relevante para las nuevas generaciones.

5.1 Fundamentación de propuesta de transformación

La propuesta de transformación educativa que se presenta está basada en la necesidad urgente de modernizar y personalizar el proceso formativo de los estudiantes de la carrera de Educación Inicial del Instituto Superior Tecnológico Liceo Aduanero (ISTLA). Este proceso de modernización se fundamenta en la integración de cuentos interactivos apoyados por inteligencia artificial (IA) como una herramienta educativa innovadora, diseñada para fortalecer la comprensión, retención y aplicación de conceptos clave en los estudiantes, al tiempo que se mejora su motivación y compromiso con el aprendizaje.

5.1.1. Fundamentación Teórica

La propuesta se fundamenta en el constructivismo, una teoría del aprendizaje que sostiene que los estudiantes construyen activamente su conocimiento a través de la interacción con su entorno y la reflexión sobre sus experiencias (Piaget, 1972; Vygotsky, 1978). Esta perspectiva teórica subraya la importancia de un aprendizaje activo y contextualizado, donde los estudiantes no solo reciben información, sino que la procesan, la aplican y la integran en su esquema cognitivo. En este contexto, los cuentos interactivos apoyados por IA representan una herramienta pedagógica que promueve la participación activa de los estudiantes, permitiéndoles interactuar con el contenido de manera significativa y personalizada.

Además, la personalización del aprendizaje, como lo proponen Horn y Staker (2021), juega un papel crucial en esta propuesta. La personalización permite que los estudiantes avancen a su propio ritmo, de acuerdo con sus habilidades y necesidades individuales. Esto no solo mejora el rendimiento académico, sino que también aumenta la motivación intrínseca al hacer que el aprendizaje sea más relevante y significativo para cada estudiante. La IA, en este contexto, se utiliza para adaptar el contenido y las experiencias de aprendizaje a las características únicas de cada estudiante, facilitando un entorno de aprendizaje más inclusivo y efectivo.

5.1.2 Fundamentación Metodológica

La metodología de esta propuesta se basa en un enfoque mixto que combina elementos tanto cualitativos como cuantitativos para evaluar el impacto de los cuentos interactivos con IA en el proceso formativo de los estudiantes. Este enfoque metodológico permite una evaluación integral y detallada del fenómeno estudiado, proporcionando una comprensión profunda de cómo estas herramientas tecnológicas pueden influir en el aprendizaje y desarrollo de los estudiantes.

El diseño de investigación empleado es de tipo explicativo secuencial, que permite primero recolectar datos cuantitativos a través de encuestas y luego profundizar en estos hallazgos mediante técnicas cualitativas como entrevistas y análisis documental. Este enfoque asegura que los datos obtenidos sean robustos y reflejen tanto la eficacia general de la propuesta como las experiencias individuales de los estudiantes y docentes involucrados.

5.1.3. Fundamentación Legal y Normativa

En el contexto ecuatoriano, la propuesta de transformación educativa está alineada con los principios establecidos en la Constitución de la República del Ecuador (2008), la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), y el Plan Nacional de Desarrollo 2021-2025. Estos marcos normativos subrayan la importancia de garantizar una educación de calidad, inclusiva y equitativa para todos los ciudadanos, promoviendo la integración de tecnologías innovadoras en los procesos educativos.

La Constitución del Ecuador reconoce la educación como un derecho fundamental, y establece que el Estado debe garantizar una educación de calidad, adaptada a las necesidades de los estudiantes. La LOEI, por su parte, promueve la inclusión de tecnologías educativas para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje, mientras que el Plan Nacional de Desarrollo refuerza la necesidad de modernizar el sistema educativo, integrando herramientas tecnológicas que preparen a los estudiantes para los desafíos del siglo XXI.

5.1.4. Fundamentación Práctica

Desde una perspectiva práctica, la implementación de cuentos interactivos apoyados por IA en el currículo de la carrera de Educación Inicial tiene el potencial de transformar la experiencia educativa de los estudiantes. Al utilizar la IA para personalizar el contenido educativo, se espera que los estudiantes desarrollen una comprensión más profunda de los conceptos clave, mejoren su capacidad de retención de la información y puedan aplicar de manera más efectiva lo aprendido en contextos prácticos.

Además, esta propuesta ofrece a los docentes herramientas avanzadas para adaptar su enseñanza a las necesidades individuales de los estudiantes, facilitando un enfoque pedagógico más centrado en el estudiante. Al integrar estas tecnologías en la práctica educativa diaria, se puede lograr una enseñanza más dinámica, interactiva y efectiva, lo que en última instancia contribuye a una mejora sustancial en los resultados de aprendizaje.

5.2 Estructura de la propuesta de transformación

5.2.1 Componentes de la Propuesta

Desarrollo e Implementación de Cuentos Interactivos:	
Diseño de Cuentos Interactivos	Crear cuentos que integren elementos multimedia y opciones interactivas que se adapten a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes.
Incorporación de IA	Utilizar IA para personalizar la narrativa y las actividades en tiempo real, adaptándose a las respuestas y habilidades de cada estudiante.
Integración Curricular GUIA METODOLOGICA	Alinear los cuentos interactivos con los objetivos del plan de estudios de la carrera, asegurando que se aborden los conceptos clave de manera efectiva y se ejecute de manera efectiva en la práctica.
Capacitación Docente y Evaluación	

Formación Continua	Ofrecer programas de capacitación para docentes en el uso de IA y herramientas digitales, con el fin de asegurar una implementación efectiva de los cuentos interactivos.
Evaluación Formativa y Sumativa	Diseñar y aplicar evaluaciones que midan la comprensión, retención y aplicación de los conceptos enseñados a través de los cuentos interactivos.
Monitoreo y Adaptación	
Retroalimentación Continua	Establecer mecanismos para recopilar retroalimentación de estudiantes y docentes sobre la efectividad de los cuentos interactivos y la personalización del aprendizaje.
Ajustes en Tiempo Real	Utilizar los datos obtenidos para realizar ajustes continuos en los cuentos y en las estrategias didácticas, asegurando que se mantengan alineados con las necesidades formativas de los estudiantes.

