

Santiago Otero-Potosi | Sara Lucero Revelo
Karina Freire-Reyes | Sonia Montero Zambrano | Paola Lapo Vicente

PERSONALIZACIÓN DE CUENTOS
INTERACTIVOS MEDIANTE LA APLICACIÓN DE
**INTELIGENCIA
ARTIFICIAL**
BASADOS EN LA PRODUCCIÓN LITERARIA DE
DOCENTES Y ESTUDIANTES



Santiago Otero-Potosi | Sara Lucero Revelo
Karina Freire-Reyes | Sonia Montero Zambrano | Paola Lapo Vicente

PERSONALIZACIÓN DE CUENTOS
INTERACTIVOS MEDIANTE LA APLICACIÓN DE
**INTELIGENCIA
ARTIFICIAL**
BASADOS EN LA PRODUCCIÓN LITERARIA DE
DOCENTES Y ESTUDIANTES



Editora jefe

Profª Drª Antonella Carvalho de Oliveira

Editora ejecutiva

Natalia Oliveira

Asistente editorial

Flávia Roberta Barão

Bibliotecario

Janaina Ramos

Proyecto gráfico

Camila Alves de Cremo

Ellen Andressa Kubisty

Luiza Alves Batista

Nataly Evilin Gayde

Thamires Camili Gayde

Imágenes de portada

iStock

Edición de arte

Luiza Alves Batista

2024 por Atena Editora

Derechos de autor © Atena Editora

Derechos de autor del texto © 2024 El autor

Derechos de autor de la edición © 2023 Atena Editora

Derechos de esta edición concedidos a Atena Editora por el autor.

Publicación de acceso abierto por Atena Editora



Todo el contenido de este libro tiene una licencia de Creative Commons Attribution License. Reconocimiento-No Comercial-No Derivados 4.0 Internacional (CC BY-NC-ND 4.0).

El contenido del texto y sus datos en su forma, corrección y confiabilidad son de exclusiva responsabilidad de los autores, y no representan necesariamente la posición oficial de Atena Editora. Se permite descargar la obra y compartirla siempre que se den los créditos a los autores, pero sin posibilidad de alterarla de ninguna forma ni utilizarla con fines comerciales.

Todos los manuscritos fueron previamente sometidos a evaluación ciega por pares, miembros del Consejo Editorial de esta editorial, habiendo sido aprobados para su publicación con base en criterios de neutralidad e imparcialidad académica.

Atena Editora se compromete a garantizar la integridad editorial en todas las etapas del proceso de publicación, evitando plagios, datos o entonces, resultados fraudulentos y evitando que los intereses económicos comprometan los estándares éticos de la publicación. Las situaciones de sospecha de mala conducta científica se investigarán con el más alto nivel de rigor académico y ético.

Consejo Editorial**Ciencias Humanas y Sociales Aplicadas**

Prof. Dr. Adilson Tadeu Basquerote Silva – Universidade para o Desenvolvimento do Alto Vale do Itajaí

Prof. Dr. Alexandre de Freitas Carneiro – Universidade Federal de Rondônia

Prof. Dr. Alexandre Jose Schumacher – Instituto Federal de Educação, Ciência e Tecnologia do Paraná

Prof. Dr. Américo Junior Nunes da Silva – Universidade do Estado da Bahia

Profª Drª Ana Maria Aguiar Frias – Universidade de Évora
Profª Drª Andréa Cristina Marques de Araújo – Universidade Fernando Pessoa
Prof. Dr. Antonio Carlos da Silva – Universidade de Coimbra
Prof. Dr. Antonio Carlos Frasson – Universidade Tecnológica Federal do Paraná
Prof. Dr. Antonio Gasparetto Júnior – Instituto Federal do Sudeste de Minas Gerais
Prof. Dr. Antonio Isidro-Filho – Universidade de Brasília
Prof. Dr. Arnaldo Oliveira Souza Júnior – Universidade Federal do Piauí
Prof. Dr. Carlos Antonio de Souza Moraes – Universidade Federal Fluminense
Profª Drª Caroline Mari de Oliveira Galina – Universidade do Estado de Mato Grosso
Prof. Dr. Crisóstomo Lima do Nascimento – Universidade Federal Fluminense
Profª Drª Cristina Gaio – Universidade de Lisboa
Prof. Dr. Daniel Richard Sant’Ana – Universidade de Brasília
Prof. Dr. Deyvison de Lima Oliveira – Universidade Federal de Rondônia
Profª Drª Dilma Antunes Silva – Universidade Federal de São Paulo
Prof. Dr. Edvaldo Antunes de Farias – Universidade Estácio de Sá
Prof. Dr. Elson Ferreira Costa – Universidade do Estado do Pará
Prof. Dr. Eloi Martins Senhora – Universidade Federal de Roraima
Profª Drª Geuciane Felipe Guerim Fernandes – Universidade Estadual de Londrina
Prof. Dr. Gustavo Henrique Cepolini Ferreira – Universidade Estadual de Montes Claros
Prof. Dr. Humberto Costa – Universidade Federal do Paraná
Profª Drª Ivone Goulart Lopes – Istituto Internazionale delle Figlie de Maria Ausiliatrice
Prof. Dr. Jadilson Marinho da Silva – Secretaria de Educação de Pernambuco
Prof. Dr. Jadson Correia de Oliveira – Universidade Católica do Salvador
Prof. Dr. Jodeyson Islony de Lima Sobrinho – Universidade Estadual do Oeste do Paraná
Prof. Dr. José Luis Montesillo-Cedillo – Universidad Autónoma del Estado de México
Profª Drª Juliana Abonizio – Universidade Federal de Mato Grosso
Prof. Dr. Julio Candido de Meirelles Junior – Universidade Federal Fluminense
Prof. Dr. Kárpio Márcio de Siqueira – Universidade do Estado da Bahia
Profª Drª Kátia Farias Antero – Faculdade Maurício de Nassau
Profª Drª Keyla Christina Almeida Portela – Instituto Federal do Paraná
Profª Drª Lina Maria Gonçalves – Universidade Federal do Tocantins
Profª Drª Lucicleia Barreto Queiroz – Universidade Federal do Acre
Prof. Dr. Luis Ricardo Fernandes da Costa – Universidade Estadual de Montes Claros
Prof. Dr. Lucio Marques Vieira Souza – Universidade do Estado de Minas Gerais
Profª Drª Natiéli Piovesan – Instituto Federal do Rio Grande do Norte
Profª Drª Marianne Sousa Barbosa – Universidade Federal de Campina Grande
Profª Drª Marcela Mary José da Silva – Universidade Federal do Recôncavo da Bahia
Prof. Dr. Marcelo Pereira da Silva – Pontifícia Universidade Católica de Campinas
Profª Drª Maria Luzia da Silva Santana – Universidade Federal de Mato Grosso do Sul
Prof. Dr. Miguel Rodrigues Netto – Universidade do Estado de Mato Grosso
Prof. Dr. Pedro Henrique Máximo Pereira – Universidade Estadual de Goiás
Prof. Dr. Pablo Ricardo de Lima Falcão – Universidade de Pernambuco
Profª Drª Paola Andressa Scortegagna – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Profª Drª Rita de Cássia da Silva Oliveira – Universidade Estadual de Ponta Grossa
Prof. Dr. Rui Maia Diamantino – Universidade Salvador
Profª Drª Sandra Regina Gardacho Pietrobbon – Universidade Estadual do Centro-Oeste
Prof. Dr. Saulo Cerqueira de Aguiar Soares – Universidade Federal do Piauí

Prof. Dr. Urandi João Rodrigues Junior – Universidade Federal do Oeste do Pará

Prof^a Dr^a Vanessa Bordin Viera – Universidade Federal de Campina Grande

Prof^a Dr^a Vanessa Ribeiro Simon Cavalcanti – Universidade Federal da Bahia / Universidade de Coimbra

Prof. Dr. William Cleber Domingues Silva – Universidade Federal Rural do Rio de Janeiro

Prof. Dr. Willian Douglas Guilherme – Universidade Federal do Tocantins

Personalización de cuentos interactivos mediante la aplicación de Inteligencia Artificial basados en la producción literaria de docentes y estudiantes

Diagramación: Ellen Andressa Kubisty
Corrección: Yaiddy Paola Martinez
Indexación: Amanda Kelly da Costa Veiga
Revisión: Os autores
Autores: Santiago Otero-Potosi
Sara Lucero Revelo
Karina Freire-Reyes
Sonia Montero Zambrano
Paola Lapo Vicente

Datos de catalogación en publicación internacional (CIP)	
P467	<p>Otero-Potosi, Santiago Personalización de cuentos interactivos mediante la aplicación de Inteligencia Artificial basados en la producción literaria de docentes y estudiantes / Santiago Otero-Potosi, Sara Lucero Revelo, Karina Freire-Reyes – Ponta Grossa - PR: Atena, 2024.</p> <p>Otros autores Sonia Montero Zambrano Paola Lapo Vicente</p> <p>Formato: PDF Requisitos de sistema: Adobe Acrobat Reader Modo de acceso: World Wide Web Inclui bibliografía ISBN 978-65-258-2456-7 DOI: https://doi.org/10.22533/at.ed.567240104</p> <p>1. Inteligencia artificial. 2. Enseñanza. 3. Aprendizaje. I. Otero-Potosi, Santiago. II. Revelo, Sara Lucero. III. Freire-Reyes, Karina. IV. Título.</p> <p style="text-align: right;">CDD 006.37</p>
Preparado por Bibliotecario Janaina Ramos – CRB-8/9166	

Atena Editora
Ponta Grossa – Paraná – Brasil
Telefone: +55 (42) 3323-5493
www.atenaeditora.com.br
contato@atenaeditora.com.br

DECLARACIÓN DE LOS AUTORES

Los autores de este trabajo: 1. Certifican que no tienen ningún interés comercial que constituya un conflicto de interés en relación con el artículo científico publicado; 2. Declaran haber participado activamente en la construcción de los respectivos manuscritos, preferentemente en: a) Concepción del estudio, y/o adquisición de datos, y/o análisis e interpretación de datos; b) Elaboración del artículo o revisión para que el material sea intelectualmente relevante; c) Aprobación final del manuscrito para envío; 3. Acreditan que los artículos científicos publicados están completamente libres de datos y/o resultados fraudulentos; 4. Confirmar la cita y la referencia que sean correctas de todos los datos e interpretaciones de datos de otras investigaciones; 5. Reconocen haber informado todas las fuentes de financiamiento recibidas para la realización de la investigación; 6. Autorizar la publicación de la obra, que incluye las fichas del catálogo, ISBN (Número de serie estándar internacional), D.O.I. (Identificador de Objeto Digital) y demás índices, diseño visual y creación de portada, maquetación interior, así como su lanzamiento y difusión según criterio de Atena Editora.

DECLARACIÓN DEL EDITOR

Atena Editora declara, para todos los efectos legales, que: 1. Esta publicación constituye únicamente una cesión temporal del derecho de autor, derecho de publicación, y no constituye responsabilidad solidaria en la creación de manuscritos publicados, en los términos previstos en la Ley. sobre Derechos de autor (Ley 9610/98), en el artículo 184 del Código Penal y en el art. 927 del Código Civil; 2. Autoriza y estimula a los autores a suscribir contratos con los repositorios institucionales, con el objeto exclusivo de difundir la obra, siempre que cuente con el debido reconocimiento de autoría y edición y sin fines comerciales; 3. Todos los libros electrónicos son de acceso abierto, por lo que no los vende en su sitio web, sitios asociados, plataformas de comercio electrónico o cualquier otro medio virtual o físico, por lo tanto, está exento de transferencias de derechos de autor a los autores; 4. Todos los miembros del consejo editorial son doctores y vinculados a instituciones públicas de educación superior, según recomendación de la CAPES para la obtención del libro Qualis; 5. No transfiere, comercializa ni autoriza el uso de los nombres y correos electrónicos de los autores, así como cualquier otro dato de los mismos, para fines distintos al ámbito de difusión de esta obra.

