UNIVERSIDAD SIGLO 21

RED LAPEX
Expandir los saberes, transformar las prácticas

II Encuentro Iberoamericano por la Educación Inclusiva 2026: 19 y 20 de noviembre

Diseño y creación de narraciones inclusivas: experiencia apoyada por IA en Formación Inicial Docente

Cristian Villegas
Loreto Cantillana
Antonio Castillo
Karen Núñez

Universidad de Las Américas



El contexto y el desafío:
Enseñar inclusión en la era digital



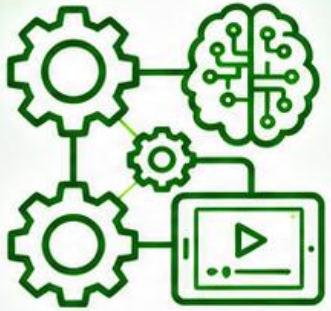
El Entorno

Universidad de Las Américas, Chile. Asignatura: Didáctica General (EDU413).



Los Protagonistas

25 estudiantes de pedagogía en Formación Inicial Docente.



El Desafío Pedagógico

Articular la formación teórica sobre inclusión con la producción práctica de recursos digitales, forzando al estudiante a tomar decisiones reales sobre su futuro desempeño docente (para quién enseñar, qué intención educativa definir y qué medios seleccionar).





La intencionalidad pedagógica: La IA como herramienta subordinada

Inclusión

Identificación y reducción de barreras a la presencia, la participación y el aprendizaje (Echeita & Ainscow, 2011).

Competencia Digital

Uso de herramientas tecnológicas integrado con responsabilidades y decisiones pedagógicas (Cabero-Almenara & Palacios-Rodríguez, 2020).

El Cuento Inclusivo Generado con IA

Narrativa Didáctica

El cuento como soporte para transformar temas educativos en personajes, relaciones y conflictos comprensibles.



La IA **no** determina el contenido; se incorpora como apoyo técnico estrictamente subordinado a los propósitos éticos y educativos establecidos **por el estudiante.**

La Metodología: Cuatro momentos de producción narrativa

Definición Didáctica

Delimitar público, temática y propósitos educativos.

Generación Multimodal con IA

Producción de texto, imágenes, video y música mediante prompts.

Integración Digital

Ensamblaje coherente de recursos multimodales en Canva.

Producto Final

El cuento infantil inclusivo listo para su uso como recurso pedagógico.



Momento 1: La decisión humana como núcleo del diseño

El punto de partida situó al estudiantado en el rol de diseñador crítico. Antes de usar la tecnología, debían construir una propuesta común. Esta definición organizaría y filtrará todo lo que la IA genere después.



1. Público Objetivo

¿A quién va dirigido? Define el lenguaje y la complejidad cognitiva.

2. Temática Inclusiva

¿Qué barrera o realidad abordaremos? Define el conflicto central de la narrativa.

3. Propósitos Educativos

¿Qué queremos promover? Define los criterios para evaluar si el material generado por la máquina es pertinente o si reproduce estereotipos.

Dimensiones de la inclusión en el aula

Convivencia y Relaciones

- Acoso escolar, solidaridad, amistad y confianza.
- **Enfoque:** Situar el apoyo mutuo y la corresponsabilidad colectiva como condiciones de pertenencia.

Ciudadanía Digital

- Ciberacoso y el impacto de las redes sociales.
- **Enfoque:** Promover el cuidado de los vínculos y la responsabilidad frente a las prácticas de hostigamiento digital.



Diversidad e Identidad

- Multiculturalismo y estudiantes con TDAH.
- **Enfoque:** Evitar que las etiquetas o estereotipos definan al personaje; foco en los apoyos del entorno y las posibilidades de encuentro.

Desarrollo Personal

- Autorregulación emocional y prevención de sustancias.
- **Enfoque:** Reconocer necesidades de apoyo sin reducir a la persona a una conducta ni justificar su exclusión.