5.2.2. Estrategias Didácticas Personalizadas Basadas en IA

Estrategia 1: Diagnóstico Inicial y Perfilado de Estudiantes

- **Descripción:** Al inicio del curso, se realizará un diagnóstico personalizado de cada estudiante utilizando herramientas de IA que evalúen sus conocimientos previos, estilos de aprendizaje, intereses y necesidades formativas. La IA procesará estos datos para crear perfiles de aprendizaje individuales.
- **Objetivo:** Obtener un perfil detallado de cada estudiante que permita adaptar el contenido educativo de manera precisa.
- **Herramienta:** Software de evaluación diagnóstica apoyado por IA que genere perfiles de aprendizaje personalizados.

Estrategia 2: Personalización del Contenido Educativo

- **Descripción:** Basado en los perfiles de aprendizaje, la IA adaptará los contenidos de los cursos a las necesidades específicas de cada estudiante. Esto incluirá la modificación del ritmo de aprendizaje, la complejidad del contenido y la incorporación de actividades interactivas y recursos multimedia que se alineen con las preferencias y habilidades de los estudiantes.
- **Objetivo:** Asegurar que cada estudiante reciba una educación adaptada a su nivel y estilo de aprendizaje, facilitando la comprensión y retención de conocimientos.
- **Herramienta:** Plataformas educativas con capacidades de IA que personalicen el contenido en tiempo real.

Estrategia 3: Retroalimentación Continua y Adaptativa

- **Descripción:** A lo largo del curso, la IA proporcionará retroalimentación continua tanto a los estudiantes como a los docentes. Esta retroalimentación se basará en el rendimiento del estudiante y su progreso, permitiendo ajustes inmediatos en las estrategias didácticas y en el contenido educativo.
- **Objetivo:** Facilitar un proceso de aprendizaje dinámico y ajustable, donde los estudiantes reciban orientación personalizada que los ayude a superar dificultades y aprovechar sus fortalezas.
- **Herramienta:** Sistemas de IA que monitoricen el progreso del estudiante y generen reportes de retroalimentación en tiempo real.

Estrategia 4: Evaluación Personalizada del Aprendizaje

- **Descripción:** La evaluación de los estudiantes se personalizará para reflejar mejor sus habilidades y conocimientos. La IA diseñará pruebas adaptativas que ajusten la dificultad de las preguntas según las respuestas del estudiante, garantizando una evaluación justa y precisa de su progreso.
- **Objetivo:** Evaluar de manera más efectiva y equitativa el aprendizaje de los estudiantes, asegurando que las evaluaciones reflejen su verdadero nivel de comprensión.
- **Herramienta:** Plataformas de evaluación adaptativa con soporte de IA.

Estrategia 5: Tutoría y Apoyo Personalizado

- **Descripción:** Se implementarán sesiones de tutoría personalizadas donde la IA actuará como un asistente de tutoría, ofreciendo recursos adicionales, ejercicios prácticos y recomendaciones basadas en las necesidades individuales del estudiante.
- **Objetivo:** Proporcionar un apoyo constante y personalizado que ayude a los estudiantes a superar desafíos específicos y mejorar su rendimiento académico.
- **Herramienta:** Asistentes de tutoría basados en IA que proporcionen recursos y guía adaptados a cada estudiante.

5.2.3 Implementación y Validación

Fase 1: Planificación y Capacitación

- **Acciones:** Desarrollar un plan detallado de implementación de las estrategias didácticas, y capacitar a los docentes en el uso de las herramientas de IA. Se crearán materiales de apoyo y se establecerán protocolos para el seguimiento y evaluación continua del proceso.

Fase 2: Piloto de Implementación

- **Acciones:** Implementar las estrategias didácticas en un grupo piloto de estudiantes de la carrera de Educación Inicial. Se recogerán datos sobre la efectividad de la personalización del aprendizaje y se ajustarán las estrategias según sea necesario.

Fase 3: Evaluación y Ajuste

- **Acciones:** Evaluar los resultados del piloto en términos de mejoras en el rendimiento académico, satisfacción de los estudiantes y efectividad de las estrategias personalizadas. Basado en estos resultados, se realizarán ajustes antes de una implementación a mayor escala.

Fase 4: Implementación Ampliada

- **Acciones:** Extender la implementación a todos los estudiantes de la carrera, aplicando las estrategias didácticas personalizadas basadas en IA a lo largo de todo el programa académico. Se continuará con la evaluación y ajuste continuo para asegurar la optimización del proceso formativo.

5.2.4. Resultados Esperados

- **Mejora en el Desempeño Académico:** Aumento significativo en la comprensión, retención y aplicación de los conocimientos por parte de los estudiantes.
- **Mayor Motivación y Compromiso:** Incremento en la motivación y el compromiso de los estudiantes con su proceso de aprendizaje debido a la personalización de las experiencias educativas.
- **Optimización del Proceso Formativo:** Adaptación continua y efectiva del proceso educativo a las necesidades individuales de los estudiantes, garantizando una formación más completa y relevante.
- **Cumplimiento de Estándares Educativos:** Alineación de las estrategias implementadas con los estándares educativos nacionales, asegurando que los estudiantes alcancen los objetivos formativos requeridos.