En este fascinante mundo en donde se entrelaza la narrativa tradicionalista y las fronteras emergentes que brinda la Inteligencia Artificial, empiezan a aparecer nuevas propuestas literarias como la generación de cuentos interactivos mediante el uso de inteligencia artificial.

Este documento invita a explorar este emocionante espacio donde la creatividad humana en este caso de los estudiantes y docentes del Instituto Superior Tecnológico Liceo Aduanero se entrelaza con el poder transformador de las máquinas, dando lugar a una experiencia narrativa única y participativa desde la perspectiva de la generación de imágenes mediante el uso de IA.

En la era digital, el uso de la inteligencia artificial ha dejado de ser simplemente una herramienta tecnológica para convertirse en un colaborador creativo que ayude al escritor a plasmar sus ideas en gráficas complejas, ayudando a crear historias personalizadas y adaptativas a la realidad que se pretende inmiscuir al lector.

El presente libro se sumerge en el proceso de la escritura colaborativa entre seres humanos y algoritmos en donde se revela como la Inteligencia Artificial amplía significativamente los límites de la imaginación, desencadenando de esta manera nuevas formas de expresión literaria, con este manuscrito se llama a los escritores, programadores y adeptos de la temática a sumergirse en el proceso de creación de cuentos interactivos mediante la aplicación de herramientas digitales que promuevan la lectura.

María Emperatriz Fuertes
Rectora del Instituto Superior Tecnológico Liceo Aduanero

El presente texto es una propuesta literaria innovadora que consiste en la creación de ilustraciones para cuentos interactivos mediante el uso de Inteligencia Artificial, el objetivo es el de explorar como la imaginación humana se entrelaza con el poder de los algoritmos, dando lugar a una experiencia narrativa única y participativa, en este documento se explica los distintos conceptos y aplicaciones de la Inteligencia Artificial en la producción literaria y su respectiva evolución con el paso del tiempo, además describe las características y beneficios de los cuentos interactivos como una estrategia de enseñanza-aprendizaje que promueve el desarrollo cognitivo, lingüístico, social y emocional de los lectores.

Como propuesta se presenta cinco ejemplos de cuentos interactivos generados con la ayuda de la Inteligencia Artificial, los cuales fueron elaborados por estudiantes y docentes del Instituto Superior Tecnológico Liceo Aduanero que los establecieron a partir de la trama, los personajes, la escenografía y los valores implícitos de cada historia, el texto concluye con una invitación a los escritores, programadores y adeptos de la temática a sumergirse en el proceso de creación de cuentos interactivos mediante la aplicación de herramientas digitales que fomenten la lectura.

MARCO CONTEXTUAL.....	1
DEFINICIÓN Y CONCEPTOS CLAVE SOBRE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL.....	1
APLICACIONES DE LA IA EN LA PRODUCCIÓN LITERARIA.....	1
EVOLUCIÓN DE LA IA EN LA ESCRITURA Y CREACIÓN DE CONTENIDO LITERARIO	2
LOS CUENTOS INTERACTIVOS UN NUEVO RETO DE ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE	2
CARACTERÍSTICAS DE LOS CUENTOS INTERACTIVOS.....	3
Tomar Decisiones	3
Derivación de la Trama	4
Interactividad	4
ADAPTACIÓN	4
ASPECTOS MULTIMEDIALES	5
REPETICIÓN DEL JUEGO.....	5
ACCIÓN DE PERSONAJES DINÁMICOS.....	5
TECNOLOGÍA	5
PERFECCIONAMIENTO DEL LENGUAJE	5
DESARROLLO COGNITIVO	6
INCENTIVACIÓN AL DESARROLLO DE LA IMAGINACIÓN Y CREATIVIDAD.....	6
ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE VALORES	7
CIMENTACIÓN DE LA IDENTIDAD	7
PROMOCIÓN DE HABILIDADES SOCIALES.....	7
DESARROLLO DE LA EMPATÍA.....	8
PROMOCIÓN DE LA LECTURA.....	8
MOTIVACIÓN A LA PARTICIPACIÓN.....	8
PERSONALIZACIÓN DEL APRENDIZAJE	8
RETROALIMENTACIÓN O FEEDBACK INMEDIATO	9
APRENDIZAJE EXPERIENCIAL	9

CUENTOS INTERACTIVOS ESCRITOS POR ESTUDIANTES DEL INSTITUTO SUPERIOR TECNOLÓGICO LICEO ADUANERO CON EL ACOMPAÑAMIENTO DE SUS DOCENTES Y LA GENERACIÓN DE IMÁGENES A TRAVÉS DE USO DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL..... 10

CUENTO EL RATONCILLO DIMINUTO 11

DESARROLLO	11
TRAMA	11
PERSONAJES	11
CARACTERÍSTICAS	12
ESCENOGRAFÍA.....	12
VALORES IMPLÍCITOS.....	12
DESARROLLO DEL CUENTO DENOMINADO EL RATONCILLO DIMINUTO.....	12

CUENTO POLLITO Y LA PLUMA MÁGICA 19

DESARROLLO	19
TRAMA	19
PERSONAJES	19
ESCENOGRAFÍA.....	19
VALORES IMPLÍCITOS.....	20
DESARROLLO DEL CUENTO DENOMINADO POLLITO Y LA PLUMA MÁGICA....	20

CUENTO UN DRAGÓN MUY ESPECIAL33

DESARROLLO	33
TRAMA	33
PERSONAJES	33
CARACTERÍSTICAS	34
ESCENOGRAFÍA.....	34
VALORES IMPLÍCITOS.....	34
DESARROLLO DEL CUENTO UN DRAGÓN MUY ESPECIAL.....	34

CUENTO EL GATO AVENTURERO	41
INTRODUCCIÓN	41
TRAMA	41
PERSONAJES	41
ESCENOGRAFÍA.....	42
VALORES IMPLÍCITOS.....	42
DESARROLLO DEL CUENTO EL GATO AVENTURERO	42
CUENTO EL LEÓN QUE QUERÍA HACER AMIGOS.....	52
INTRODUCCIÓN	52
TRAMA	52
PERSONAJES	52
ESCENOGRAFÍA.....	53
VALORES IMPLÍCITOS.....	53
DESARROLLO DEL CUENTO EL LEÓN QUE QUERÍA HACER AMIGOS.....	53
REFERENCIAS	61
SOBRE OS AUTORES	64

MARCO CONTEXTUAL

DEFINICIÓN Y CONCEPTOS CLAVE SOBRE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

La Inteligencia Artificial es un campo de la informática que se centra en el desarrollo de algoritmos y sistemas capaces de realizar tareas que normalmente, requieren la intervención de inteligencia humana, en el contexto de la escritura y la creación literaria, la IA puede involucrar técnicas como el aprendizaje automático, el procesamiento del lenguaje común y la simulación de procesos cognitivos (Jagadeesan et al., 2023).

Con esta poderosa herramienta se busca que la Inteligencia Artificial comprenda, genere y mejore textos de manera autónoma con la finalidad de perfeccionar los procesos, en este caso los literarios, en el ámbito de la generación de cuentos se puede explorar desde una perspectiva teórica cómo los algoritmos y modelos de lenguaje han avanzado en su capacidad para crear narrativas coherentes y cautivadoras (Chheda et al., 2023).

La generación de cuentos implica no solo la creación de texto sino también la capacidad de estructurar tramas, desarrollar personajes y mantener la coherencia temática, en la rama de la literatura, los conceptos clave incluyen algoritmos de generación de texto, modelado de lenguaje, y sistemas capaces de entender y emular el estilo de escritores humanos (Silva, 2023).

APLICACIONES DE LA IA EN LA PRODUCCIÓN LITERARIA

La Inteligencia Artificial ha revolucionado la producción literaria al ofrecer diversas aplicaciones, los asistentes de escritura basados en IA pueden proporcionar sugerencias de corrección gramatical, estilo y estructura, estos generadores de contenido literario pueden crear poesía, historias cortas o incluso novelas completas, además, esta herramienta se emplea en la creación de personajes y tramas, ofreciendo nuevas perspectivas creativas a los escritores.

La automatización de la traducción, la adaptación de estilos literarios y la generación de contenido personalizado se ha vuelto importante en la producción literaria, el enfoque teórico que podría abordar la IA se basa en la comprensión profunda del contexto y la aplicación de patrones aprendidos a partir de extensos conjuntos de datos literarios.

Desde la perspectiva de la teoría literaria, se puede argumentar que la IA no solo imita estilos existentes, sino que también tiene el potencial de explorar nuevas formas narrativas haciendo posible que producciones literarias de estudiantes o docentes sean llevadas a la imagen y se logre procesar la información, reconociendo patrones emergentes que podría dar lugar a la creación de historias innovadoras y originalidad en la narrativa (Otero-Potosi et al., 2023).

En este sentido, la fundamentación teórica podría explorar cómo la generación de cuentos por parte de la IA se convierte en parámetros más amplios sobre la creatividad, la originalidad y la relación entre la máquina y el creador humano. (BENJAMINS, 2022).

EVOLUCIÓN DE LA IA EN LA ESCRITURA Y CREACIÓN DE CONTENIDO LITERARIO

La evolución de la Inteligencia Artificial en la escritura literaria ha sido constante, desde sistemas básicos de procesamiento de texto hasta modelos de lenguaje avanzados como GPT, la capacidad de las máquinas para entender y generar texto e imágenes ha experimentado avances significativos, la adaptación de modelos de aprendizaje profundo ha permitido a la IA capturar matices de estilo y contexto, acercándose cada vez más a la creatividad humana.

El progreso en la capacidad de procesamiento y el acceso a grandes conjuntos de datos literarios han sido impulsores clave en esta evolución, permitiendo a la IA aprender de manera más efectiva y generar contenido literario más sofisticado que en la actualidad ha sido beneficioso para todas las partes interesadas en este tipo de tecnologías (Vaswani et al., 2017).

LOS CUENTOS INTERACTIVOS UN NUEVO RETO DE ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA APRENDIZAJE

Ante los avances tecnológicos, los docentes se enfrentan a nuevos retos , frente a herramientas y estrategias de enseñanza aprendizaje, en este caso una estrategia innovadora son los cuentos interactivos , los cuales se adaptan a las necesidades de las nuevas generaciones digitales nativas , esta estrategia promueve la estimulación sensorial a la vez que motiva a los estudiantes, que de acuerdo a Abril y Bareno (2016) despierta la imaginación y la creatividad a través de seguir la trama de cada cuento.

De acuerdo con esto, la herramienta de los cuentos interactivos, contribuyen a aprender desde lo experiencial donde, Torres y Cobo, (2017) plantean que este tipo de herramienta son,“(…) acciones que se derivan del aprendizaje experiencial, por descubrimiento, por proyectos y por problemas”. Esto hace que los niños se motiven con los cuentos interactivos y participen activamente, tomando decisiones en cada historia, haciendo parte del relato.

Esto es llevar a la practica las habilidades básicas de pensamiento desde la observación y toma de decisiones,” Habilidades que son fundamentales no solo para la labor académica sino para el desempeño personal y social. La mediación pedagógica es la labor fundamental para generar espacios de interacción docente-estudiante de manera provechosa y creativa” (Lucero , 2017) y los cuentos interactivos son una herramienta y a la vez una estrategia para enriquecer los escenarios de enseñanza como de aprendizaje.