Momentos 2 y 3: La traducción de la intención al lenguaje de la máquina



Entrada: Creación de Prompts

Formular instrucciones pedagógicas a una IA requiere un aprendizaje específico. No basta con pedir una historia; hay que modelar destinatarios, contenido y tono.



Proceso: Generación y Vigilancia Crítica

Alerta Ética: Un resultado visual atractivo generado por IA puede mantener estereotipos o presentar las diferencias como una carencia. La revisión humana es indispensable para valorar qué lugar ocupa cada personaje.



Salida: Integración y Accesibilidad

El ensamblaje de texto, imagen y sonido no garantiza accesibilidad.

Proyección: Se requiere integrar el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) para revisar legibilidad, contraste y alternativas textuales.



Momento 4: El producto final como detonante de diálogo

Materialización de las decisiones de planificación, generación e integración.



Caso Destacado:
Multiculturalismo en el aula

Premisa del Cuento:
Diferentes culturas, grandes aprendizajes.

Valor Educativo: El cuento digital actúa como un soporte concreto y un detonante para conversar sobre pertenencia y reconocimiento en el espacio escolar compartido. Permite observar cómo los futuros docentes eligen representar la diversidad cultural.

El lado luminoso: Impacto percibido y validación del modelo

4.92 / 5.00

Fortalecimiento percibido de competencias digitales.

4.88 / 5.00

Pertinencia de vincular Inteligencia Artificial y trabajo pedagógico inclusivo.

19 de 20

Estudiantes que consideran a la IA generativa como un aliado (vs. un problema).



Insight Cualitativo: El mayor valor reportado fue la posibilidad de crear y personalizar narrativas propias. El sentido de la experiencia radicó en construir una propuesta pedagógica autónoma, no genérica.

Tensiones y barreras: La paradoja de la inclusión digital

Las preguntas abiertas revelaron obstáculos que la valoración cuantitativa ocultaba, evidenciando distancias entre el propósito inclusivo y las condiciones reales.



Acceso Económico

7 de 20 menciones

Restricciones por muros de pago o límites en versiones gratuitas de las IAs.

Tensión: La producción no puede depender de condiciones económicas desiguales.

Desafío Técnico

5 de 20 menciones

Dificultades críticas para formular prompts precisos y producir elementos audiovisuales complejos.

Desafío Social

Nota más baja:
4.36 / 5.00

5.00

El trabajo **grupal.**

La cooperación exige distribuir responsabilidades de forma equitativa, evidenciando que la inclusión también debe gestionarse dentro del equipo de diseño.

Proyecciones para una práctica docente inclusiva

1

Asegurar Equidad de Acceso

Para futuras implementaciones, la selección de herramientas debe garantizar una vía de realización 100% gratuita para no generar exclusión tecnológica interna.

2

Formación en Prompt Engineering Didáctico

Incorporar demostraciones y oportunidades de ensayo para enseñar a formular instrucciones pedagógicas a la IA, tratándolo como una nueva competencia docente.

3

Evaluación de Accesibilidad Real (DUA)

Trascender la autopercepción: probar los cuentos generados con destinatarios escolares reales y evaluar su accesibilidad bajo los criterios del Diseño Universal para el Aprendizaje.



Síntesis final



“El valor de la Inteligencia Artificial en la educación inclusiva no reside en su capacidad de generar contenidos, sino en someter esa capacidad a las decisiones pedagógicas, la intencionalidad ética y la reflexión docente.”



Ejemplo



Multiculturalismo en el aula

https://www.canva.com/design/DAHMBCKYTp8/YHm2LOqnTyw--CM57A7ew/view



UNIVERSIDAD SIGLO 21

RED LAPEX
Expandir los saberes, transformar las prácticas

Muchas gracias
por su participación

II Encuentro Iberoamericano por la Educación Inclusiva 2026

19 y 20 de noviembre

Diseño y creación de narraciones inclusivas: experiencia apoyada por IA en Formación Inicial Docente

Cristian Villegas · Loreto Cantillana · Antonio Castillo · Karen Núñez
Universidad de Las Américas