5.2.4 Estrategias didácticas basadas en el ciclo de aprendizaje de Kolb

El ciclo de aprendizaje de David Kolb es un modelo teórico que describe un proceso de aprendizaje experiencial, el cual consta de cuatro etapas: experiencia concreta, observación reflexiva, conceptualización abstracta y experimentación activa. Aplicando este ciclo al contexto de la implementación de cuentos interactivos apoyados por inteligencia artificial (IA) en la carrera de Educación Inicial del ISTLA, se pueden diseñar estrategias didácticas que aprovechen al máximo cada una de estas etapas. A continuación, se describen las estrategias propuestas para cada fase del ciclo de Kolb con las cuales se valorara la propuesta.

5.2.5 Experiencia Concreta

Estrategia Didáctica: Introducción a los Cuentos Interactivos

- **Actividad:** Los estudiantes participarán en sesiones de inmersión donde interactuarán directamente con los cuentos interactivos apoyados por IA. Estas sesiones estarán diseñadas para abordar temas relevantes del currículo, adaptados al contexto y nivel de los estudiantes.
- **Objetivo:** Familiarizar a los estudiantes con el uso de cuentos interactivos como herramienta educativa y proporcionar una experiencia inicial que les permita explorar el contenido de manera interactiva.
- **Herramienta:** Utilización de dispositivos digitales como tablets o computadoras con acceso a los cuentos interactivos personalizados, los cuales estarán alineados con los objetivos de aprendizaje específicos del curso.

5.2.6 Observación Reflexiva

Estrategia Didáctica: Reflexión Guiada sobre la Experiencia

- **Actividad:** Después de la interacción con los cuentos, se organizarán sesiones de reflexión en las que los estudiantes discutirán en grupos su experiencia con la herramienta. Los docentes guiarán estas discusiones, animando a los estudiantes a reflexionar sobre lo que aprendieron, cómo lo aprendieron y qué emociones o pensamientos surgieron durante la interacción.
- **Objetivo:** Facilitar la reflexión crítica sobre la experiencia concreta, permitiendo a los estudiantes identificar y comprender los conceptos clave presentados en los cuentos.
- **Herramienta:** Uso de herramientas colaborativas en línea, como foros de discusión o aplicaciones de colaboración en el aula, para documentar las reflexiones y compartir perspectivas entre los estudiantes.

5.2.7. Conceptualización Abstracta

Estrategia Didáctica: Construcción de Conceptos y Generalización

- **Actividad:** Los estudiantes participarán en actividades de análisis y síntesis de la información obtenida de los cuentos interactivos. En esta etapa, los docentes presentarán conceptos teóricos y los relacionarán con las experiencias previas vividas por los estudiantes. Se pueden realizar ejercicios como la creación de mapas conceptuales, resúmenes o ensayos que integren los conocimientos adquiridos.
- **Objetivo:** Facilitar la comprensión teórica de los conceptos explorados en los cuentos interactivos, promoviendo el desarrollo de habilidades de pensamiento crítico y analítico.
- **Herramienta:** Aplicaciones de mapeo conceptual y software educativo que permita a los estudiantes organizar y visualizar las conexiones entre los diferentes conceptos aprendidos.

5.2.8. Experimentación Activa

Estrategia Didáctica: Aplicación de Conocimientos en Nuevas Situaciones

- **Actividad:** Los estudiantes aplicarán los conceptos y habilidades aprendidos en situaciones nuevas y prácticas. Diseñar su propio cuento interactivo utilizando IA o participar en proyectos de aprendizaje basado en problemas donde deban resolver desafíos utilizando los conocimientos adquiridos.
- **Objetivo:** Permitir a los estudiantes poner en práctica lo que han aprendido en contextos diferentes, reforzando así el aprendizaje y facilitando la transferencia de conocimientos a nuevas situaciones.
- **Herramienta:** Plataformas de creación de contenido interactivo, simuladores educativos o proyectos colaborativos que permitan a los estudiantes experimentar y aplicar lo aprendido en un entorno práctico.

5.2.9 Evaluación de las Estrategias

Para garantizar la efectividad de estas estrategias didácticas, se implementará un sistema de evaluación continua basado en rúbricas de desempeño, autoevaluaciones y retroalimentación docente. Esto permitirá ajustar las actividades según las necesidades individuales de los estudiantes y asegurar que los objetivos de aprendizaje se estén cumpliendo de manera efectiva.

De manera que se fortalezca la aplicación de estas estrategias se elabora una guía metodológica como complementos para el uso de cuentos personalizados con IA en la formación de los estudiantes de la carrera de Educación inicial que se adjunta en el ANEXO

5.3 Valoración/ evaluación / validación de la propuesta de transformación

La propuesta de transformación educativa centrada en la integración de cuentos interactivos apoyados por inteligencia artificial (IA) en la carrera de Educación Inicial del Instituto Superior Tecnológico Liceo Aduanero (ISTLA) es altamente valorada por su enfoque innovador y adaptativo. La combinación de tecnología avanzada con pedagogías constructivistas y personalizadas ofrece un marco robusto para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Esta propuesta no solo moderniza el currículo, sino que también atiende a las necesidades individuales de los estudiantes, facilitando un aprendizaje más profundo y significativo. La alta motivación y el compromiso de los estudiantes con su propio aprendizaje, como se espera con la implementación de esta tecnología, son indicadores de una propuesta que está alineada con las demandas educativas contemporáneas.

Evaluación de la Propuesta

La evaluación de la propuesta se basa en un enfoque mixto que incluye tanto métodos cualitativos como cuantitativos. A través de encuestas, entrevistas y observaciones, se ha podido recolectar información sobre la efectividad de los cuentos interactivos en la comprensión y retención de conceptos clave. Los resultados preliminares indican una

mejora significativa en el rendimiento académico de los estudiantes y un alto nivel de satisfacción tanto en estudiantes como en docentes. Las herramientas de evaluación formativa y sumativa diseñadas para medir la comprensión y aplicación de los conceptos permiten ajustar la implementación en tiempo real, asegurando así que la propuesta se mantenga alineada con los objetivos educativos.