Donde “La capacidad de aprender en cada momento depende de la cabida cognitiva del sujeto, de los conocimientos previos y de la interacción con el medio”. (Soto, 2017, p. 12) De allí que los cuentos interactivos se adaptan al ritmo de aprendizaje de los estudiantes, facilitando la construcción del conocimiento desde la interacción con los personajes de las

fábulas, donde los cuentos interactivos a través de la estimulación sensorial con la imagen y el movimiento invitan a fijar la atención, “la cual proyecta una mejor interacción, donde el aprendizaje se vuelve más significativo y motivante para los niños” (Lucero-Revelo et al., 2023). A la vez que esta herramienta tecnológica “se basan en la construcción del propio conocimiento mediante la interacción constante con el medio, de todas formas, el aprendizaje es significativo cuando las tareas y temas son motivantes para los niños” (Pérez et al., 2013).

Por su parte, Dorantes y Matus (2007) “considera que el aprendizaje es activo, que requiere un estudiante activo, que construya el conocimiento, pues este no viene dado, por lo tanto, es necesario la educación experimental y el aprendizaje significativo” y que mejor con la estrategia de los cuentos interactivos que incentivan a la participación desde la estimulación sensorial, atendiendo a los diferentes estilos de aprendizaje.

Es decir, “permitirle al estudiante observar, jugar, interactuar, escuchar y vivir historias, involucra, sin duda, nuevas experiencias para el educador, dotándole de herramientas ideo-visuales y de nuevos conocimientos sobre la enseñanza de lectura en el aula” (Soto, 2017). En este caso los niños empiezan con la lectura de imágenes y símbolos.

Por tanto los cuentos interactivos son una estrategia participativa que motiva desde los diferentes canales sensoriales, por tanto esta estrategia de enseñanza y aprendizaje creativa comprende varios elementos esenciales para el desarrollo de las principales áreas del aprendizaje tales como: visión, acción y práctica de investigación para la innovación en la enseñanza, lo cual lleva a “propiciar un clima de trabajo diferente al de las aulas convencionales (López, 2017), generando escenarios de aprendizaje experienciales y significativos, favoreciendo el aprendizaje en las primeras etapas de la vida, Siendo esto determinante en el amor al estudio.

Por otra parte, en los procesos de enseñanza aprendizaje es fundamental tener presente los diferentes estilos de aprendizaje, los cuales están directamente relacionados con lo sensorial, para lo cual es fundamental “la lectura de imágenes como medio de alfabetización visual, adquiere un privilegio pedagógico por estar asociada a habilidades en las que las y los niños aprenden capacidades para conocer, entender, interpretar y expresarse, en especial en esta era del conocimiento” (Montesdeoca, 2017).

CARACTERÍSTICAS DE LOS CUENTOS INTERACTIVOS

Tomar Decisiones

En este tipo de cuentos interactivos “Pueden practicar con juegos en los que se les expongan diversas situaciones de personas que se ven obligadas a tomar una decisión”. (Educapeques, 2024). Donde a través de las historias, los niños empiezan a tomar parte en las decisiones que se van narrando, observando como esas decisiones van cambiando

en el desarrollo de la fábula y el desenlace de la trama. Es decir, ejercitan las habilidades de básicas de pensamiento de observación, comparación y descripción para tomar una decisión.

Derivación de la Trama

Los niños mediante los cuentos interactivos pueden estar atentos al hilo conductor de la historia, observando cada uno de eventos y acciones que se desarrollan en ella y manteniendo a estos motivados e interesados hasta el final, además, se puede darles la oportunidad de expresarse tanto de ideas como de emociones de forma diferente, ramificando desde sus propias historias "Estas narrativas, además, despiertan curiosidad y generan un interés genuino por participar y crear de manera autónoma y personal, aun cuando se generen construcciones que terminan siendo colectivas" (Lion, 2020).

Y por otra parte las derivaciones pueden facilitar múltiples direcciones, posibilidades y desenlaces, según la elección que haga cada niño a través de sus gustos y percepciones, esto fomenta en el niño, la imaginación, creatividad, toma de decisiones y participación.

Interactividad

Los cuentos interactivos, facilitan la interacción de los niños tanto en el desarrollo de la historia, como en interactuar con la tecnología generando acciones específicas que le permitan interactuar, por lo cual "Los contenidos se hacen más dinámicos (interactividad) más atractivos (presentación simultánea de texto, sonidos e imágenes) y más variados" (Macias y Marcillo, 2021).

ADAPTACIÓN

Los cuentos interactivos facilitan hacer adaptaciones, y observaciones cómo van cambiando de acuerdo con la participación activa de los niños, donde la lectura de imágenes es única de acuerdo con las decisiones, adaptándose y creando una experiencia personalizada ya que esta adaptabilidad puede cambiar de medio o historia que se desarrolla bajo unas ideas previas u originales.

Todo depende de la interacción que haga cada uno de los niños con el material que se les presente, donde" el usuario puede sacar conclusiones, tener pensamientos profundos con base en lo que va leyendo en la obra, en cambio, en la interactiva el usuario tiende a tener un papel más participativo y didáctico en la historia" (Rodríguez, 2007), es decir una practica experiencial personalizada.

ASPECTOS MULTIMEDIALES

Los cuentos interactivos, son una estrategia didáctica que puede facilitar incorporar elementos de multimedia como: imágenes, sonidos y videos para enriquecer la experiencia del aprendizaje de la lectura inicialmente de imágenes y que luego motiva a la lectura de textos, por lo cual “las multimedias se pueden emplear para ayudar en el proceso de enseñanza” (González , 2016, p.17), así también de aprendizaje de forma lúdica y motivadora como en este caso de los cuentos interactivos.

REPETICIÓN DEL JUEGO

Los cuentos digitales le facilitan al niño la posibilidad de volver a jugar o interactuar con el mismo, a través de escoger diversas rutas y variedad de finales posibles desde la derivación de la trama, ya que este tipo de cuentos utiliza “herramientas digitales, animaciones, sonidos, imágenes HD móviles que los convierten en recursos llamativos e innovadores” (Vega-Lugo et al., p. 3). Todo depende la motivación e interés de los niños.

ACCIÓN DE PERSONAJES DINÁMICOS

La acción de los personajes, están determinadas de acuerdo a las elecciones que tomen los niños de los personajes de acuerdo como se van desarrollando las historias, las cuales dirigen a diferentes arcos narrativos e interacciones entre los personajes, incentivando a la participación y decidiendo de acuerdo a necesidades e intereses, emociones y pensamientos que se personifican en cada personaje.

TECNOLOGÍA

Los cuentos interactivos brindan unas experiencias agradables únicas en el inicio de la lectura con el uso de la tecnología, involucrándose en cada historia donde interactúan, de forma más activa y personalizada, esta estimulación está favorecida por la estimulación sensorial acorde a cada estilo de aprendizaje VAK (visual, auditivo y Kinestésico), donde dicha estimulación juega un papel determinante en el desarrollo integral de los niños y proyecto de vida estudiantil, marcando de forma positiva en sus primeros años escolares. Además, es una forma de enseñar a aprovechar la tecnología de forma adecuada.

PERFECCIONAMIENTO DEL LENGUAJE

Los cuentos interactivos ayudan al perfeccionamiento y desarrollo del lenguaje mediante “un ambiente enriquecido de lenguaje, con vocabulario y estructuras gramaticales más variadas que las que normalmente se encuentran en las conversaciones cotidianas” (Mafla et al., 2022) y aún mejor con la interactividad, se promueve el desarrollo de vocabulario,

gramática y comprensión del lenguaje, esta estrategia desafía a los niños al conocimiento de una multiplicidad de palabras y estructuras lingüísticas en contextos narrativos de vivencias de la cotidianidad ,enriquece la capacidad de interacción y comunicación.

DESARROLLO COGNITIVO

Los cuentos interactivos estimulan la actividad cerebral, al estimular las áreas básicas del aprendizaje y manejo emocional, para concentrarse en la comprender la trama, observar la participación de personajes y adelantarse a los eventos, de esta manera se ejercitan habilidades cognitivas tales como: la atención, la memoria y la capacidad de resolución de problemas, por otra parte los cuentos interactivos favorecen el proceso cíclico del aprendizaje desde los cuatro pasos planteados por Kolb (1981) los cuales son: experiencia concreta, observación reflexiva, conceptualización abstracta y experimentación. Donde los cuentos interactivos posibilitan el escenario para que se dé el aprendizaje.

INCENTIVACIÓN AL DESARROLLO DE LA IMAGINACIÓN Y CREATIVIDAD

Hoy más que nunca se requiere estrategias pedagógicas como los cuentos interactivos que permitan al niño atender sus intereses por las nuevas tecnologías, pero que a la vez no pierda espacios de desarrollo de habilidades imaginativas y creativas. Además, un niño que aprende jugando y no solo se ocupa de entretenerse con el uso de la tecnología sin propósito, ya que un, “niño que no juega, que está pegado a la televisión o al celular, un niño que no tiene momentos de ocio es un niño que no aprende cosas del mundo y que no puede ser creativo, no puede ser imaginativo “ (Pezca, 2020).

Es por esto que los cuentos interactivos, son una estrategia pedagógica que estimula la imaginación y la creatividad, aprendiendo a pensar de forma creativa con la visualización de imágenes y tramas que los lleva a resolver problemas de una manera innovadora y dinámica, esta es una oportunidad para que los niños experimenten como presentar soluciones diferentes para situaciones similares, haciéndose más activos, participativos, que en un futuro logran ser más tolerantes y flexibles ante el manejo de las diferentes circunstancias y frente a la frustración.

A sí mismo al interactuar con los cuentos, se ejercita la imaginación y la creatividad, las habilidades básicas de pensamiento, la autoregulación emocional . Todo lo cual, es necesario para la adquisición de habilidades sociales y emocionales a través del juego imaginario, se aprende a ponerse en el lugar de otras personas y a entender sus sentimientos y necesidades.

Esto ayuda a desarrollar la empatía, lo que permite conectarse mejor con otras personas de igual manera desde estas prácticas, los infantes se transportan a sus mundos imaginarios, visualizando situaciones y escenarios. Además, son espacios de aprendizaje que fomenta el desarrollo del lenguaje.

ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE VALORES

La enseñanza de los valores, es más vivencial a través de los cuentos interactivos ya que las imágenes y la narrativa despierta el interés , incentiva a pesar en lo que puede ocurrir en el desarrollo de la trama, esta estrategia es muy didáctica y “facilita la superación del egocentrismo, prepara para la vida ofreciendo modelos de comportamiento, sentimientos y valores» (Marín y Sánchez, 2018), Donde el aprendizaje se da por la interactividad y visualización de los personajes con sus diferentes vivencias y mensajes que captan a través de las moralejas . Aprendizajes que son para aprender a vivir en todos los entornos: familiar, escolar y social llevando al bienestar a través de la práctica de los valores.

CIMENTACIÓN DE LA IDENTIDAD

Los cuentos interactivos son “una poderosa herramienta educativa para niños, es cómo se relaciona con el género y la construcción de identidades, a partir del concepto de la forma en que se puede representar las realidades que viven “ (Marí et al., 2020) los infantes identificando personajes donde “la identidad no es algo inherente al sujeto o un núcleo invariable, sino que es una estructura en desarrollo, algo que se manifiesta en un proceso continuo que involucra tanto aspectos individuales como colectivos en una acción-relación recíproca” (Salzmann, 2017) proporcionando de esta manera a los niños, un espacio para comprenderse a sí mismos, a desarrollar empatía y a enfrentar situaciones similares a las que experimentan en los diferentes escenarios del cuento y desenvolvimiento de la trama, que los lleva a comprender desde las diferentes situaciones vivenciadas por los personajes.