Validación de la Propuesta

La validación de la propuesta se ha llevado a cabo mediante un piloto de implementación en un grupo seleccionado de estudiantes de la carrera de Educación Inicial. Durante esta fase, se han recogido datos sobre la personalización del aprendizaje y su impacto en el rendimiento académico y la satisfacción de los estudiantes. Los resultados obtenidos validan la eficacia de los cuentos interactivos con IA como una estrategia didáctica que no solo mejora el rendimiento académico, sino que también aumenta la motivación y el compromiso de los estudiantes. La validación también se extiende a la capacidad de la propuesta para ser escalada a otros cursos dentro de la institución, lo que refuerza su potencial como modelo de innovación educativa.

CONCLUSIONES

El uso de cuentos interactivos apoyados por inteligencia artificial (IA) en la carrera de Educación Inicial del Instituto Superior Tecnológico Liceo Aduanero (ISTLA) ha demostrado ser una estrategia altamente efectiva para mejorar la participación activa, la comprensión y la aplicación de conceptos clave entre los estudiantes. La investigación reveló que la dramatización, combinada con la personalización que ofrece la IA, no solo incrementa el compromiso de los estudiantes con el proceso de aprendizaje, sino que también facilita una comprensión más profunda de los contenidos curriculares. Los resultados destacan la satisfacción general tanto de los docentes como de los estudiantes, lo que subraya la importancia de adaptar las estrategias de enseñanza a las necesidades individuales. Este enfoque personalizado y moderno en la educación es esencial para responder a las demandas del siglo XXI, alineándose con los valores pedagógicos contemporáneos que enfatizan la personalización del aprendizaje y la integración de tecnologías emergentes.

RECOMENDACIONES

A la luz de los resultados obtenidos, se recomienda la expansión y continuidad de la implementación de cuentos interactivos apoyados por IA a otras asignaturas dentro de la carrera de Educación Inicial del ISTLA. Este enfoque no solo debe mantenerse, sino que también debe fortalecerse a través de la capacitación continua de los docentes en el uso de herramientas tecnológicas avanzadas. Una formación adecuada es crucial para garantizar que los educadores puedan integrar eficazmente estas tecnologías en su enseñanza, maximizando su potencial para mejorar los resultados educativos.

Además, se debe establecer un sistema de seguimiento y evaluación continua para monitorear el impacto de estas estrategias en el aprendizaje y la satisfacción de los estudiantes. Este proceso permitirá identificar áreas de mejora y hacer ajustes oportunos en las prácticas pedagógicas, asegurando que el proceso educativo se mantenga relevante, efectivo y alineado con las necesidades cambiantes de los estudiantes.

Asimismo, es importante considerar la extensión de estas metodologías a otros niveles educativos y contextos, más allá de la carrera de Educación Inicial. La incorporación de cuentos interactivos con IA en distintos niveles y disciplinas podría contribuir significativamente a desarrollar un sistema educativo más inclusivo, equitativo y adaptado a las diversas necesidades de los estudiantes. Esto no solo enriquecería la experiencia de aprendizaje, sino que también posicionaría al ISTLA como un líder en la implementación de tecnologías educativas innovadoras, preparado para enfrentar los desafíos del futuro de la educación.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS (APA 7)

- Buonfrate , M. (2021). *Máquinas que escriben: análisis literario y sociológico de los algoritmos de generación narrativa para una definición de su poética*. España: Universidad de Sevilla .
- Codelearn. (3 de 10 de 2023). *El papel de la inteligencia artificial en la educación*. Obtenido de <https://codelearn.es/blog/el-papel-de-la-inteligencia-artificial-en-la-educacion/>
- Corvalán, J. (2018). Inteligencia artificial: retos, desafíos y oportunidades: Prometea: la primera inteligencia artificial de Latinoamérica al servicio de la Justiciae. *Revista de Investigações Constitucionais*, vol. 5, núm. 1 , pp. 295-316.
- Desarrollo infantil y competencias en primera infancia* . (2019). Obtenido de Revolución educativa Colombia aprende : https://www.mineduccion.gov.co/primerainfancia/1739/articles-178053_archivo_PDF_libro_desarrolloinfantil.pdf
- Gómez , M. (2016). La empatía en la primera infancia. *Psicodebate Vol. 16 N° 2* , 35-50.
- Lucero, S. (2020). *Desarrollo de competencias socioemocionales desde lo cognitivo emocional*. Pasto: UNIMAR.
- Magallanes , K., plúas , L., Aguas , J., & Freire , R. (2023). La inteligencia artificial aplicada en la innovación educativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y humanas Vo.4 N0 2*.
- Ministerio de Educación de Colombia . (11 de 2009). *Desarrollo infantil y competencias en la primera infancia* . Obtenido de Revolución educativa, Colombia aprende : https://www.mineduccion.gov.co/primerainfancia/1739/articles-178053_archivo_PDF_libro_desarrolloinfantil.pdf

- Olmos , A. (2016). Diversidad lingüístico-cultural e interculturalismo en la escuela andaluza. Un análisis de políticas educativas. *RELIEVE. Revista Electrónica de Investigación y Evaluación Educativa*, vol. 22, núm. 2, 1-20.
- Oñate, C. (2022). *Desarrollo de la percepción visual previo al proceso inicial de lectura en niños de preparatoria* . Ambato Ecuador : Pontificia Universidad Católica del Ecuador .
- Palacio , C., Gutierrez , J., & Quintero , S. (2022). Estrategias de afrontamiento del estrés escolar y acciones docentes para fomentarlas. *Voces y Silencios: Revista Latinoamericana de Educación*, Vol. 13, No. 2, 148-173.
- R., G., Mora, A., & Ávila, J. (2029). La inteligencia artificial en la educación. *Dom. Cien.*, Vol.6, N0 3 ISSN: 2477-8818, 648-666.
- Salgado , N. (2023). Uso de la inteligencia artificial en la personalización de la experiencia del. *Pol.con.Edición 83 Vo.8 No 6*, 1190-1206.
- Ururi, S., & Villafuerte , C. (2022). Importancia de la narración de cuentos en la educación. *Comuni@cción*, vol. 13, núm. 3, 233-244,.
- Ayuso-Del Puerto, J., & Gutiérrez-Esteban, P. (2022). La personalización del aprendizaje con inteligencia artificial. *Revista de Tecnología Educativa*, 14(2), 203-219.
- Bruner, J. S. (1996). *Hacia una teoría de la instrucción*. Madrid: Ediciones Morata.
- CAF - Banco de Desarrollo de América Latina y el Caribe. (2024). La inteligencia artificial en la educación: Oportunidades y desafíos. *Revista de Innovación Educativa*, 18(1), 34-56.
- Dewey, J. (1938). *Experience and education*. New York: Collier Books.
- Fullan, M. (2007). *The new meaning of educational change* (4th ed.). New York: Teachers College Press.

Heathcote, D., & Bolton, G. (1995). *Drama for learning: Dorothy Heathcote's mantle of the expert approach to education*. Portsmouth: Heinemann.

Horn, M. B., & Staker, H. (2015). *Blended: Using disruptive innovation to improve schools*. San Francisco: Jossey-Bass.

Horn, M. B., & Staker, H. (2021). Personalización del aprendizaje en la educación contemporánea. *Revista Internacional de Educación y Tecnología*, 20(3), 120-139.

Hutchins, E. (2017). La influencia de la tecnología en la personalización del aprendizaje. En Ayuso-Del Puerto, J. & Gutiérrez-Esteban, P. (Eds.), *Nuevas tendencias en la educación digital* (pp. 45-68). Madrid: Editorial Digital.

Johnson, D. W., & Johnson, R. T. (2009). An educational psychology success story: Social interdependence theory and cooperative learning. *Educational Researcher*, 38(5), 365-379.

Kolb, D. A. (1984). *Experiential learning: Experience as the source of learning and development*. Englewood Cliffs: Prentice Hall.

Laurillard, D. (2012). *Teaching as a design science: Building pedagogical patterns for learning and technology*. New York: Routledge.

Lee, H. (2019). Impacto de la inteligencia artificial en la educación. *Revista de Innovación y Tecnología Educativa*, 13(2), 156-170.

Lucero-Revelo, L. (2013). Autocrítica y autoevaluación en la educación. *Revista Latinoamericana de Educación Superior*, 29(3), 201-215.

Maslow, A. H. (1943). A theory of human motivation. *Psychological Review*, 50(4), 370-396.

Mayer, R. E. (2009). *Multimedia learning* (2nd ed.). New York: Cambridge University Press.

Mayer, R. E. (2014). Principles for managing essential processing in multimedia learning: Segmenting, pre-training, and modality principles. In Mayer, R. E. (Ed.), *The Cambridge handbook of multimedia learning* (2nd ed., pp. 279-314). New York: Cambridge University Press.

Mubasher, M., & Mirza, K. (2021). Artificial Intelligence and the Future of Education. *Journal of Educational Technology Research*, 15(4), 220-235.

Piaget, J. (1972). *The psychology of the child*. New York: Basic Books.

Rogers, E. M. (2003). *Diffusion of innovations* (5th ed.). New York: Free Press.

Romero-Solano, A., Yanza-Paguay, L., & Torres-Chiriguano, J. (2023). Estrategias lúdicas en la educación técnica. *Revista de Pedagogía y Didáctica*, 11(1), 89-105.

Salomon, G. (1997). *Distributed cognitions: Psychological and educational considerations*. Cambridge: Cambridge University Press.

Sanabria, P., & Cepeda, A. (2016). La ciudadanía digital en la educación del siglo XXI. *Revista Iberoamericana de Educación Superior*, 7(20), 85-104.

Sánchez-Rodríguez, E., Enrique-Martínez, F., & Rodríguez-Agreda, M. (2024). Percepción y actitudes de los docentes ante la inteligencia artificial en la educación. *Revista de Educación y Tecnología*, 15(2), 101-118.

Torres, M. (2022). La dramatización como metodología activa. *Revista de Innovación Educativa*, 10(3), 67-83.


Velasco-Suárez, A., Fonseca, J., & Sanclemente, F. (2023). La inteligencia artificial en la personalización del aprendizaje. *Revista Internacional de Innovación Educativa*, 18(4), 97-115.

- Villacis-Cobo, A., Salpa-Cando, J., Moreno-Ávila, D., & León-Robayo, C. (2023). Planificación y adaptación en la implementación de IA en la educación. *Revista Andina de Educación y Tecnología*, 12(1), 47-61.

- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Cambridge: Harvard University Press.

ANEXOS

1.1 Fotografías

 <p>Santiago Otero-Potosi Sara Lucero Revelo Karina Freire-Reyes Sonia Montero Zambrano Paola Lapo Vicente</p> <p>PERSONALIZACIÓN DE CUENTOS INTERACTIVOS MEDIANTE LA APLICACIÓN DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL BASADOS EN LA PRODUCCIÓN LITERARIA DE DOCENTES Y ESTUDIANTES</p>	
<p>Foto1. Publicación sobre personalización de cuentos con IA</p>	<p>Foto 2. Cuentos 1 con Imágenes generadas en IA dramatizados,</p>
 <p>prompts Utilizado para la generación de Imagen</p> <p>Genera una imagen de un ratón color blanco, con ojos grandes, que posea una coleta puntiaguda, que utilice una mochila de color azul y que se ubique arriba de una trampa de ratones, mismo ratoncito será utilizado como personaje de un cuento infantil para niños.</p> <p>Pérez se comió en el hero de la madriguera, y los demás ratones empezaron a darse cuenta de que su tamaño no era un defecto, sino una oportunidad para demostrar su ingenio. Cuando los humanos salían a cazar ratones, Pérez se escondía ingeniosamente en los agujeros del queso, burlándose de los cazadores con su astucia.</p>	
<p>Foto3. Prom generador de imagen del cuentos con IA</p>	<p>Foto 4. Cuentos 2 con Imágenes generadas en IA dramatizados,</p>



1.2 Instrumentos de recolección de datos

Encuesta para Estudiantes

Objetivo: Evaluar la percepción de estudiantes y docentes sobre la interactividad de los cuentos, la efectividad de la dramatización como método de aprendizaje, y la satisfacción y utilidad de las estrategias didácticas personalizadas.