PROMOCIÓN DE HABILIDADES SOCIALES

Los primeros años de vida son fundamentales en los aprendizajes para la vida, por tanto, la estrategia de interactuar con los cuentos estimula el desarrollo integral de los niños, observando y vivenciando relaciones sociales, manejo de conflictos y experiencia de comportamiento apropiado en los diferentes escenarios que se presentan en el desenvolvimiento de la trama.

Porque la infancia es la etapa fundamental para “posteriores años, son críticos para el desarrollo de la inteligencia, el lenguaje, el comportamiento social y la personalidad; de ahí que las experiencias que se le ofrezcan al infante deben procurar estimular todos estos aspectos para favorecer un desarrollo integral “En consecuencia en los cuentos interactivos los niños interactúan con los diferentes personajes , aprenden como relacionarse socialmente , y llevando a desarrollar estas habilidades en la practica diaria .

DESARROLLO DE LA EMPATÍA

Los cuentos interactivos a través de la estimulación sensorial desde la visualización de imágenes, sonidos, trama y exposición de los diferentes personajes facilitan la conexión emocional con los demás y con ello el desarrollo de empatía, ante lo cual (Núñez et al., 2022) expresa una de las necesidades fundamentales a atender en la educación infantil a través de crear contextos positivos y seguros, que propendan por la felicidad, una estrategia son los cuentos interactivos, los cuales fomentan, el desarrollo de la empatía, mediante las diferentes interacciones, el aprendizaje, la comunicación, la convivencia y éxito de sus actores o fracaso de los personajes del cuento.

PROMOCIÓN DE LA LECTURA

Los cuentos interactivos y emocionantes pueden promover y cultivar el amor por la lectura, un interés temprano en la lectura puede llevar a un hábito de lectura a lo largo de la vida, por tanto estos se convierten en una estrategia pedagógica que contribuye al desarrollo del lenguaje, por lo tanto cuando los niños “dominan el lenguaje pueden transmitir mejor sus sentimientos y expresarse, es una herramienta que permite fortalecer cómo interactúan con su entorno y con las diferentes situaciones que se les presentan en la vida”. (UNICEF, 2023) es por esto, que esta herramienta tecnológica a más de atender las necesidades de la generación digital contribuye a aprender a leer con gusto.

MOTIVACIÓN A LA PARTICIPACIÓN

Los cuentos interactivos, motivan a la participación de los infantes debido a que la narrativa interactiva los involucra presentándoles oportunidades para tomar decisiones y asumir la dirección de la historia, estos son aspectos que se ven reflejados en la motivación e interés para trabajar con esta herramienta tecnológica, la narrativa interactiva involucra a los estudiantes de manera activa, ya que les brinda la oportunidad de tomar decisiones y controlar la dirección de la historia, esto puede aumentar el interés y la motivación.

PERSONALIZACIÓN DEL APRENDIZAJE

Al interactuar en los cuentos, estimulados desde los diferentes canales sensoriales, reta a los niños a tomar decisiones que inciden en la trama, donde la narrativa interactiva facilita la adaptación a las preferencias y necesidades individuales de cada lector, ofreciendo una experiencia de aprendizaje más personalizada. “Para que valga la pena, la educación tiene que ser personal: no podemos aprender algo bien si no hemos comprendido primero qué pertinencia tiene y cómo puede aplicarse a nuestra situación personal (PROFUTURO, 2022) y que mejor el niño al interactuar con los cuentos tiene la posibilidad de identificarse de acuerdo con situación personal.

RETROALIMENTACIÓN O FEEDBACK INMEDIATO

En la interacción de los niños con los cuentos los infantes reciben la retroalimentación o Feedback, en forma inmediata, sobre sus decisiones tomadas en el desenvolvimiento de las narrativas interactivas, llevándolos a toma de conciencia y comprensión de las consecuencias de sus elecciones.

Donde esta experiencia les va ayudar a tomar conciencia de la importancia de la retroalimentación, donde ahora lo experimentan cada una de las dimensiones de la retroalimentación, las cuales son:” la clarificación de las expectativas de aprendizaje, denominada Feed Up; el estado que guarda el aprendizaje alcanzado,...con respecto al esperado, denominada Feed Back; y las acciones que se deberán implementar para alcanzar los aprendizajes esperados, conocida como Feed Forward “(Prado y Pérez, 2021), por tanto en la metodología pedagógica del docente para utilizar cuentos interactivos es importante tener presente estas dimensiones, para que se dé un aprendizaje exitoso.

APRENDIZAJE EXPERIENCIAL

Los cuentos interactivos, involucran al lector directamente en el desenvolvimiento de la trama, volviéndose más significativo desde la practica interactiva y experiencia del proceso de enseñanza y aprendizaje, ante lo cual afirma, Samper y Ramírez (2014) “el aprendizaje experiencial involucra al alumno de manera directa y plasman los temas nuevos desde su mismo contexto”.

Donde se hace necesario que el docente desde su manejo didáctico les dé importancia a los saberes previos del niño, para desde allí generándole desafíos de aprendizaje a través de las narrativas interactivas, donde es fundamental el “percibir y referir el proceso de aprendizaje, fundamentado en la práctica a partir de los sentidos, que son estímulos exteriores que proporcionan experiencias que encaminan el esfuerzo y la experticia de las habilidades” (Espinar y Visguerra, 2019).

**CUENTOS INTERACTIVOS ESCRITOS POR
ESTUDIANTES DEL INSTITUTO SUPERIOR
TECNOLÓGICO LICEO ADUANERO CON EL
ACOMPañAMIENTO DE SUS DOCENTES Y
LA GENERACIÓN DE IMÁGENES A TRAVÉS
DE USO DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL**

CUENTO EL RATONCILLO DIMINUTO

DESARROLLO

El Ratoncillo diminuto es un cuento que invita al lector a sumergirse en lo más recóndito de una historia que se desarrolla en un bosque, donde el sonido de las hojas crea una hermosa melodía y las raíces de los árboles forman singulares madrigueras, en el que un ratoncillo diminuto establece grandes aventuras, llenas de valentía y astucia sorprendente.

Pérez es un ratón de baja estatura, el cual, para ser visto por sus compañeros y allegados de madriguera, necesitaba encender un fósforo para que pueda ser observado de manera correcta; su diminuto tamaño lo convierte en el protagonista de esta historia extraordinaria.

A pesar de recibir burlas por su estatura diminuta, el ratón Pérez, con gran actitud hace caso omiso a las risas y burlas, concentrándose en su propia esencia y fortalezas internas que posee, a medida que se adentra en los secretos ocultos en la vida de este singular ratoncillo, se observa que, a veces, las mayores virtudes de los seres vivos se encuentran en los lugares menos esperados.

TRAMA

A pesar de su tamaño, el ratoncito Pérez se convierte en un héroe muy respetado para los habitantes de su madriguera al esquivar con astucia todas las trampas que encontraba a su paso, cuando los cazadores salen en busca de los roedores, este con su suspicacia se las ingenia para esconderse en los agujeros del queso, burlándose con astucia de quienes le acechaban y poniéndose a buen recaudo.

Esta astucia le permite destacarse de sus compañeros, y lo convierte en el líder de esta especial ratonera, al comprender que el tamaño de este singular roedor no era una desventaja, sino una oportunidad para demostrar su ingenio, todos los ratones aprenden paulatinamente que cada ser vivo tiene habilidades únicas, y que, si las utilizan sabiamente de manera adecuada, pueden convertir cualquier aparente debilidad en su mayor fortaleza y ayudar a los demás.

PERSONAJES

- **Pérez:** Protagonista del cuento, un ratoncillo diminuto con una valentía extraordinaria y una astucia asombrosa.
- **Compañeros de madriguera:** Ratones que inicialmente se burlan de Pérez por su tamaño, pero al pasar del tiempo aprenden a admirarlo y seguir su ejemplo.

CARACTERÍSTICAS

- **Pérez:** Valiente, astuto, indomable, inspirador.
- **Compañeros de madriguera:** Inicialmente burlones, pero luego aprenden a valorar la astucia y valentía de Pérez.

ESCENOGRAFÍA

El cuento se desarrolla en un bosque encantado, donde los rayos de sol apenas se filtran y los susurros de las hojas crean una atmósfera mágica en donde ocurren innumerables aventuras, la madriguera de los ratones es un lugar acogedor rodeado de raíces y escondido entre las sombras.

VALORES IMPLÍCITOS

- **Valentía:** Pérez demuestra que la verdadera valentía no depende del tamaño, sino de la determinación y el coraje.
- **Astucia:** La inteligencia y la astucia de Pérez se destacan como habilidades valiosas, demostrando que pensar con ingenio puede superar obstáculos.
- **Superación:** El cuento enseña que las aparentes debilidades pueden convertirse en fortalezas, y que cada individuo tiene habilidades únicas que pueden marcar la diferencia.
- **Solidaridad:** A medida que los compañeros de Pérez aprenden a admirarlo, se desarrolla un sentido de solidaridad y aprecio por las diferencias en la comunidad de ratones.

En este cuento, la trama, los personajes y la escenografía se entrelazan para transmitir mensajes valiosos sobre la importancia de la valentía, la inteligencia y la solidaridad en la superación de desafíos.

DESARROLLO DEL CUENTO DENOMINADO EL RATONCILLO DIMINUTO

Había una vez un ratoncillo diminuto llamado Pérez, tan pequeño que para ser visto tenía que encender una cerilla, aunque sus compañeros de la escuela se burlaban de su tamaño, a Pérez no le importaba; simplemente se hacía de oídos sordos a sus comentarios.



Prompts Utilizado para la generación de Imagen

Genera una imagen de un ratón color blanco, con ojos grandes, que posea una colita puntiaguda, que utilice una mochila de color azul, mismo ratoncito será utilizado como personaje de un cuento infantil para niños.

Lo que muchos no sabían era que Pérez tenía una habilidad única: podía sortear las trampas humanas con una destreza increíble, mientras otros ratones caían víctimas de estos ingenios mortales, Pérez, con agilidad, esquivaba los peligros sin pisar nunca el mecanismo que las activaba.



prompts Utilizado para la generación de Imagen

Genera una imagen de un ratón color blanco, con ojos grandes, que posea una colita 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.

Pérez se convirtió en el héroe 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.



prompts Utilizado para la generación de Imagen

Genera una imagen de un ratón color blanco, con ojos grandes, que posea una colita puntiaguda, que utilice una mochila de color azul, que se encuentre ingresando a su casa que está hecha de queso color amarillo, mismo ratoncito será utilizado como personaje de un cuento infantil para niños.

Un día, los jóvenes ratones se maravillaron ante las habilidades de Pérez y aspiraron a ser como él, los roedores de la madriguera comprendieron que lo que parecía un defecto se transformaba en una virtud cuando se usaba el cerebro para pensar y se deseaba con empeño.



prompts Utilizado para la generación de Imagen

Genera una imagen de un ratón color blanco, con ojos grandes, que posea una colita puntiaguda, que utilice una mochila de color azul, que se encuentre en una escenografía que represente un bosque encantado con varias casitas y que sus amigos ratoncitos estén contentos caminando por un sendero con el ratón color blanco, con ojos grandes, que posea una colita puntiaguda, que utilice una mochila de color azul, misma imagen será utilizada como personaje de un cuento infantil para niños.