Sección 1: Información General

- **Edad:**
 - Menor de 18 años
 - 18-24 años
 - 25-34 años
 - 35-44 años
 - 45 años o más
- **Rol:**
 - Estudiante
 - Docente

Sección 2: Interactividad del Cuento y Dramatización

- **Pregunta 1:** ¿Cómo calificarías el nivel de interactividad en los cuentos interactivos con IA que has utilizado?
 - Muy bajo
 - Bajo
 - Moderado
 - Alto
 - Muy alto
- **Pregunta 2:** ¿Qué tan efectivo consideras el uso de la dramatización como método de aprendizaje?
 - Muy inefectivo
 - Inefectivo
 - Neutro
 - Efectivo
 - Muy efectivo
- **Pregunta 3:** ¿Participaste activamente en la dramatización del cuento interactivo?
 - Sí
 - No

Sección 3: Satisfacción y Utilidad de Estrategias Didácticas Personalizadas

- **Pregunta 4:** ¿Qué tan satisfecho(a) estás con el uso de estrategias didácticas personalizadas en tu proceso de aprendizaje?
 - Muy insatisfecho(a)
 - Insatisfecho(a)
 - Neutral
 - Satisfecho(a)
 - Muy satisfecho(a)
- **Pregunta 5:** ¿Consideras que las estrategias personalizadas han sido útiles para mejorar tu aprendizaje?
 - Nada útil
 - Poco útil
 - Neutral
 - Útil
 - Muy útil
- **Pregunta 6:** ¿Las estrategias diseñadas han permitido personalizar el proceso de aprendizaje de manera efectiva?
 - Nunca
 - Rara vez
 - Algunas veces
 - A menudo
 - Siempre

Sección 4: Aplicación Práctica y Percepción de Eficacia Pedagógica

- **Pregunta 7:** ¿Sientes que puedes aplicar lo aprendido a través de las estrategias didácticas personalizadas en situaciones prácticas?
 - Nunca
 - Rara vez
 - Algunas veces
 - A menudo
 - Siempre

- **Pregunta 8:** ¿Recomendarías el uso de estas estrategias didácticas personalizadas en otros cursos?
 - Sí
 - No

2. Guía de Entrevista para Docentes

Objetivo: Obtener una comprensión profunda de las percepciones de los docentes sobre la interactividad de los cuentos, la efectividad de la dramatización, y la satisfacción con las estrategias didácticas personalizadas.

Preguntas:

- **Interactividad del Cuento:**
 - ¿Cómo describiría el nivel de interactividad en los cuentos interactivos con IA que ha utilizado en sus clases?
 - ¿Qué aspectos de los cuentos cree que podrían mejorarse para aumentar la interactividad?
- **Dramatización como Método de Aprendizaje:**
 - ¿Cómo ha sido la respuesta de los estudiantes a la dramatización de los cuentos interactivos?
 - ¿Considera que la dramatización ha sido un método efectivo para facilitar el aprendizaje?
- **Satisfacción y Utilidad de Estrategias Didácticas Personalizadas:**
 - ¿Qué tan satisfecho(a) está con la implementación de estrategias didácticas personalizadas en su aula?
 - ¿Cómo ha visto reflejada la utilidad de estas estrategias en el desempeño de los estudiantes?
- **Aplicación Práctica y Percepción de Eficacia Pedagógica:**
 - ¿Los estudiantes han podido aplicar lo aprendido en situaciones prácticas? Proporcione ejemplos si es posible.
 - ¿Considera que las estrategias han sido eficaces para personalizar el aprendizaje en el aula?

3. Lista de Verificación para la Observación durante la Dramatización

Objetivo: Observar y registrar la participación y comprensión de los estudiantes durante la dramatización de los cuentos interactivos.

Indicadores:

Indicador	Observado (Sí/No)	Comentarios
Los estudiantes muestran un alto nivel de participación en la dramatización.	Sí / No	
Los estudiantes demuestran comprensión de los conceptos durante la dramatización.	Sí / No	
La dramatización facilita la aplicación de conceptos en situaciones prácticas.	Sí / No	
Los estudiantes expresan satisfacción y motivación durante la actividad.	Sí / No	

Agradecemos su participación en esta investigación

1.3 Guía metodológica para el uso de cuentos interactivos en la formación inicial de docentes

Elementos generales

Esta guía metodológica para el uso de cuentos interactivos en la formación inicial de docentes busca incorporar las tecnologías emergentes como la inteligencia artificial en el desarrollo de las clases, para lograr una mayor motivación mediante la personalización del aprendizaje, en la formación de estudiantes de la educación infantil integral, los cuentos interactivos basados en IA, es una estrategia didáctica que facilita la adaptación a las necesidades individuales de cada estudiante, promoviendo el fortalecimiento cognitivo, emocional y social de comprensión en el aula, mediante la simulación de escenarios en el aula , la cocreación de cuentos personalizados . Por tanto, esta propuesta

permite ir incursionando en la integración de herramientas tecnológicas en el currículo de formación del programa de educación del ISTLA.

Objetivo

Facilitar procesos metodológicos para que tanto docentes y estudiantes en formación, integren cuentos interactivos en sus estrategias de enseñanza, motivando al aprendizaje e incentivando a la participación.

Descripción

La guía tiene un enfoque sistemático para la incorporación de cuentos interactivos, utilizando tecnología y pautas de técnicas narrativas. Se recomienda hacer un diagnóstico previo de necesidades para estructurar un plan de acción pertinente. En dicho diagnóstico es fundamental evaluar el contexto, el nivel de los estudiantes, sus expectativas y necesidades. Por otra parte, es esencial recoger información de los educadores frente a metas pedagógicas y expectativas frente a los cuentos interactivos como elementos didácticos.

Antecedentes teórico-conceptuales

Los principales antecedentes del uso de la IA como una estrategia o herramienta didáctica se tomaron de los aportes de Saavedra-Robles, Plúa-Marcillo, Salazar- Mazaba, Guadalupe-Sánchez, & Cedeño-Salazar (2024) científicos para generar una estrategia innovadora con el uso de “IA”, autores que le dan relevancia como estrategia pedagógica. Así mismo Estrada - Zamora Yanza -Paguay, Torres- Chiriguano (2024) consideran que, dentro de una revolución educativa, es fundamental la Implementación de la inteligencia artificial por parte de los docentes en el Siglo XXI. Por lo tanto es fundamental esta propuesta cuando se sugiere en la formación permanente.

De acuerdo con Sánchez-Rodríguez, Enrique -Martínez, Romero -Castorina Rodríguez Agreda (2024) en su estudio consideran un impacto de la inteligencia artificial en las prácticas educativas, de acuerdo con los datos obtenidos de la percepción docente y sus actitudes. En el estudio de Norman, Acevedo (2023) consideran que la IA es una

herramienta fundamental para los docentes o tutores virtuales. Todo lo cual según Velasco-Suárez, Fonseca, Sanclemente. Soriano (2023) consideran que la IA favorece el aprendizaje desde una educación personalizada.

Además, Bustamante (2024) hace una representación gráfica de la IA en la educación desde la función, la aplicación en la educación y los beneficios que tiene en el proceso enseñanza aprendizaje, como se puede observar en la siguiente tabla.

Función	Aplicación en Educación	Beneficios
Personalización del aprendizaje	Plataformas adaptativas de aprendizaje	Contenido ajustado al nivel y estilo de aprendizaje del estudiante
Análisis predictivo	Evaluación de competencias y predicción de resultados	Detección temprana de necesidades y ajustes en tiempo real
Soporte interactivo	Tutores virtuales y asistentes académicos	Asistencia y orientación constante

Fuente. (Bustamante, 2024)

2. Justificación

Esta herramienta que complementa la propuesta es relevante, porque fomenta la motivación y participación activa adaptando el contenido a las necesidades de los estudiantes. Donde los cuentos interactivos combinan narración y tecnología para captar el interés de los estudiantes Su uso en la formación inicial de docentes prepara a los futuros educadores para utilizar herramientas innovadoras en sus futuras aulas.

En la actualidad, la implementación de la inteligencia artificial en la educación “ ofrece diversos beneficios en el proceso de enseñanza aprendizaje, en vista de que, entre sus diversas utilidades, permite poder llevar a cabo un seguimiento más personalizado de

la motivación de los estudiantes y su rendimiento académico” (Lee, 2019) De igual manera hoy los docentes tienen la urgencia en innovar con estrategias pedagógicas que respondan a las necesidades de los estudiantes y de avances tecnológicos, por tanto según CAF -banco de desarrollo de América Latina y el Caribe. (2024) la IA, es una buena opción como asistencia de inteligencia artificial.

La innovación también implica implementar la lúdica en la “instrucción técnica constituye una táctica educativa vanguardista que tiene como objetivo modificar el modo de aprendizaje, haciéndolo más cautivador y participativo para los alumnos” (Romero-Solano et al., 2023). Esta metodología de los cuentos interactivos trata de implementar la IA para “actividades interactivas y dinámicas creativas en el ambiente educativo, con el objetivo de promover un ambiente de enseñanza más motivador y efectivo” (Torres, 2022)

En consecuencia, el implementar la IA en la formación inicial de docentes “requiere una planificación cuidadosa y un enfoque iterativo y adaptable. Esto permitirá aprovechar al máximo el potencial de esta tecnología para mejorar la calidad y la efectividad del proceso educativo” (Villacis -Cobo, Salpa-Cando, Moreno-Ávila, & León-Robayo, 2023)

Propósitos de aprendizaje

Mejorar la motivación a la comprensión lectora, fomentando la creatividad y aprendizaje colaborativo desde la participación activa de los estudiantes y docentes mediante las aplicaciones prácticas de conceptos o teorías.

2. Proceso de aplicación

- Identificación del tema relevante a trabajar
- Selección y diseño de cuentos interactivos
- Selección de herramientas y plataformas
- Evaluación de herramientas de narración interactiva.
- Pruebas piloto con diferentes herramientas para determinar cuál se adapta mejor a las necesidades de los estudiantes y docentes

3. Proceso para la creación de cuentos interactivos

- Hacer una lluvia de ideas de los temas e ideas para hacer la narrativa del cuento
- Desarrollar contenido, organizando el diseño de la narrativa del cuento, identificando detalles para que sea atractiva y relevante para los estudiantes.
- Analizar elementos interactivos como decisiones del lector, actividades y posibles preguntas.
- Tener en cuenta si es pertinente la integración de IA para personalizar la experiencia del cuento según las necesidades de interacción del estudiante.
- Pilotaje de prueba de cuentos interactivos con un grupo de participantes, para identificar ajustes al contenido o a la interacción si el caso lo requiere después de feedback experimentado en esta prueba.

4. Planificación

Integración en el plan de estudios, mediante el diseño de clases con las respectivas actividades y lecciones que integren el cuento interactivo de manera coherente al desarrollo de la respectiva asignatura.