Desde ese día, Pérez se convirtió en el mentor de la madriguera, enseñando a los ratones más jóvenes que la astucia y la inteligencia podían superar cualquier obstáculo.



prompts Utilizado para la generación de Imagen

Genera una imagen de un ratón color blanco, con ojos grandes, que posea una colita puntiaguda, que utilice una mochila de color azul, que se encuentre en una escenografía que represente un bosque encantado con varias casitas, que camine por un sendero muy contento, misma imagen será utilizada como personaje de un cuento infantil para niños.

La pequeñez de Pérez dejó de ser un motivo de burla para convertirse en un motivo de admiración. Y así, juntos, los ratones aprendieron que cada uno tiene habilidades únicas, y que, si las utilizan sabiamente, pueden convertir cualquier aparente debilidad en su mayor fortaleza.



Colorín colorado, este cuento ha terminado.

prompts Utilizado para la generación de Imagen

Genera una imagen de un ratón color blanco, con ojos grandes, que posea una colita puntiaguda, que utilice una mochila de color azul, que se encuentre en una escenografía montado sobre varios quesos color amarillo, misma imagen será utilizada como personaje de un cuento infantil para niños.

CUENTO POLLITO Y LA PLUMA MÁGICA

DESARROLLO

En lo alto de las montañas, donde la magia se entreteje con la naturaleza, existe una historia encantadora que se desarrolla en un rincón especial, en este lugar mágico, vive Emy, una niña llena de amor por la naturaleza, descubre el increíble poder de la confianza y la valentía a través de una amistad única con un pequeño pollito, este cuento se denomina “Pollito y la Pluma Mágica”, el cual invita a realizar un viaje lleno de colores resplandecientes, risas en la pradera y lecciones profundas sobre el verdadero significado de la valentía.

TRAMA

La historia sigue a Emy, una niña que ama visitar a sus abuelitos en lo alto de las montañas, un lugar mágico lleno de árboles verdes, flores multicolores y animales felices, en ese lugar Emy conoce a un pequeño pollito que se siente diferente de sus hermanos y le regala una pluma mágica que le otorga valentía, a medida que el pollito crece, descubre que la verdadera valentía viene de dentro de él y no de la pluma.

PERSONAJES

- **Emy:** La protagonista, curiosa y llena de amor por la naturaleza.
- **Pollito:** Inicialmente temeroso, se transforma en un gallo valiente gracias a la pluma mágica.
- **Animales de la granja:** La señora vaca, el cerdito, las ovejas y la gallina Carlota, quienes añaden color y alegría a la historia.

ESCENOGRAFÍA

El cuento se desarrolla en lo alto de las montañas, donde la naturaleza es exuberante y llena de vida, el entorno está adornado con árboles frondosos, praderas, una laguna y una granja habitada por animales alegres, la escenografía refleja la magia inherente a la naturaleza y la conexión especial entre los personajes.

VALORES IMPLÍCITOS

- **Valentía Interior:** La historia destaca que la verdadera valentía proviene de la confianza y la autoaceptación, no de objetos externos.
- **Amistad y Empatía:** Emy muestra compasión hacia el pollito, alentándolo y regalándole una pluma mágica, lo que destaca la importancia de la amistad y el apoyo mutuo.
- **Autoaceptación:** A través de la transformación del pollito, el cuento resalta la importancia de aceptarse a uno mismo y reconocer la propia valía.
- **Magia de la Naturaleza:** La naturaleza es presentada como un lugar mágico que inspira transformación y crecimiento personal.

Esta historia cautivadora no solo entretiene a los lectores con su encanto y colores vibrantes, sino que también transmite mensajes valiosos sobre la autoconfianza y la aceptación personal.

DESARROLLO DEL CUENTO DENOMINADO POLLITO Y LA PLUMA MÁGICA

En lo alto de las montañas, donde los árboles verdes y frondosos se mecían con la brisa, y las flores de todos los colores bailaban al son de la naturaleza, vivía una niña llamada Emy.



prompts Utilizado para la generación de Imagen

Genera una imagen de una niña, con ojos grandes y mirada penetrante, que habite en un bosque, que se encuentre en una escenografía que represente un bosque rodeado de animales de granja, en especial ovejas y que estén cerca de una casa antigua, misma imagen será utilizada como personaje de un cuento infantil para niños.

Su lugar favorito de residencia era la casa de sus abuelitos el cual es un rincón mágico donde los pájaros entonan bellas melodías y la señora vaca mueve su cola de alegría todos los días.



prompts Utilizado para la generación de Imagen

Genera una imagen de una niña, con ojos grandes y mirada penetrante, que habite en un bosque, que se encuentre en una escenografía que represente un bosque rodeado de animales de granja, en especial vacas y pollitos de color amarillo, que estén cerca de una casa antigua, misma imagen será utilizada como personaje de un cuento infantil para niños.

Pero entre todos los animales, uno destacaba: un pequeño pollito que se escondía en su nido, que siempre estaba apartado de sus hermanitos a un lado de donde ellos se reunían y conversaban.



prompts Utilizado para la generación de Imagen

Genera una imagen de un pollo color amarillo de ojos grandes, que se encuentre acompañado de sus hermanos, que habite en un bosque, que se encuentre en una escenografía que represente que el pollito color amarillo con sus hermanitos estén refugiados en una cueva hecha de hojas de árboles, misma imagen será utilizada como personaje de un cuento infantil para niños.

Emy, muy curiosa y llena de amor por la naturaleza, se acercó al pollito y exclamó, ¿Qué te pasa, amiguito? - le preguntó con ternura notando la tristeza en sus ojitos, el pollito, mirándola con desconfianza y timidez le contó que no se sentía igual a sus hermanitos y por eso se alejaba de ellos.



prompts Utilizado para la generación de Imagen

Genera una imagen de una niña, con ojos grandes y mirada penetrante, que habite en un bosque, que se encuentre en una escenografía que represente que esté conversando con un pollito de color amarillo, misma imagen será utilizada como personaje de un cuento infantil para niños.

La niña, con una sonrisa cálida de oreja a oreja, le dio un fuerte abrazo y le dijo:
No te sientas triste, eres muy especial, tus plumas son únicas, son brillantes y resplandecientes como los rayos del sol.



prompts Utilizado para la generación de Imagen

Genera una imagen de una niña, con ojos grandes y mirada penetrante, que habite en un bosque, que se encuentre en una escenografía que represente que está abrazando a un pollito de color amarillo, misma imagen será utilizada como personaje de un cuento infantil para niños.

El pollito, con dudas en sus ojitos le respondió:

Pero no soy tan valiente como mis hermanitos, ellos son muy valerosos y se enfrentan todos los días a diferentes retos y desafíos.



prompts Utilizado para la generación de Imagen

Genera una imagen de una niña, con ojos grandes y mirada penetrante, que habite en un bosque, que se encuentre en una escenografía que represente que esté conversando con un pollito de color amarillo y abrazándolo, misma imagen será utilizada como personaje de un cuento infantil para niños.

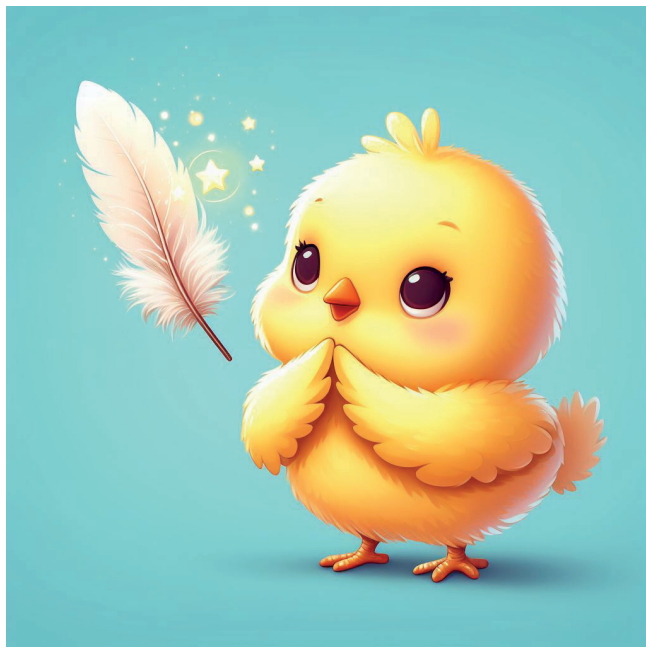
Emy, con sabiduría más allá de sus años, le entregó una pluma de colores resplandecientes, esta pluma es mágica. Cumplirá todos tus deseos. - le aseguró.



prompts Utilizado para la generación de Imagen

Genera una imagen de una niña, con ojos grandes y mirada penetrante, que habite en un bosque, que se encuentre en una escenografía que represente que esté conversando con un pollito de color amarillo y que crea mágicamente una pluma que concede deseos, misma imagen será utilizada como personaje de un cuento infantil para niños.

El pollito, asustado pero agradecido, aceptó el regalo, desde ese día, cada vez que sentía miedo, pedía un deseo a su pluma mágica y, con sorpresa, veía cómo su valentía crecía poco a poco.



prompts Utilizado para la generación de Imagen

Genera una imagen de un pollito color amarillo con ojos grandes y mirada penetrante, que se encuentre en una escenografía que represente que está observando una pluma mágica color blanco, misma imagen será utilizada como personaje de un cuento infantil para niños.

Corría feliz por la pradera, uniéndose a sus hermanos en juegos y risas, con el tiempo, el pollito creció y se transformó en un hermoso gallo con plumas resplandecientes multicolores.



prompts Utilizado para la generación de Imagen

Genera una imagen de un gallo multicolor con plumas brillantes y resplandecientes con ojos grandes y mirada penetrante, que se encuentre en una escenografía que represente que está en una granja con un granero antiguo en el fondo, misma imagen será utilizada como personaje de un cuento infantil para niños.

Un día, mientras se miraba en la laguna, el gallo notó que la pluma mágica no era tan diferente de sus otras plumas. Intrigado, buscó a Emy y le preguntó:

Emy, ¿yo tengo magia en mis plumas?

La niña, con una sonrisa sabia, le respondió:

Siempre has tenido magia, querido amigo, la pluma nunca tuvo poder alguno, lo lograste tú, con confianza y valentía, no necesitas nada externo para ser valiente, siempre puedes lograr lo que te propongas.



prompts Utilizado para la generación de Imagen

Genera una imagen de una niña, con ojos grandes y mirada penetrante, que habite en un bosque, que se encuentre en una escenografía que represente que esté conversando con un gallo de color multicolor, misma imagen será utilizada como personaje de un cuento infantil para niños.

Desde ese momento, el gallo comprendió que la verdadera valentía no reside en objetos externos, sino en la confianza interior, liberándose de sus miedos, el gallo se convirtió en un líder seguro de sí mismo.



prompts Utilizado para la generación de Imagen

Genera una imagen de una niña con ojos grandes y mirada penetrante, que habite en un bosque, que se encuentre en una escenografía que represente que esté conversando con un gallo de color multicolor, de plumas brillantes, misma imagen será utilizada como personaje de un cuento infantil para niños.

El mensaje resonó en la pradera y en el corazón de Emy: “La valentía no está en el tamaño, está en la confianza”. Y así, entre risas y colores, continuaron las aventuras en lo alto de las montañas, donde la magia nacía del coraje interior.



prompts Utilizado para la generación de Imagen

Genera una imagen de una niña, con ojos grandes y mirada penetrante, que habite en un bosque, que se encuentre en una escenografía que represente que esté rodeada de animales de granja en un establo, misma imagen será utilizada como personaje de un cuento infantil para niños.

CUENTO UN DRAGÓN MUY ESPECIAL

DESARROLLO

El cuento, “Un dragón muy especial”, relata las vivencias de un dragón muy introvertido que a pesar de sus singulares habilidades, no se daba cuenta de lo extraordinario que era, en un reino donde los dragones eran conocidos por lanzar fuego y desplegar su majestuosidad al surcar los cielos, vivía un pequeño dragón que destacaba por ser único, este encantador ser, a diferencia de sus compañeros, no lanzaba llamas ardientes; en cambio, sorprendía a todos con chorros de agua fresca y cristalina.

El dragoncito, amante del agua, disfrutaba de más de quince duchas diarias, llevando consigo su radio para hacer de cada baño una experiencia fenomenal al ritmo de la música, sin embargo, la felicidad del dragón se veía empañada por el sentimiento de no encajar con los demás de su especie.

La historia toma un giro emocionante cuando un día, un incendio amenaza la colonia del dragón, en un acto valiente y desinteresado, el protagonista se convierte en un héroe inesperado al utilizar su inusual habilidad para apagar las llamas, a partir de este evento, el dragoncito descubre la verdadera magia de su singularidad y aprende a amar su cuerpo tal como es.

TRAMA

El cuento “Un dragón muy especial” narra la historia de un pequeño dragón que, en lugar de lanzar fuego como sus compañeros, sorprende a todos lanzando agua, a pesar de sus singulares habilidades, el dragoncito se siente diferente y anhela encajar con los demás dragones, la trama toma un giro cuando un incendio amenaza la colonia del dragón, y él utiliza sus habilidades únicas para convertirse en un héroe y salvar el día.

PERSONAJES

- **Dragoncito:** El protagonista es el dragoncito, un ser encantador que ama el agua y disfruta de la música durante sus numerosas duchas diarias.
- **Otros Dragones:** Los demás dragones, aunque no juegan un papel central, representan la norma de la especie.
- **La periodista y los bomberos:** aparecen como personajes secundarios que desencadenan el cambio en la vida del dragón.

CARACTERÍSTICAS

El dragoncito destaca por su amor por el agua, sus múltiples duchas y su preocupación por no ser como los demás. Aunque inicialmente se siente mal por ser diferente, su valentía se revela cuando utiliza sus habilidades únicas para ayudar en un momento de crisis.

ESCENOGRAFÍA

El cuento se desarrolla en un reino habitado por dragones, con detalles de la vida cotidiana del dragoncito en su hogar y la colonia donde vive, la escenografía se intensifica durante el incendio, brindando un escenario dramático y desafiante.

VALORES IMPLÍCITOS

- **Aceptación de la diversidad:** La importancia de reconocer y apreciar nuestras propias habilidades como **únicas** y las de los demás.
- **Valentía y solidaridad:** Mostrando cómo el dragoncito, a pesar de sentirse diferente, utiliza sus habilidades para ayudar a los demás en momentos difíciles.
- **Autoestima:** Amar y aceptar nuestro cuerpo tal como es, fomentando la autoaceptación y la confianza en uno mismo

DESARROLLO DEL CUENTO UN DRAGÓN MUY ESPECIAL

Había una vez un dragón muy especial, diferente a todos los demás de su especie, el cual tenía una peculiaridad que, en lugar de lanzar fuego, como los dragones comunes, ¡lanzaba agua! Pero ¿creen ustedes que se sentía mal por ello?

En absoluto, este dragón era un ser encantador, aunque él mismo no se daba cuenta de eso.



prompts Utilizado para la generación de Imagen

Genera una imagen de un dragón color azul con una colita puntiaguda, que tenga ojos grandes brillantes, que lance agua cristalina por su boca, que se encuentre en una escenografía que represente que esté en un bosque con árboles y un cielo azul resplandeciente, misma imagen será utilizada como personaje de un cuento infantil para niños.

A este pequeño dragón le encantaba darse más de quince duchas al día, siempre llevaba consigo su radio cuando se dirigía a la bañera para disfrutar de música mientras se sumergía en el agua, a pesar de su maravillosa rutina, el dragoncito se sentía triste al notar que no era igual que los demás dragones.



prompts Utilizado para la generación de Imagen

Genera una imagen de un dragón color azul con una colita puntiaguda, que tenga ojos grandes brillantes, que lance agua cristalina por su boca, que se encuentre en una escenografía que represente que se encuentra sobre una bañera y se está duchando, que por su boca lance agua cristalina, misma imagen será utilizada como personaje de un cuento infantil para niños.

Un día, en una mañana soleada, una periodista informó sobre un incendio en la colonia donde vivía nuestro amigo dragón, sin pensarlo dos veces, corrió hacia el lugar del incidente a observar.



prompts Utilizado para la generación de Imagen

Genera una imagen de un dragón color azul con una colita puntiaguda, que tenga ojos grandes brillantes, que lance agua cristalina por su boca, que se encuentre en una escenografía que represente que se encuentra sobre un río que pasa por un bosque lleno de árboles verdes, misma imagen será utilizada como personaje de un cuento infantil para niños.

Al llegar, se encontró con bomberos que luchaban por apagar las llamas, y la gente estaba desesperada, sin perder un segundo, el dragoncito se puso a lanzar chorros de agua con toda su fuerza, ayudando a los bomberos a controlar el incendio y extinguir las llamas que amenazaban con devorarlo todo.



prompts Utilizado para la generación de Imagen

Genera una imagen de un dragón color azul con una colita puntiaguda, que tenga ojos grandes brillantes, que lance agua cristalina por su boca, que se encuentre en una escenografía que represente que se encuentra apagando un incendio en una ciudad con edificios, el dragoncito se encuentra rodeado de bomberos y autos que apagan incendios, misma imagen será utilizada como personaje de un cuento infantil para niños.

Después de esta valiente acción, el dragoncito fue aclamado por la gente, lo felicitaron y lo abrazaron, agradeciéndole por su maravillosa ayuda, ahora, nuestro amistoso dragón lleva con orgullo un precioso casco de bombero, que solo se quita cuando va a ducharse.



prompts Utilizado para la generación de Imagen

Genera una imagen de un dragón color azul con una colita puntiaguda, que tenga ojos grandes brillantes, que lance agua cristalina por su boca, que utilice un casco de bomberos color rojo, que se encuentre en una escenografía que represente que se encuentra en un bosque lleno de árboles rodeado de autos color rojo de bomberos, misma imagen será utilizada como personaje de un cuento infantil para niños.

Este evento le enseñó al dragoncito que ser diferente no era malo en absoluto, y que su habilidad única de lanzar agua resultó ser un regalo para su comunidad, ahora, él abraza su singularidad y aprendió a amar su cuerpo exactamente como es, ¡lanzando agua y todo!



prompts Utilizado para la generación de Imagen

Genera una imagen de un dragón color azul con una colita puntiaguda, que tenga ojos grandes brillantes, que lance agua cristalina por su boca, que utilice un casco de bomberos color rojo, que se encuentre en una escenografía que represente que se encuentra en una ciudad llena de casas, el dragoncito se encuentre rodeado de niños felices que lo abracen, misma imagen será utilizada como personaje de un cuento infantil para niños.

CUENTO EL GATO AVENTURERO

INTRODUCCIÓN

En el corazón de un pintoresco pueblo, donde los tejados se acariciaban con la luz dorada del sol, vivía un gato extraordinario, llamado “El gato aventurero”, este felino singular no era como los demás; siempre ataviado con un sombrero, un cinturón que sostenía su afilada espada y unas botas que lo hacían inconfundible, se ganó el cariño de todos en la comunidad; sin embargo, detrás de su valentía y estilo, se escondía un secreto que lo atormentaba.

Cada una de las hazañas del gato aventurero, llenas de emoción y desafíos, dejaban tras de sí la pérdida de una de sus vidas; sin embargo, él no se detenía a pensar en las consecuencias, buscaba disfrutar el presente sin considerar el peligro inminente, todo transcurrió con esa lógica, hasta que un día, con una sola vida restante, la sombra de la tristeza y el miedo se apoderó de su corazón.

Este cuento envuelve al lector en las vivencias de este peculiar gato, revelando no solo su coraje en la búsqueda de aventuras, sino también su lucha interna a través de sus ojos, se descubre la importancia de la amistad, el amor y la aceptación de nuestras propias limitaciones. ¿Podrá el gato aventurero superar sus temores y encontrar un nuevo significado en sus vidas?

TRAMA

La historia sigue las peripecias de “El gato aventurero”, un felino con un estilo peculiar que se enfrenta a desafíos valientemente, aunque con cada aventura pierde una de sus vidas, este enigmático gato oculta su triste realidad a su amada Kira, una gata encantadora que se convirtió en su esposa, la trama da un giro cuando salva a un perro y, en agradecimiento, el can propone una solución para recuperar las vidas perdidas: una piedra mágica de deseos.

PERSONAJES

- **El gato aventurero:** Valiente y aventurero, pero con el peso de sus decisiones anteriores.
- **Kira:** La amada esposa del gato aventurero, desconoce la verdad oculta por su esposo.
- **El perro:** Agradecido por ser salvado, guía a los protagonistas en la búsqueda de la piedra mágica.

ESCENOGRAFÍA

La historia se desarrolla en un pintoresco pueblo donde la luz del sol acaricia los tejados, la trama lleva a los personajes a un viaje en busca de la piedra mágica, revelando la belleza del entorno natural y la crudeza de la vida que el perro experimentó al ser abandonado en un lago.

VALORES IMPLÍCITOS

- **Amistad y Compañerismo:** El perro, a pesar de su difícil pasado, encuentra en el gato aventurero y Kira una familia y amistad genuina.
- **Aceptación de Limitaciones:** El gato aventurero aprende a aceptar sus acciones pasadas y busca redimirse en lugar de huir de sus problemas.
- **Valorar lo Importante:** La historia destaca la importancia de apreciar las relaciones y momentos significativos en la vida en lugar de buscar emociones fugaces.

DESARROLLO DEL CUENTO EL GATO AVENTURERO

Había una vez un gato muy especial llamado “El gato aventurero”, su peculiar estilo lo hacía destacar entre los demás, siempre llevaba un sombrero, un cinturón con una espada y, lo más distintivo, unas enormes botas. Todos en el pequeño pueblo lo adoraban y recurrían a él cada vez que surgía algún problema.



prompts Utilizado para la generación de Imagen

Genera una imagen de un gato vestido al estilo los tres mosqueteros con ojos grandes y brillantes que utilice un sombrero de copa color azul con una pluma en la parte superior, una espada color plata, un cinturón color café, unas botas color café, misma imagen será utilizada como personaje de un cuento infantil para niños.

En cada una de sus emocionantes aventuras, este gato valiente se enfrentaba a desafíos, pero a medida que los superaba, perdía una de sus vidas sin preocuparse por el peligro.



prompts Utilizado para la generación de Imagen

Genera una imagen de un gato vestido al estilo los tres mosqueteros con ojos grandes y brillantes que utilice un sombrero de copa color azul con una pluma en la parte superior, una espada color plata, un cinturón color café, unas botas color café, que se encuentre en una escenografía que represente que se encuentra resbalándose en el piso producto de una mancha de aceite color café, misma imagen será utilizada como personaje de un cuento infantil para niños.

Aunque disfrutaba intensamente cada momento, llegó un día en que solo le quedaba una vida, y la tristeza y el miedo se apoderaron de él.



prompts Utilizado para la generación de Imagen

Genera una imagen de un gato vestido al estilo los tres mosqueteros con ojos grandes y brillantes que utilice un sombrero de copa color azul con una pluma en la parte superior, una espada color plata, un cinturón color café, unas botas color café, que se encuentre en una escenografía que represente que se encuentra caminando de manera cauta cerca de un residuo de aceite color café, misma imagen será utilizada como personaje de un cuento infantil para niños.

El gato aventurero no sabía cómo contarle la verdad a su amada Kira, una gata encantadora que conoció en una de sus expediciones y con la que se casó, decidió ocultar su situación, pero el peso de la verdad lo atormentaba.



prompts Utilizado para la generación de Imagen

Genera una imagen de un gato vestido al estilo los tres mosqueteros con ojos grandes y brillantes que utilice un sombrero de copa color azul con una pluma en la parte superior, una espada color plata, un cinturón color café, unas botas color café, que se encuentre en una escenografía que interactúa con una gata color gris en un bosque lleno de árboles, misma imagen será utilizada como personaje de un cuento infantil para niños.

Un día, mientras salvaba a un perro en apuros, este amigable can le agradeció y notó la tristeza en sus ojos, al preguntarle qué le sucedía, el gato aventurero, con cierta vacilación, confesó:

¡Son mis vidas, solo me queda una y temo morir!



prompts Utilizado para la generación de Imagen

Genera una imagen de un gato vestido al estilo los tres mosqueteros con ojos grandes y brillantes que utilice un sombrero de copa color azul con una pluma en la parte superior, una espada color plata, un cinturón color café, unas botas color café, que se encuentre en una escenografía que interactúa con un perro color café con blanco con un sombrero puesto en su cabeza, en un bosque lleno de árboles, misma imagen será utilizada como personaje de un cuento infantil para niños.

El perro, agradecido por su salvación, ofreció su ayuda:

Tranquilo, gato, puedo ayudarte, existe una piedra mágica que concede deseos, si la encontramos, podrías recuperar tus vidas perdidas.

Animado por esta nueva esperanza, el gato aventurero aceptó la propuesta y partió en busca de la piedra mágica, acompañado por su amada Kira y el leal perro.



prompts Utilizado para la generación de Imagen

Genera una imagen de un gato vestido al estilo los tres mosqueteros con ojos grandes y brillantes que utilice un sombrero de copa color azul con una pluma en la parte superior, una espada color plata, un cinturón color café, unas botas color café, que se encuentre en una escenografía que interactúa con un perro color café con blanco con un sombrero puesto en su cabeza, en un bosque lleno de árboles y acompañados de una gata, misma imagen será utilizada como personaje de un cuento infantil para niños.

En el transcurso de su viaje, descubrieron la triste historia del perro, abandonado por su familia en un lago dentro de una bolsa para que se ahogara, la gata Kira y el gato aventurero, conmovidos por la vida difícil del perro, empezaron a apreciar más la importancia de la compañía y la amistad.



prompts Utilizado para la generación de Imagen

Genera una imagen de un gato vestido al estilo los tres mosqueteros con ojos grandes y brillantes que utilice un sombrero de copa color azul con una pluma en la parte superior, una espada color plata, un cinturón color café, unas botas color café, que se encuentre en una escenografía que interactúa con un perro color café con blanco con un sombrero puesto en su cabeza, en un bosque lleno de árboles, misma imagen será utilizada como personaje de un cuento infantil para niños.

El perro les reveló que ellos eran lo más hermoso que la vida le había brindado, ya que era la primera vez que experimentaba una verdadera amistad, fue entonces cuando el gato aventurero se dio cuenta de lo mucho que había desaprovechado sus vidas anteriores al no disfrutarlas plenamente con sus seres queridos.



prompts Utilizado para la generación de Imagen

Genera una imagen de un gato vestido al estilo los tres mosqueteros con ojos grandes y brillantes que utilice un sombrero de copa color azul con una pluma en la parte superior, una espada color plata, un cinturón color café, unas botas color café, que se encuentre en una escenografía que interactúa con un perro color café con blanco con un sombrero puesto en su cabeza, en un bosque lleno de árboles, que se encuentra atravesado por un río de aguas cristalinas color azul, misma imagen será utilizada como personaje de un cuento infantil para niños.

Al final, gracias a la ayuda del perro, el gato aventurero encontró la piedra mágica. Recuperó sus vidas, pero esta vez decidió aprender de sus errores y compartir la alegría de vivir junto a su amada Kira y su nuevo amigo canino.



prompts Utilizado para la generación de Imagen

Genera una imagen de un gato vestido al estilo los tres mosqueteros con ojos grandes y brillantes que utilice un sombrero de copa color azul con una pluma en la parte superior, una espada color plata, un cinturón color café, unas botas color café, que se encuentre en una escenografía en un bosque con amplia vegetación y que sostiene con su mano izquierda una piedra color azul de tonos brillantes, misma imagen será utilizada como personaje de un cuento infantil para niños.

Descubrió que la verdadera aventura estaba en apreciar y valorar lo que realmente importa: el amor y la amistad. y así, juntos, vivieron felices el resto de sus vidas.

CUENTO EL LEÓN QUE QUERÍA HACER AMIGOS

INTRODUCCIÓN

En un reino lejano, donde la selva esconde secretos y la majestuosidad del bosque se entrelaza con la vida de sus habitantes, vivía Pekín, un pequeño león destinado a ser el heredero del trono real, aunque la jungla estaba repleta de criaturas sorprendentes, Pekín se encontraba solo y atrapado en la esfera protectora de sus padres, los monarcas del vasto territorio, la sobreprotección le privaba del río de risas y juegos que fluía en las tierras más allá de su hogar.

Un día, el corazón de Pekín despertó con la curiosidad ardiente y el anhelo de amistad, su deseo de explorar y compartir risas con otros pequeños animales se volvió imparable, a pesar de la sombra que su título real arrojaba sobre él, movido por la determinación, Pekín se aventuró al otro lado de la selva, hacia el bosque que sus padres le habían mencionado, lo que comenzó como una búsqueda de amistad se transformó en una odisea llena de descubrimientos, donde el paisaje cambiante y la magia de la naturaleza le guiaron hacia un encuentro inesperado que cambiaría su vida para siempre.

Así, en ese reino encantado, la historia de Pekín lleva a un viaje de valentía, amistad y la búsqueda de relaciones que llenan de felicidad, este es el relato de cómo un pequeño león se atrevió a romper las cadenas de la soledad y encontró el tesoro más preciado: la amistad verdadera.

TRAMA

El cuento revela quien es Pekín, el pequeño león, que anhela la amistad y la diversión fuera de su hogar en la selva, a pesar de ser el hijo del Rey, la sobreprotección de sus padres lo deja sintiéndose solo, decide aventurarse al otro lado de la selva, donde descubre un bosque vibrante y lleno de vida.

Allí, se encuentra con Pajarito, quien lo introduce a un grupo diverso de animales, entre ellos Juan elefante, Paco el hipopótamo, Dulce la coneja, Will el ciervo y Achú el pajarito. Juntos, forjan una amistad sólida y llena de alegría.

PERSONAJES

- **Pekín:** Un león valiente y curioso, hijo del Rey, que busca la amistad más allá de las fronteras de su hogar.
- **Pajarito:** Un pájaro amigable que se convierte en el puente entre Pekín y los demás animales del bosque.
- **Juan elefante, Paco el hipopótamo, Dulce la coneja, Will el ciervo y Achú el pajarito:** Representan la diversidad en la amistad, cada uno con características únicas que enriquecen la historia.

ESCENOGRAFÍA

El cuento se desarrolla en la selva majestuosa y un bosque lleno de colores y flores, la trama lleva a los lectores a través de este viaje visual, desde la selva árida de Pekín hasta el vibrante bosque donde encuentra la amistad.

VALORES IMPLÍCITOS

- **Valentía:** Pekín muestra valentía al desafiar las restricciones y aventurarse en busca de amistad.
- **Diversidad:** La diversidad de los personajes resalta la riqueza que aporta cada individuo a la amistad.
- **Generosidad:** Pajarito y los demás animales muestran generosidad al acoger a Pekín, demostrando que la amistad crece cuando se comparte.
- **Independencia y Autenticidad:** Pekín elige seguir su propio camino, buscando la felicidad auténtica más allá de las expectativas reales.
- **Amistad:** La historia resalta la importancia de la amistad y cómo puede transformar la soledad en alegría y compañía

DESARROLLO DEL CUENTO EL LEÓN QUE QUERÍA HACER AMIGOS

Había una vez un pequeño león llamado Pekín, hijo del Rey de la selva. Vivía en un lugar muy lejano junto a sus padres, quienes, por temor a los peligros de la jungla, lo sobreprotegían tanto que no le permitían jugar lejos de casa, Pekín se sentía triste y apagado al tener que jugar solo todos los días.



Prompts Utilizado para la generación de Imagen

Genera una imagen de un león pequeñito con ojos grandes y brillantes, con pelaje abundante, que se encuentre en una escenografía que se encuentre acompañado de su mamá león y papá león los cuales tienen ojos grandes y brillantes y llevan sobre su cabeza una corona dorada, misma imagen será utilizada como personaje de un cuento infantil para niños.

Un día, despertó con una curiosidad incontenible y un deseo inmenso de tener amigos, a pesar de ser el hijo del temido Rey de la selva, ningún animalito se le acercaba, lo que le hacía sentirse aún más solo. Pekín recordó las historias que sus padres le contaban sobre un lugar al otro lado de la selva, cerca del bosque, donde habitaban muchos animales.



Prompts Utilizado para la generación de Imagen

Genera una imagen de un león pequeñito con ojos grandes y brillantes, con pelaje abundante, que se encuentre en una escenografía que se encuentre acompañado varios animales que habitan en la selva, una jirafa risueña, un elefante, pájaros de color azul, pájaros de color rojo, cachorros de perro, mismos animales que corran en una jungla, misma imagen será utilizada como personaje de un cuento infantil para niños.

Decidido hacer amigos, Pekín emprendió su primera aventura, caminó durante horas, sin darse cuenta de la transformación del paisaje, desde una selva árida hasta un bosque lleno de colores y flores que adornaban su camino, su emoción crecía con cada paso.



Prompts Utilizado para la generación de Imagen

Genera una imagen de un león pequeñito con ojos grandes y brillantes, con pelaje abundante, que se encuentre en una escenografía que se encuentre acompañado varios animales que habitan en la selva, una jirafa risueña, un elefante y un perro color plomo, mismos animales que se encuentren cerca de un río donde habita un pez dorado, misma imagen será utilizada como personaje de un cuento infantil para niños.

Finalmente, llegó a un claro del bosque donde presencié un hermoso gesto de amistad entre un pajarito y Afa la jirafa. Sin embargo, el pajarito se percató de la presencia de Pekín y, sorprendido, le preguntó por qué los observaba.



prompts Utilizado para la generación de Imagen

Genera una imagen de un león pequeñito con ojos grandes y brillantes, con pelaje abundante, que se encuentre en una escenografía que se encuentre acompañado varios animales que habitan en la selva, una jirafa risueña y pajaritos de colores, mismos animales que se encuentren rodeados de árboles, misma imagen será utilizada como personaje de un cuento infantil para niños.

Con una sonrisa amigable, Pekín se presentó y explicó que había venido desde muy lejos en busca de amigos, ya que estaba cansado de jugar solo, el pajarito, llamado Pajarito, sonrió y le dio la bienvenida, prometiendo presentarle a sus amigos del bosque.



prompts Utilizado para la generación de Imagen

Genera una imagen de un león pequeñito con ojos grandes y brillantes, con pelaje abundante, que se encuentre en una escenografía que se encuentre acompañado de un pájaro de ojos brillantes grandes que tenga un plumaje de color blanco y se encuentren rodeados de árboles y vegetación, misma imagen será utilizada como personaje de un cuento infantil para niños.

Así, Pajarito reunió a Juan elefante, Paco el hipopótamo, Dulce la coneja, Will el ciervo y Achú el pajarito. Les dijo a todos que Pekín había venido en busca de nuevos amigos. Al principio, todos se sorprendieron, pero después de unos minutos, sonrieron y le dieron una cálida bienvenida.



prompts Utilizado para la generación de Imagen

Genera una imagen de un león pequeñito con ojos grandes y brillantes, con pelaje abundante, que se encuentre en una escenografía que se encuentre acompañado de pájaros de distintos colores que se encuentren volando, un hipopótamo con ojos grandes y brillantes y un ciervo de colores claros con ojos grandes y brillantes todos los animales rodeados de árboles y montañas y que se encuentren leyendo un libro de hojas blancas, misma imagen será utilizada como personaje de un cuento infantil para niños.

Desde ese día, Pekín nunca volvió a sentirse solo, ahora, tenía amigos con quienes jugar y compartir sus días, la historia nos enseña el valor inigualable de la amistad y cómo, a veces, es necesario aventurarse más allá de lo conocido para encontrar la felicidad y la compañía verdadera.



prompts Utilizado para la generación de Imagen

Genera una imagen de un león pequeñito con ojos grandes y brillantes, con pelaje abundante, que se encuentre en una escenografía que se encuentre acompañado de pájaros de distintos colores que se encuentren volando, un hipopótamo con ojos grandes y brillantes y varios ciervos de colores claros con ojos grandes y brillantes todos los animales rodeados de árboles y montañas, misma imagen será utilizada como personaje de un cuento infantil para niños.

Colorín colorado, este cuento de la amistad se ha acabado. ¡Que viva la alegría de tener amigos!

REFERENCIAS

A la Sabrita. (01 de 03 de 2023). *La importancia de la imaginación en los niños*. Obtenido de <https://alasombrita.com/la-importancia-de-la-imaginacion-en-los-ninos/>

Abril, & Bareño. (2016). *Cuentos interactivos: estrategia metodológica para el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes de tercero primaria de la Institución Educativa Oriente Miraflores sede D- Bucaramanga*. Bucaramanga: Universidad autónoma de Bucaramanga.

BBVA. (19 de Noviembre de 2020). *¿Qué es GPT-3?: la inteligencia artificial que se encargará de escribir por ti?* Obtenido de <https://www.bbva.com/es/innovacion/que-es-gpt-3-la-inteligencia-artificial-que-se-encargara-de-escribir-por-ti/>

BENJAMINS, R. (septiembre de 10 de 2022). *La influencia de la inteligencia artificial en la escritura*. Obtenido de Fundación TELOS: <https://telos.fundaciontelefonica.com/telos-120-cuaderno-la-escritura-richard-benjamins-la-influencia-de-la-inteligencia-artificial-en-la-escritura/>

Chheda, K., CHANDRASHEKARA, A., Shankar, P., Lima-Narváez, M., Otero-Potosi, S., & Fuertes-Narváez, E. (2023). Role Of Artificial Intelligence In Modern Education System. *Journal of Namibian Studies: History Politics Culture*, 952-966.

Educapeques. (2024). *Importancia de la toma de decisiones en los niños y niñas*. Obtenido de Portal de educación infantil y primaria: Importancia de la toma de decisiones en los niños y niñas

Espinar, & Visguerra. (15 de 10 de 2019). *El aprendizaje experiencial y su impacto en la educación actual*. Obtenido de <http://scielo.sld.cu/pdf/rces/v39n3/0257-4314-rces-39-03-e12.pdf>

González . (2016). *La multimedia en cuentos interactivos como herramienta didáctica para favorecer la comprensión lectora: caso centro educativo rural Atanacio Santa Bárbara Aantioquía*. Medellín : Universidad Pontificia Bolivariana.

Jagadeesan , S., K.Srinivasa , R., Mohd , S., Otero-Potosi, S., Fuertes-Narváez, E., & ALN , R. (2023). AI IN EDUCATION: THE POTENTIAL IMPACT OF INTELLIGENT TUTORING SYSTEMS AND PERSONALIZED LEARNING. *European Chemical Bulletin*, 1964-1975.

Lion. (2020). Enseñar a aprende en tiempos de pandemia : presente y horizontes .Saberes y paraciticas. *Revista de filosofía y educación Vol.5,N01* .

López. (2017). *Estrategias de enseñanza creativa*. Obtenido de Investigaciones sobre creatividad en el aula: <https://biblioteca.clacso.edu.ar/Colombia/fce-unisalle/20180225093550/estrategiasen.pdf>

Los estilos de aprendizaje Vark en estudiantes universitarios de las escuelas de negocios. (s.f.). *Propósitos y Representaciones*.

Lucero , S. (2017). *La mediación pedagógica y desarrollo de habilidades de pensamiento*. España: Editorial Académica Española .

Lucero-Revelo, S., Otero-Potosi, S., Gallardo Cerón, M. T., Fuertes-Narváez, E., López Chamorro, S. P., & Paredes-Pita, G. (2023). Detección oportuna de los problemas y dificultades escolares en infancia en la Institución Educativa Prisca Linder. *Brazilian Journal of Development*, 31514-31531.

- Macias , & Marcillo. (2021). Los cuentos interactivos como herramienta didáctica para fomentar el hábito de. *Pol. Con. (Edición núm. 56) Vol. 6, No 3.*
- Mafla, Merino, & Defas. (2022). Herramientas Digitales para Hablar: Un Enfoque Innovador en la Adquisición del Lenguaje Infantil a través de Cuentos Interactivos. *ÉLITE VOL 4. NUM 2. ISSN: 2600-5875.*
- Marí, Barroco, & Hipólito. (2020). Construcción de identidad a través de los cuentos infantiles. *Diversidade.*
- Marín , & Sánchez. (2018). El aprendizaje de valores a través de los cuentos en educación infantil. *Revista interuniversitaria didáctica, vol.36,#1.*
- Mireia Ribera, O. D. (2024). *ChatGPT y educación universitaria.* Barcelona: Ediciones Octaedro, S.L.
- Montesdeoca. (2017). *Lectura de imágenes en la comprensión lectora de los niños y niñas de 4 a 5 años de edad del centro infantil "Cuidad de San Gabriel" D.M.Q, periodo 2014- 2015.* Quito: Universidad Central .
- Núñez, Porras , & Cardenas. (2022). *Empatía y educación en la infancia: un estado actual de la cuestión.* Obtenido de Apendecis: https://revistas.uptc.edu.co/index.php/pensamiento_accion/article/view/12569/10623
- Otero-Potosi, S., Nuñez-Silva, B., Suárez Valencia, C., & Pozo Castillo, D. (2023). El proceso de enseñanza en el aula desde la perspectiva del aprendizaje significativo. *Revista Latinoamericana Ogmios*, 13-24.
- Pezca. (16 de agosto de 2020). *Cómo estimular la imaginación y la creatividad en los niños.* Obtenido de La tercera: <https://www.latercera.com/practico/noticia/todo-sobre-como-estimular-la-imaginacion-y-la-creatividad-en-los-ninos/XMNHYAEBPFFBVLMPNRSHO47E2Q/>
- Prado, & Pérez. (2021). Los desafíos de la retroalimentación en la escritura. Estudio de caso en la enseñanza del español en secundaria en México. *Diálogos sobre educación. Temas actuales en investigación educativa, vol. 12, núm. 23.*
- PROFUTURO. (25 de 03 de 2022). *Aprendizaje personalizado: el gran sueño de la educación.* Obtenido de <https://profuturo.education/observatorio/tendencias/aprendizaje-personalizado-el-gran-sueno-de-la-educacion/>
- Rodriguez . (2007). Teorías sobre adaptación cinematográfica . *Casa del tiempo*, 82-90.
- Rodriguez , Sánchez , & Constantino. (2022). Una descripción sobre estilos de aprendizaje Vak de los estudiantes universitarios de la Universidad Autónoma de Quintana Roo. *Cuaderno de Pedagogía Universitaria, 19 (38)*, 162-170.
- Salzmann. (2017). El desarrollo de identidad en niños y las interrelaciones con el lenguaje y la comunicación. *Cultura y representaciones sociales. Contribuciones: Niños, lenguaje y comunicación. Año 12, núm. 23,*
- Silva, M. d. (2023). *La Inteligencia Artificial en Educación. Hacia un Futuro de Aprendizaje Inteligente.* Venezuela: Escrica escuela de escritores.

Soto. (2017). fortalecimiento de la lectoescrituraEl cuento como mediación pedagógica para el. *Zona Próxima*, núm. 27, pp. 51-65, 2017, 51-65.

Torres, & Cobo. (2017). Tecnología educativa y su papel en el logro de los fines de la educación. *Educere*, vol. 21, núm. 68, enero-abril, 2017, 31-40.

UNICEF. (19 de 06 de 2023). *Siete consejos para fomentar la lectura*. Obtenido de <https://www.unicef.org/uruguay/crianza/etapa-escolar/siete-consejos-para-fomentar-la-lectura>

Vargas. (2021). : Las tecnologías informáticas (cuentos interactivos) y su incidencia en el desarrollo de la. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*.

Vargas. (2021). Las tecnologías informáticas (cuentos interactivos) y su incidencia en el desarrollo de la memorización. *ilemas contemp. educ. política valores vol.8 no.spe3*.

Vaswani, A., Shazeer, N., Parmar, N., & Uszkoreit, J. (2017). *Panorama general de la IA*. USA.

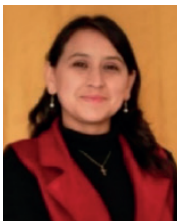
Vega-Lugo, N., Flores-Jiménez, R., Flores-Jiménez, I., Hurtado-Vega, B., & Rodríguez-Martínez, J. (2019). Teorías del aprendizaje. *XIKUA Boletín Científico de la Escuela Superior de Tlahuelilpan*, 51-53.



SANTIAGO ANDRÉS OTERO-POTOSÍ: Doctor en Evaluación y Acreditación de Instituciones de Educación Superior
 Instituto Superior Tecnológico Liceo Aduanero
<https://orcid.org/0000-0002-3823-9522>



SARA ESPERANZA LUCERO REVELO: PhD en Educación
 Instituto Superior Tecnológico Liceo Aduanero
<https://orcid.org/0000-0003-2232-2863>



KARINA FREIRE-REYES: Magister en Educación y Tecnología Digital
 Instituto Superior Tecnológico Liceo Aduanero
<https://orcid.org/0009-0008-6194-4650>







SONIA DEL PILAR MONTERO ZAMBRANO: Master Universitario en Psicopedagogía
 Instituto Superior Tecnológico Liceo Aduanero
<https://orcid.org/0009-0009-6916-0268>



PAOLA KATHERINE LAPO VICENTE: Magíster en Innovación en Educación
 Instituto Superior Tecnológico Liceo Aduanero
<https://orcid.org/0009-0007-1564-5548>

PERSONALIZACIÓN DE CUENTOS
INTERACTIVOS MEDIANTE LA APLICACIÓN DE
**INTELIGENCIA
ARTIFICIAL**
**BASADOS EN LA PRODUCCIÓN LITERARIA DE
DOCENTES Y ESTUDIANTES**

-  www.atenaeditora.com.br
-  contato@atenaeditora.com.br
-  [@atenaeditora](https://www.instagram.com/atenaeditora)
-  www.facebook.com/atenaeditora.com.br

PERSONALIZACIÓN DE CUENTOS
INTERACTIVOS MEDIANTE LA APLICACIÓN DE
**INTELIGENCIA
ARTIFICIAL**
**BASADOS EN LA PRODUCCIÓN LITERARIA DE
DOCENTES Y ESTUDIANTES**

 www.atenaeditora.com.br

 contato@atenaeditora.com.br

 [@atenaeditora](https://www.instagram.com/atenaeditora)

 www.facebook.com/atenaeditora.com.br