Preparación del escenario de aprendizaje o del aula y recursos tecnológicos y acceso a usar tecnología por parte de todos los estudiantes.

5. Implementación

- Dar instrucciones claras y concretas para introducir el cuento interactivo a los estudiantes, explicando cómo interactuar con él y qué se espera de ellos durante la actividad.

- Generar espacios de facilitación del aprendizaje mediante actividades, monitoreo y apoyo para que se dé el progreso en los estudiantes.

Acciones por implementar desde la Estructura en Tres Actos

Acto 1 – Introducción, mediante la presentación de los personajes, el entorno y el conflicto principal. Establece el escenario para el desarrollo del cuento interactivo.

Acto 2 - Desarrollo del conflicto, donde se presentan obstáculos y permitiendo la acción de los personajes. Este es el mayor tiempo de la clase.

Acto 3 - Resolución: Resuelve el conflicto, muestra cómo los personajes han cambiado y concluye la historia de manera satisfactoria.

6. Evaluación y Retroalimentación

Mediante un instrumento de evaluación hacer la recolección de datos: para identificar la eficacia del cuento, lo cual se puede complementar con guías de observación participante y rendimiento académico de estudiantes.

Análisis sobre el cumplimiento del logro de objetivos del aprendizaje y cómo los cuentos interactivos han influido en la experiencia de enseñanza y aprendizaje.

7. Conversatorio de retroalimentación

Generación de un espacio donde los docentes y estudiantes participan en el conversatorio con sus opiniones, lo cual permite una retroalimentación directa de la experiencia de trabajo con los cuentos interactivos y su impacto en el proceso de enseñanza aprendizaje.

8. Acciones de mejoramiento

De acuerdo con los resultados de la evaluación y el diálogo de saberes, desde la “autocrítica, autorreflexión, autoevaluación de los actores participantes” (Lucero-Revelo, 2013) se priorizan necesidades de acuerdo con aspectos a mejorar o hacer ajustes en los cuentos interactivos, en la implementación en el aula y manejo didáctico. Por otra parte, se realiza la actualización y mejora teniendo presente la priorización de necesidades emergentes y expectativas docentes.

9. Formación Continua

Permite a los docentes el manejo adecuado de nuevas herramientas y enfoques para la creación y uso de cuentos interactivos como una estrategia didáctica en el proceso

enseñanza aprendizaje.”la retroalimentación, la selección organizada de los contenidos y la implementación en conjunto con la utilización de tecnologías y recursos educativos también se convierten en el pilar fundamental para el éxito de la educación personalizada e innovadora (Velasco Suárez, Guerrero Medina, Fonseca, & Basantes Jara, 2023)

Así mismo Mubasher y Mirza (2021) la IA da respuesta a las necesidades de los estudiantes, personalizando el aprendizaje y creando recursos inclusivos, preparando “ para enfrentarse a los requerimientos actuales y futuros de la sociedad de la que forman parte como ciudadanos digitales” (Sanabria y Cepeda, 2016).Donde se requiere un sistema educativo abierto , lo cual es posible “gracias al carácter flexible que presenta la herramienta de IA que facilita la personalización del aprendizaje a partir de la consideración de las características de los/as estudiantes” (Hutchins, 2017) citado por (Ayuso-Del Puerto & Gutiérrez -Esteban, 2022

1.4 Formulario de Validación de Instrumento - Generación de Cuentos Interactivos con IA

Dimensiones

Este instrumento está diseñado para reflejar las dimensiones de l

- Generación de cuentos interactivos con IA
- Desarrollo cognitivo
- Desarrollo socioemocional
- Habilidades de lectoescritura

Encuesta escala Likert

Instrucciones: Por favor, evaluar cada afirmación en función del nivel de acuerdo o desacuerdo en una escala de 1 a 5, donde 1 significa "Totalmente en desacuerdo" y 5 significa "Totalmente de acuerdo".

Generación de Cuentos Interactivos con IA:

N°	Pregunta	1	2	3	4	5
1	El proceso de generación de cuentos interactivos con IA es claro y fácil de entender.					
2	La IA utilizada en la generación de cuentos interactivos es efectiva para crear narrativas coherentes.					
3	Los cuentos interactivos generados con IA son relevantes y atractivos para el público objetivo.					
4	La IA contribuye significativamente a la creatividad y originalidad de los cuentos interactivos generados.					
5	El proceso de generación de cuentos interactivos con IA ha mejorado la eficiencia y velocidad de producción.					

Desarrollo Cognitivo:

N°	Pregunta	1	2	3	4	5
6	Los cuentos interactivos con IA ayudan a mejorar la capacidad de razonamiento lógico de los usuarios.					
7	La interacción con los cuentos interactivos con IA promueve el desarrollo de habilidades de resolución de problemas.					
8	Los usuarios experimentan un aumento en la agilidad mental al interactuar con los cuentos interactivos con IA.					

Desarrollo Socioemocional:

N°	Pregunta	1	2	3	4	5
9	Los cuentos interactivos con IA fomentan la empatía y la comprensión emocional en los usuarios.					
10	La interacción con los personajes de los cuentos interactivos con IA ayuda a mejorar las habilidades sociales.					

11	Los usuarios experimentan una mejora en su bienestar emocional al interactuar con los cuentos interactivos con IA.					
-----------	--	--	--	--	--	--

Habilidades de Lectoescritura:

N°	Pregunta	1	2	3	4	5
12	Los cuentos interactivos con IA contribuyen a mejorar la comprensión lectora de los usuarios.					
13	La interacción con los cuentos interactivos con IA mejora las habilidades de escritura de los usuarios.					
14	Los usuarios experimentan un aumento en su fluidez y precisión en la escritura tras interactuar con los cuentos interactivos con IA.					

Firma de validación

Recomendaciones: