

**LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y  
Humanidades, Asunción, Paraguay**

ISSN en línea: 2789-3855, 2026

## **El cuento electrónico como recurso STEAM para la intervención educativa en alumnos con Trastorno del Espectro Autista**

The electronic story as a STEAM resource for educational  
intervention in students with Autism Spectrum Disorder

**Juan Carlos Rangel Romero**

[jrangel@beceneslp.edu.mx](mailto:jrangel@beceneslp.edu.mx)

<https://orcid.org/0000-0002-1160-6724>

Benemérita y Centenaria Escuela Normal  
del Estado

San Luis Potosí – México

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v7i2.5554>

**Artículo recibido:** 13 de noviembre de 2025.

**Aceptado para publicación:** 20 de marzo de 2026.

**Conflictos de Interés:** Ninguno que declarar.

  
**Redilat**  
Red de Investigadores  
Latinoamericanos

  
**LATAM**

Revista Latinoamericana de  
Ciencias Sociales y Humanidades

**VOLUMEN VII**

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v7i2.5554>

## **El cuento electrónico como recurso STEAM para la intervención educativa en alumnos con Trastorno del Espectro Autista**

The electronic story as a STEAM resource for educational intervention in students with Autism Spectrum Disorder

**Juan Carlos Rangel Romero**

[jrangel@beceneslp.edu.mx](mailto:jrangel@beceneslp.edu.mx)

<https://orcid.org/0000-0002-1160-6724>

Benemérita y Centenaria Escuela Normal del Estado  
San Luis Potosí – México

Artículo recibido: 13 de noviembre de 2025. Aceptado para publicación: 20 de marzo de 2026.  
Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.

### **Resumen**

La nueva escuela mexicana plantea propuestas metodológicas para el trabajo docente al interior de las aulas de educación regular, las que bajo varios principios como lo es el de la inclusión, busca dar respuesta a la atención de todo aquel individuo sin importar sus particularidades. Al respecto, considerando al estudiantado de educación especial, como lo es el caso de alumnado que presenta autismo, que asiste a las escuelas de enseñanza en formación primaria, es que se considera a la metodología STEAM a través del uso de la inteligencia artificial y el programa Story Spark como recurso valioso para la intervención docente a través de sintetizar los principios de la planeación en un cuento digital que aborde las enseñanzas del aula. El ensayo obtiene un proceso claro para la instrumentación de esta herramienta como parte de una intervención docente, capaz de auxiliar a otros profesores en sus cátedras por medio de un modelaje, así como resultados favorecedores en el alumnado en el que se aplica el material construido a través de la propuesta seleccionada. Se llega a la conclusión de que el aprendizaje experiencial logrado a partir de recursos controlados, son favorecedores para el desarrollo de saberes en sujetos que por condiciones intrínsecas a sí mismos, se les dificulta el crecimiento natural de los procesos de adquisición de conocimientos.


*Palabras clave:* ambiente educativo, desarrollo de programas, ciencia, tecnología y sociedad, inteligencia artificial

### **Abstract**

The new Mexican school proposes methodological approaches for teaching within regular classrooms, which, based on various principles such as inclusion, seek to respond to the needs of every individual regardless of their particularities. In this regard, considering special education students, such as those with autism who attend primary schools, the STEAM methodology through the use of artificial intelligence and the Story Spark program is considered a valuable resource for teaching intervention by synthesizing the principles of planning in a digital story that addresses classroom teachings. The essay outlines a clear process for implementing this tool as part of a teaching intervention, capable of assisting other teachers in their classrooms through modeling, as well as favorable results in the students to whom the material constructed through the selected proposal is applied. The conclusion is reached that experiential learning achieved through controlled resources is

beneficial for the development of knowledge in subjects who, due to intrinsic conditions, find it difficult to grow naturally in the processes of knowledge acquisition.

*Keywords:* educational environment, program development, science, technology, and society, artificial intelligence

Todo el contenido de LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, publicado en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons. 

Cómo citar: Rangel Romero, J. C. (2026). El cuento electrónico como recurso STEAM para la intervención educativa en alumnos con Trastorno del Espectro Autista. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 7 (2), 387 – 403.  
<https://doi.org/10.56712/latam.v7i2.5554>

## INTRODUCCIÓN

La reforma educativa de la Secretaría de Educación Pública en México (SEP) denominada como la Nueva Escuela Mexicana (NEM) que surge en 2019, consiste en el programa de estudios que comenzó a operar en todo el territorio nacional mexicano a partir del ciclo escolar 2022-2023 para la educación básica. Lo anterior trajo consigo una serie de planteamientos metodológicos en los que “el profesorado se convierte en un guía de su práctica a partir de un paradigma humano” (SEPa, 2019, p.7)

Con esta concepción es entonces que el profesorado, junto al programa de estudios y el estudiantado han de ser sujetos activos en la educación. Para el logro de lo anterior la NEM se fundamenta en una serie de principios dirigidos por varias estrategias que son activas y de colaboración, es entonces que han de ser conducidas a la experimentación, la dinamicidad en el aula y la participación.

Una de las propuestas de intervención de la NEM es el enfoque que por sus siglas en inglés es definida como science, technology, engineering, arts and mathematics (STEAM), que se refiere al uso de la ciencia, la tecnología, la ingeniería y matemáticas, para promover el pensamiento científico y matemático que ayude a solucionar problemas del mundo actual.

Bajo esta metodología es entonces que se ha de considerar al estudiante como un sujeto que aprende a partir de construir activamente su conocimiento (Portes et al., 2024), en el que a través de incorporar experiencias previas con las nuevas, se inserta en un proceso formativo único y personalizado, por lo que radica ahí la importancia de las metodologías de enseñanza efectivas en el desarrollo académico del estudiantado (Grassini, 2023).

Sin embargo, en el caso de que el estudiante por sus propias condiciones naturales se vea imposibilitado al desarrollo de esta participación de una manera normalizada al resto, – como lo es el caso del autismo –, es cuando entonces se puede pronosticar un problema en su proceso de aprendizaje, por lo que se interviene entonces a partir de la educación especial.

Para la organización mundial de la salud (OMS, 2023) el autismo, como una condición específica que lleva por nombre trastorno del espectro autista, es identificado como una afección relacionada con el desarrollo del cerebro, que afecta la manera en que la persona percibe el mundo, además de la relación con otros, incorporando a su vez patrones de conducta restringidos y repetitivos.

En el caso de México la educación especial es una modalidad de la enseñanza que está dirigida a aquellos sujetos que presentan una necesidad educativa especial asociadas con discapacidad múltiple, trastornos generalizados del desarrollo o que, por la discapacidad que presentan, requieren de adecuaciones curriculares altamente significativas y de apoyos generalizados y/o permanentes (SEPb, 2006)

Cabe señalar que estas adecuaciones se desarrollan según cada profesorado, el que en base a la experiencia que tiene, los recursos con los que cuenta o a su vez, las posibilidades perceptibles desde su mirada hacia el trabajo con el que estudia, es la manera en la que destinará el hacer mutaciones que pueden ir desde su práctica, los materiales, la evaluación, el mobiliario o así también el contenido del programa escolar.

Por lo que para la escuela de instrucción básica, la búsqueda de alternativas para dar respuesta a la atención educativa de alumnado con situaciones específicas, implica entonces un reto, en el que el diseño de alternativas a partir de las metodologías de enseñanza de la NEM, promuevan un modelo inclusivo que dé respuesta a las necesidades de instrucción en alumnos que presenten algún trastorno específico.

La inclusión es definida según la Organización de las Naciones Unidas para la Educación la Ciencia y la Cultura (UNESCO) como:

Un proceso que permite abordar y responder a la diversidad de las necesidades de todos los educandos a través de una mayor participación en el aprendizaje, las actividades culturales y comunitarias y reducir la exclusión dentro y fuera del sistema educativo. Lo anterior implica cambios y modificaciones de contenidos, enfoques, estructuras y estrategias basados en una visión común que abarca a todos los niños en edad escolar y la convicción de que es responsabilidad del sistema educativo regular educar a todos los niños y niñas. (UNESCO, 2005, p. 14.)

Por lo que comenzar una intervención pedagógica que brinde respuesta a esta condición de una educación incluyente, es entonces que implica acciones que se deriven desde la investigación-acción. El presente ensayo tiene como propósito analizar, desde el enfoque del modelo STEAM, la generación de recursos didácticos que apoyen la planificación de la enseñanza, dirigidos a estudiantes que se encuentran dentro del espectro autista.

El trabajo busca un objetivo general, el que es reflexionar y mostrar el modelaje del diseño de cuentos didácticos a partir de la metodología STEAM, para abonar a las formas de instrucción en las escuelas de educación básica.

Para lo anterior el trabajo plantea tres bloques de interés con propósitos específicos cada uno. De inicio se instaura la proposición de la intervención, la que se refiere al compromiso del autor para exponer etapas claras para la reconstrucción de aquel sujeto que se encuentre con interés de su aplicación. El bloque dos plantea el argumento para la discusión, en el que a partir de la indagación se recuperan elementos teóricos para su comprensión y validación, en el que el proceso de elaboración de cuentos digitales a partir de una herramienta electrónica de inteligencia artificial (IA) identificada como Story Spark, promueve el diseño de construcción de saberes a través del apoyo de la tecnología, donde se favorece el proceso didáctico a partir de la adaptación de materiales para el estudiantado con autismo. Por último, se desarrolla la propuesta, donde se da muestra de los resultados en una intervención a partir de la enseñanza por medio de cuentos electrónicos construidos en inteligencia artificial (IA).

El trabajo llega a la conclusión de que las nuevas tecnologías a partir de su instrumentación, por medio de la metodología STEAM en la educación básica, es capaz de favorecer los procesos de aprendizaje construidos en ambientes controlados para el beneficio de alumnos con dificultades en su desarrollo, lo que favorece el aprendizaje experiencial en sujetos que por condiciones intrínsecas a sí mismos, se les dificulta el desarrollo natural de los procesos de adquisición de saberes.

## **DESARROLLO**

### **Proposición**

Para los sujetos interesados en la mejora de su actividad docente, los procesos de innovación de los mecanismos de aprendizaje conllevan a la búsqueda de la experimentación a partir de los resultados de la investigación escolar. Con la puesta en escena de las intervenciones a las que conduce la didáctica, es una manera en la que la mejora se desarrolla en los integrantes de un gremio como es el de la docencia.

El proceso metodológico del que se desprende el trabajo es de una investigación – acción, que es definida según Peralta y Mayoral (2022) como un proceso reflexivo que va en la búsqueda de reconocer la práctica del sujeto para lograr mejorar la lógica y la justicia de su propia intervención. El trabajo titulado “Pizarra virtual para fortalecer las habilidades básicas de aprendizaje. Una experiencia escolar” (Rangel, 2022), fue el fundamento de la generación de una intervención escolar dirigida al alumnado en

situación de amplia complejidad. En la obra se plantea el uso de los recursos electrónicos para la generación de ambientes virtuales de aprendizaje en estudiantado de educación regular, los que en una intervención a partir del diseño de escenarios electrónicos, motivan en el que estudia la construcción de mejores procesos de aprendizaje.

Con el modelo de formación de la NEM basado en la idea de una educación intercultural, inclusiva, equitativa y humanista, el planteamiento de una escuela incluyente en el que se establece la academia como espacio que elimine las barreras de participación del estudiantado, conlleva a que todos los sujetos en edad escolar, sin importar su situación particular, tengan las oportunidades de acceso a las posibilidades de instrucción. Para llegar a lo anterior, una de las metodologías de atención de la propuesta es el STEAM.

Por lo que al considerar esta conceptualización es que se procede entonces a establecer la IA como el eje articulador en la generación de materiales didácticos para la enseñanza de estudiantado con trastorno generalizado del desarrollo, como es el caso del autismo.

Para el proceso de intervención se proponen tres fases para su implementación. La fase uno que se denomina la planificación, la herramienta y el diseño, en la que la finalidad es la de reconocer un recurso de fácil acceso al trabajo docente en el auxilio a la organización de la cátedra, así como a los recursos didácticos para su manejo, –la que es de accesible reconstrucción para otros acontecimientos de similitud escolar –. Para esta etapa se debe seleccionar una escuela de educación básica, la que para fines del ejercicio toma la fase tres de la NEM (primer grado) en el ciclo escolar 2024-2025, en el que se encuentre un estudiante con autismo. En esta etapa se muestra el proceso de acceso y construcción de los recursos virtuales.

La fase dos se denomina intervención, en la que a partir de la implementación del producto construido por medio de la selección y la vinculación con la planificación didáctica docente, se lleve a cabo la puesta en marcha de la acción.

Por último, la fase tres se centra en recopilar los resultados a partir de la técnica de observación participante y uso del diario de campo, para valorar la intervención y comportamiento del estudiantado en la interacción con la herramienta.

### **Argumentos para la discusión**

La intervención educativa es un proceso que se dirige a la serie de acciones que se conjugan para ayudar al estudiante a alcanzar una mejora en sus actitudes, prácticas o conocimientos. El desarrollo de estas tareas conlleva desde el profesorado una progresión de innovaciones en su hacer docente.

Para Palomares y García (2016), la escuela inclusiva entonces, ha de suponer una “oportunidad de innovación y creatividad para dar una respuesta educativa de calidad al alumnado” (p.90). Por lo que es entonces que, dentro de las instituciones de enseñanza, es que se han de llevar a cabo ajustes y acciones que favorezcan al estudiantado desde las propias posibilidades escolares, pero a su vez de las dinámicas particulares del responsable escolar.

Sin duda, la tarea del profesorado es grande, ya que es entonces que, a partir de la búsqueda de nuevas alternativas para la mejora de su práctica profesional, es que se convierte la tarea y el reto de la enseñanza, en un acto consciente, donde se expone como una oportunidad a su vez para la evolución de la misma dinámica escolar.

La enseñanza docente implica desde sus fundamentos la manera en la que el concepto de enseñanza se fija como objeto del saber, el que es fragmentado en partes que son reconstruibles para ser

ensambladas, al ser articulado dentro de un nuevo dominio, el que es ajustado a las maneras y normas propias de las instituciones (Grenata et al., 2000).

Por lo que en esa fragmentación del saber es donde es posible la preparación de experiencias que ajusten en la dinámica de la enseñanza la alternativa para la apropiación por parte del que estudia. Esta acción es de vital importancia, ya que el conocimiento es una recopilación de momentos de alta significación.

El aprendizaje significativo según Piaget (s/f), es cuando la nueva información se relaciona de manera coherente con los conocimientos previos del que estudia, sin embargo, una de las dificultades que por generaciones han presentado algunos estudiantes, es la falta de herramientas que a estos les sean de importancia para la fusión de ambos detalles.

Es en esta parte que es de amplia repercusión el reconocer además de la tarea de la escuela, que el sujeto de hoy en el mundo tiene una dinámica más amplia que la propia ocupación que desarrolla al interior de las instituciones de enseñanza, la que es una vida en comunidad.

En la actualidad las sociedades del siglo XXI son comunidades que comparten atributos sea cualquiera la condición intrínseca de sus individuos, las que corresponden a su participación ya sea como sujetos activos o pasivos en las amplias redes de comunicación que caracterizan al mundo hoy, y al mismo tiempo, la evolución tan vertiginosa que se da a partir de las mismas corrientes de participación, y por tanto de su actualización de conocimientos (Marqués, 2000).

Por lo que, el hecho habitual de tener acceso a internet ya sea en casa o algún artefacto como lo es el teléfono celular, a la televisión o un dispositivo electrónico, se asume como parte común del manejo de la información que los sujetos en edad escolar o no, llevan a cabo en una sociedad activa en la comunicación, de las que las personas que presentan un trastorno específico o discapacidad también forman parte.

Esta concepción entonces aporta un insumo de valor a la tarea de enseñar y de modificar las maneras en las que se construye el saber, ya que es a través de esta que se cimentan la visión de nación en la que sus participantes obtienen los conocimientos propicios para llevar a cabo la construcción de nuevas sociedades económicas.

Por tanto, una pregunta de reflexión docente invita al lector a responder ¿qué implica la innovación educativa que sea eficiente a la respuesta de las necesidades escolares?

La innovación educativa se define como un proceso que implica una transformación en la manera de enseñar, o a su vez ayudar a construir conocimientos, y para fines prácticos en este proceso participan cuatro elementos de interés.

Por un lado, las personas, que son los sujetos activos que darán sentido humano a la convivencia entre miembros, el proceso, que está constituido por la progresión de lo que se ha denominado en el ensayo como fragmentos del saber, que van en esa articulación procesual de los aprendizajes que el individuo ha de ir consolidando de manera tal que sea integral una vez lograda la conclusión de todas las piezas. Cabe señalar que esta conceptualización es una idea de amplio interés, ya que la educación se puede vislumbrar como una esfera perfecta, ya que como si fuera de cristal, el hecho de fragmentarla y pulverizarla, la constituye una serie incuantificable a la vista de material reflexivo, el que una vez unida, conformaría un saber dependiendo del punto de vista desde donde se mirara, ya sea desde arriba, abajo, izquierda o derecha, la que observada por dos sujetos o más desde diferentes direcciones conlleva a integrar nuevas concepciones o reflexiones que harían que este saber fuese desde cada mirada, más grande o con nuevas posibilidades de crecimiento, y por último la tecnología.

La palabra tecnología proviene del griego *tejnologia*, que se compone del *téchné*, que se reseña como técnica, arte u oficio, y *lógos*, que se refiere a estudios o tratado. El concepto de tecnología en educación es un referente de mayor manejo a partir de la pandemia que llegó al mundo por el síndrome respiratorio agudo severo conocido como COVID-19 en el año 2019. Donde a partir de este acontecimiento mundial, el uso de los recursos de acceso a la comunicación y los programas de videollamada así como el empleo de plataformas electrónicas, fungieron como herramientas, las que en acompañamiento de los modelos pedagógicos, –que en el caso de México corresponden a los programas de estudio y su propuesta de temas –, ayudaron al manejo, la transmisión de información y el aprendizaje, con la finalidad de ser más eficiente, inclusiva y capaz de adaptarse a las necesidades actuales (Reyes, 2024).

Ahora bien, al referir y cuestionar ¿cuál es la importancia que tienen los cuentos para la edad escolar?, es de amplia importancia su conceptualización. Para Briones et al. (2022), el cuento se considera un gran apoyo para el desarrollo de habilidades para los niños en edad escolar. Lo anterior ya que, a partir de las formas, figuras, expresiones cortas y claras, se asume como un elemento de influencia, que auxilia a potenciar las expresiones del individuo y las capacidades de comunicación. Este recurso ha sido estudiado de manera amplia en el favorecer los procesos de lecto escritura, en la educación, por lo que su relevancia se asume también en esa capacidad de exteriorizar la propia concepción de los hechos y las cosas.

El cuento es tan antiguo como la humanidad misma, ya que ha sido la manera en la que se han transmitido las tradiciones de las culturas antiguas desde antes de la existencia de la escritura. Es la forma más popular en que ha evolucionado el saber humano, en el que a partir de personajes y/o acontecimientos, se lleva a través de la expresión oral una serie de planteamientos y hechos que, por medio de la narración de quien lo expone, lleva al que escucha a una serie amplia y de gran significación que sea capaz de llegar a lo más profundo de su psique.

El cuento como tal ha tenido desde la antigüedad un propósito, el que es la transmisión y preservación de la cultura, con una meta didáctica o así también de transformación (Scribd, 2025). Este tipo de narración ha de componerse de los siguientes elementos según Raffino (2024):

El inicio o planteamiento. En este se ha de introducir al sujeto al mundo que se ha imaginado, así como a los personajes. Este momento es de importancia e interés porque es a partir de ello que se fija la atención del espectador, para crear en él una base sobre la que se construirá la historia. El segundo elemento es;

El nudo o complicación del cuento. En esta parte es cuando surgen las situaciones que marcarán el interés en el sujeto que presta atención a la narración, ya que, si el problema es cercano a la manera en la que vive sus propias historias de vida, o en otra condición de interés al individuo, es cuando cobra valor intrínseco para sí. El reconocer que son los personajes de la historia asumida quienes deben tomar decisiones que impacten en su propia trayectoria, implica un tipo de aprendizaje experiencial para el que escucha, ya que es a partir del modelaje en otros, el momento en el que se podrá apreciar de forma explícita y conducente la manera en que los personajes hacen frente a las situaciones retadoras, y por último;

El desenlace, donde el problema que conlleva al personaje a tomar una decisión, le dirigió al final a retomar una tranquilidad al resolver el conflicto, lo que se puede apreciar como la resolución, donde en el que escucha, es capaz de ver reflejado en otro una serie de respuestas a situaciones en ocasiones ajenas, pero en otras tan comunes a sus gustos e intereses.

Esta comprensión de lo que es la narración a manera de cuento, pero a su vez el comprenderla como un hecho que auxilia en el otro, vivir una situación sin necesidad del riesgo, permite el poder alimentar los deseos de experiencias que acumulen y formen parte de desarrollo personal.

Este tipo de modelo es lo que en televisión y toda serie que se transmite en dispositivos electrónicos construye, experiencias diferenciadas para el tipo de personas y sus propias peculiaridades e intereses.

En la actualidad, el consumo de una diversidad tan grande como lo son los cuentos fuera de un formato físico, y llevado a la pantalla se conoce con el nombre de series televisivas. Para Vazquez (2022) son una manifestación cultural que cobra mucho éxito, y que en ellas convergen personajes irresistibles, ya que los televidentes se identifican de una u otra manera con la persona, sus gustos o ideales. Temas sumamente interesantes, ya que se dirigen a captar una serie de ideas diferentes en las que el usuario se ha de sentir intrigado o participe; otro lo es la trama, ya que en esta radica la velocidad de respuesta de los planteamientos, en los que con el concepto previamente referido de fragmentos, se van formando desde la narración, pero a si mismo, dentro del propio individuo que aprecia en el trabajo, la lógica de la historia brindando un sentido altamente significativo.

Lo anterior conlleva entonces que quien presta atención pueda tener una serie de factores psicológicos en acción, como lo son:

La pasividad, la que implica al tomar una posición cómoda, que la atención se fije a una única y determinada tarea, la que es fijar los sentidos a la historia en desarrollo.

La accesibilidad, la que ya sea por medio del oído, la vista o a su vez la posición que asuma el cuerpo, le permiten percibir de manera diversas las intenciones de la misma.

El deseo por conocer la conclusión de la historia, donde a partir de haber sido anclado el usuario a la narración, ha de generar dentro de sí mismo el deseo por conocer su totalidad para dar calma a la ambición de conocimiento y concreción.

La identificación con el personaje, que llevan al espectador a construir una visión propioceptiva de sí, que le permite vivir en una experiencia ajena y en una realidad ficticia lo que por sí mismo sería imposible o complicado desarrollar. Este concepto de introspección asume valor en la conformación de la identidad personal, donde se favorece la construcción de saberes a partir de la vivencia de otro, y un último;

El sentido de compañía. Ese valor de experimentar en historias lo que es vivir acciones de alta significación a partir de la convivencia irreal con el otro, traslada al que escucha a un grupo o comunidad de la que se ha de sentir parte, o que como seres humanos sin importar el tipo de situación personal, conlleva a construir una manera válida de vivir experiencias.

El considerar entonces la narración como una forma en la que el sujeto que presente o no una condición de vulnerabilidad, implica entonces el fortalecer la manera de desarrollar la narración efectiva, en la que de modo anterior recae solamente en la expresión oral, por lo que en la actualidad es importante el reconocer que para que sea efectiva, implica el relacionarse con las maneras actuales de participación de sus individuos.

Este tipo de participación el día de hoy, es a partir de la inserción del usuario en una diversidad de formatos, como lo es el audio o el video, en el que los personajes ya sean personas reales o no, son capaces de dar respuesta a una serie de planteamientos difíciles acerca de la vida, de las situaciones diarias y de las que se apropian saberes nuevos.

Esta manifestación de la educación en escenarios ficticios, pero a su vez reales a partir de la construcción de la tecnología, es una herramienta y alternativa que es capaz de dirigir los esfuerzos a un camino que la docencia sea capaz de utilizar, ya que como señala Ibáñez y Vásquez (2022), la generación de experiencias, en las que a partir de la vinculación del sujeto con su contexto, integran una forma de alianza colaborativa con fines didácticos. Por lo que el profesorado reconoce que la utilidad de la tecnología aplicada a la educación, es un hecho que no implica mayor complejidad que entender el momento en el que ha de ser utilizada para impactar en una etapa del proceso de formación.

Los niños y niñas en edad escolar, son en el momento de la educación básica sujetos en desarrollo de alcanzar máximas posibilidades de experimentación, ya que su capacidad de imaginación para crear juegos, historias e imágenes impacta cuando es capaz de participar en esos roles sociales (González et al., 2022). Y si bien, la participación deja de ser activa dentro de esta forma como lo podría ser un juego o dinámica grupal, de la misma manera es significativa al ser una acción focalizada en elementos significativos que le sean de interés.

El ser capaces de dirigir los esfuerzos y formas de conducir la educación por medio de alternativas que conlleven a reconocer y fortalecer los procesos didácticos, son alternativas que favorecen los modelos de instrucción propios desde la función docente, ya que será a partir de estos que se podrán vislumbrar cambios en los patrones de aprendizaje y saber de los que estudian, tengan una condición asociada a una discapacidad, trastorno o no, ya que se trabaja desde lo más intrínseco del sujeto, lo que es su propio concepto de identidad en su psique.

### **Fase 1. La planificación, la herramienta y el diseño. Story Spark**

Para la SEPc (2022) el aprendizaje basado en la indagación STEAM justifica la metodología en el campo formativo de saberes y pensamiento científico, en el que demandan un “enfoque interdisciplinario y transdisciplinario para ofrecer explicaciones desde la ciencia y los saberes de la comunidad, en las que al reconocer a partir de esta un enfoque integral contemplando todos los elementos del ser humano” (p. 71), –por lo que otras asignaturas como lo es la de lengua, puede converger en esta propuesta –.

El modelo STEAM establece cinco pasos:

- Introducción al tema, uso de conocimientos previos sobre el conocimiento a desarrollar.  
Identificación del problema
- Diseño de la investigación, desarrollo de la indagación
- Organizar y estructurar las respuestas a las preguntas específicas de la indagación
- Presentación de los resultados de indagación-aplicación y;
- Metacognición, que implica la reflexión de lo realizado (ídem, p. 73).

Por lo que, a partir de la metodología establecida, el proceso inicia a partir de la planificación por medio de la selección del contenido. Para el diseño de la intervención este corresponde a:

“Beneficios del consumo de alimentos saludables, de agua simple potable y de la práctica de actividad física”, en donde sus procesos de desarrollo de aprendizaje (PDA) corresponde a:

Explica y representa los beneficios de consumir alimentos saludables, (frutas, verduras, cereales, leguminosas y de origen animal) y agua simple potable, al compararlos con alimentos con alto contenido de azúcar, grasa, sal y bebidas azucaradas. Toma decisiones a favor de una alimentación saludable y el eje articulador de vida saludable (SEPd, 2024, p.40).

Se comienza la fase a partir de introducir al grupo del estudiantado con respecto al tema a través de preguntas generadoras y reflexivas, identificando un problema y planteando una situación.

Una vez hecho lo anterior, se da paso a la fase dos y tres donde se construyen los materiales didácticos a partir del uso de la IA, los que para fines de la intervención tienen un énfasis en alumnos en condición de vulnerabilidad en primer grado de primaria, que por su misma condición son sujetos de la educación especial.

Al identificar la asignatura en el programa de estudios, reconocer la herramienta y su funcionamiento, el campo formativo, los contenidos, el eje articulador y los PDA, para el profesorado, es posible la conversión de un contenido a manera de cuento didáctico a partir de la IA, en la que puede ser capaz de generar en su trayecto de aprendizaje la serie de recursos necesarios para el empleo de materiales de apoyo virtual, tanto para el grupo de estudiantes como para aquel que presente alguna condición de vulnerabilidad asociada a una discapacidad o trastorno específico.

La inteligencia artificial es definida por Cabanelas (2019) como:

La habilidad y capacidad de un ordenador, red de ordenadores o red de robots controlados por ordenadores para realizar las tareas comúnmente asociadas a seres humanos inteligentes. Es una rama de la informática-computación que se ocupa de la simulación del comportamiento inteligente (p.5).

Por lo que el recurso tecnológico como técnica de apoyo seleccionada, es la plataforma electrónica Story Spark:

Story Spark es una aplicación innovadora diseñada para estimular la imaginación de los niños. A través de narraciones emotivas y personalizadas, Story Spark hace que cada niño sea un lector entusiasta, una historia personalizada a la vez. Utilizando tecnología avanzada, crea historias únicas y atractivas adaptadas a las preferencias e intereses de cada niño (<https://storyspark.ai/es>).

Story Spark es una herramienta registrada por *Algorithm Riders Ltd* en 2023 en Reino Unido. En esta brinda al usuario una plataforma de fácil acceso al diseño y trabajo de materiales virtuales.

Es una herramienta de un manejo simple ya que consiste en el llenado de una serie de datos para que la IA auxilie al docente, como a cualquier otro interesado en la construcción del material requerido.

En esta tarea, la primera acción que recae en el usuario es la de registrarse a través de un correo electrónico, para después seleccionar el tipo de paquete de interés, que tiene un costo. Una vez hecho esto se da inicio a la sesión, lo que sigue a continuación es solamente dar clic en el botón crear historia, y escribir en el recuadro la indicación acerca del tema que se desea construir un cuento, el que será brindado con texto e imágenes para el tipo de edad que se le solicite, además la IA nos pregunta el estilo requerido para personalizar la historia, el nivel para el tipo de lectura, en el que nos propone cuatro: lectores en desarrollo, antes de que puedan leer, lectores confiados y comenzando a leer.

A continuación, colocamos el idioma en el que se necesita el material, –la versión tiene habilitada la opción de audiocuento –, también nos solicita si requerimos que el cuento nos brinde una moraleja, nos pide en caso de requerir una descripción de personaje, la herramienta hace referencia a si es un material para algún tipo de estudiantado con una condición específica como lo es el autismo, el déficit de atención e hiperactividad, la dislexia o una afección visual. Una vez identificados estos elementos solo se da clic en generar historia.

La figura 1 explica los elementos señalados paso a paso:

Figura 1

Story Spark

The figure consists of four screenshots of the Story Spark website interface, arranged in a 2x2 grid, illustrating the process of creating a story.

- Paso 1:** The first screenshot shows the main landing page. The headline reads "ENCENDIENDO LA IMAGINACIÓN DE TU HIJO!". Below it, a sub-headline says "¡CREA TU HISTORIA!". A large illustration of a child and a girl standing on an open book is featured. A prominent button says "CREAR HISTORIA ¡Prueba gratis!".
- Paso 2:** The second screenshot shows the "Tema de la Historia" (Story Topic) step. It features a large number "1" and the text "¡CREA TU HISTORIA!". Below, there is a text input field with the prompt "Escribe aquí lo que quieres que ocurra en tu historia personalizada."
- Paso 3:** The third screenshot shows the "Personaliza tu historia" (Customize your story) step. It features a large number "2" and the text "¡Personaliza tu historia!". Below, there are four selection cards for "TIPO" (libro de cuentos), "ESTILO" (poema), "PERSONAJE" (other), and "ESTILO DE IMAGEN" (como de papel). At the bottom, there are buttons for "AÑADIR MÁS DETALLES" and "GENERAR HISTORIA".
- Paso 4:** The fourth screenshot shows the "Opciones Avanzadas" (Advanced Options) step. It features a large number "3" and the text "¡Personaliza tu historia!". Below, there are dropdown menus for "Nivel de Lectura" (Lectores en desarrollo), "Idioma" (Mexican Spanish), and "Audio". There are also sections for "Moraleja de la historia" (La importancia de cuidar el medio ambiente) and "Descripción del Personaje" (Para tener un personaje más coherente, describe el personaje lo más claro posible. Por ejemplo: una niña caucásica de 4 años con cabello rizado oscuro y una camisa azul).



**Nota:** IA generadora de cuentos virtuales 18 de enero 2025. página web en: [https://storyspark.ai/?gad\\_source=1&gclid=Cj0KCQiAv628BhC2ARIsAJIiK80TawE-iePm1INIODCKRrcDX7o8tsRflfGoKxP1y8UKJk55Zt1BNgaAjhgEALw\\_wcB](https://storyspark.ai/?gad_source=1&gclid=Cj0KCQiAv628BhC2ARIsAJIiK80TawE-iePm1INIODCKRrcDX7o8tsRflfGoKxP1y8UKJk55Zt1BNgaAjhgEALw_wcB)

### Propuesta

El ensayo como objeto de estudio, implica la puesta en marcha de sus acciones para sus correctas interpretaciones, por lo que el 14 de octubre de 2024 en una escuela de educación básica del estado de San Luis Potosí México, se dio inicio a una semana más de actividades con un grupo de niños cuyo rango de edad oscila entre los seis y los siete años.

La escuela es una institución incluyente, que alberga en sus aulas a alumnado con situaciones diferentes y específicas. –En el caso del aula señalada existe un alumno con una condición de autismo (niño A), sin identificar el grado de severidad. Algunas de las manifestaciones del estudiante con este trastorno en el salón son las de retraso del lenguaje, en el movimiento, en el desarrollo cognitivo, tiene un comportamiento hiperactivo y en ocasiones presenta reacciones emocionales inusuales –como salir corriendo de la nada del espacio didáctico –. Estas características ya las señala la OMS (2023) acerca de las peculiaridades de esta condición –.

Es posible dar comienzo a la clase a través de plantear preguntas generadoras como lo son:

¿Qué comieron hoy? ¿Cuáles son sus comidas favoritas?, ¿Qué saben sobre los alimentos saludables?, ¿Creen que algunos alimentos son mejores para nuestro cuerpo que otros?

A partir de las respuestas de los niños se introduce al tema de los tres niveles que conforman el plato del buen comer:

Frutas y verduras

Cereales

Alimentos de origen animal y leguminosas

A partir de ello se expresa además la importancia de beber agua simple potable.

Si bien la actividad implica el trabajo con el plato del buen comer, es reconocible que el estudiantado que presenta autismo carece de involucrarse de igual manera que el resto del grupo.

En continuación del trabajo, se deben pegar en el pizarrón una serie de imágenes, unos alimentos saludables y otras de comida chatarra, los niños pasan al frente, donde con un plumón encierren algo que ellos consumen.

Es de identificarse que el niño A carece de participar en toda esta etapa de la intervención, por lo que se opta por utilizar la herramienta con la intención de que la IA genere un cuento que auxilie a consensuar los aprendizajes aprendidos a partir de establecer los saberes que el alumnado ha de desarrollar, la figura 2 muestra el material.

## Figura 2

Cuento generado por IA



**Nota:** Cuento generado con IA Story Spark, obtenido de: [https://storyspark.ai/?gad\\_source=1&gclid=Cj0KCQiAv628BhC2ARIsAIJiK80TawE-iePm1INIODCKRrcDX7o8tsRflfGoKxP1y8UKJk55Zt1BNgaAjhgEALw\\_wcB](https://storyspark.ai/?gad_source=1&gclid=Cj0KCQiAv628BhC2ARIsAIJiK80TawE-iePm1INIODCKRrcDX7o8tsRflfGoKxP1y8UKJk55Zt1BNgaAjhgEALw_wcB)

A partir de esta construcción es perceptible que el niño A muestra una atención mayor al contenido, ya que las actividades cortas, como lo señala Flores (2016), favorece la capacidad de seleccionar de manera consciente un fenómeno de la realidad.

El trabajar de manera específica a través de dirigir los esfuerzos intelectuales a propiciar en el grupo aprendizajes colectivos, pero a su vez refuerzos específicos del tema en un estudiante con una situación marcada de aprendizaje, muestra una atención incluyente a las necesidades especiales del alumno, que le favorecen tanto a él, como al resto del grupo al ser un apoyo visual y didáctico llamativo.

Lo anterior ya que como lo expone la educación especial, existen sugerencias metodológicas para la atención de este tipo de alumnado, como el denominado método TEACCH, cuyo acrónimo en inglés se refiere al tratamiento y educación de niños con autismo y problemas de comunicación (Sanz et al., 2018). – Este se trata de un método desarrollado en 1960 por el profesor Eric Schopler y su equipo de trabajo en la Universidad de Carolina del Norte (EEUU), que consiste en trabajar tanto las habilidades comunicativas, como las habilidades cognitivas, perceptivas, de imitación y motrices, cuyo enfoque se centra en la modificación y estructura del ambiente, como lo es el aprendizaje deseado del estudiantado a partir de materiales específicos –

Por lo que el uso de la herramienta que facilita el estructurar los aprendizajes a partir de focalizar en un proceso comunicativo sencillo lo que hay que saber, permite el auxilio a la cátedra de la enseñanza escolar.

Como se puede apreciar en la Figura 3, el niño A permanece, participa y desarrolla los saberes específicos a partir de herramientas de aprendizaje virtuales.

**Figura 3**

*Puesta en marcha de la herramienta*



**Nota:** Niño A trabajando con el cuento desarrollado por la IA. Construcción personal 17 de octubre 2024.

En este ensayo de la intervención es presente que el estudiante A presenta un foco de atención fijo a la escucha de la narración, lo que le permite centrar los saberes en la exposición corta y atractiva de lo que se ha planificado con el grupo. En la valoración es de importancia reconocer que existe una buena atención y respuesta a las preguntas generadas por el docente a lo que trató el cuento, lo que auxilia

el desarrollo de la cátedra obteniendo un resultado favorecedor tanto en su conducta, su respuesta comunicativa y el ejercicio motriz posterior en su cuaderno a la tarea. Sin duda la herramienta le será enriquecedora a la condición especial que presenta el estudiante, y por tanto el trabajo acerca de la intervención de estas herramientas con este tipo de alumnado a partir de la IA es favorecedor.

### **CONCLUSIÓN**

La propuesta curricular de 2019, plantea que en el ciclo escolar 2022-2023 se dió por comenzado el modelo de atención escolar que se refiere a la idea de una educación intercultural, inclusiva, equitativa y humanista, donde el planteamiento de una escuela incluyente se orienta a que desde la escuela se eliminen las barreras de participación del estudiantado.

Con este modelo se brindan una serie de metodologías para el trabajo en aula, de las que una de amplio interés es la denominada STEAM. La finalidad de esta es la de hacer uso de la ciencia, la tecnología, la ingeniería y matemáticas, para promover el pensamiento científico, en las que a través de su modelaje, el profesorado sea capaz de utilizar los recursos como apoyo del proceso educativo en los estudiantes de educación básica.

A lo largo de este ensayo, fundamentado en la intervención educativa, es presente que valora y reconoce el uso de la tecnología como lo es la inteligencia artificial. Lo anterior ya que ha favorecido el desarrollo de materiales específicos para la atención de situaciones de amplia complejidad en la escuela regular, por lo que el incorporarse como herramienta es capaz de enriquecer los procesos de aprendizaje construidos en ambientes controlados para el beneficio de alumnos con dificultades en su desarrollo, lo que beneficia el aprendizaje experiencial en sujetos que por condiciones intrínsecas a sí mismo, se les dificulta el desarrollo natural de los procesos de adquisición de saberes.

A lo largo del ensayo se ha llegado al logro del objetivo general del trabajo, a través de mostrar el modelado del diseño de cuentos didácticos a partir de la metodología STEAM con la herramienta StorySpark, para abonar a las formas de instrucción en las escuelas de educación básica, y de esta manera más profesorado se anime a utilizar los recursos tecnológicos en esta forma de enseñanza.

A su vez se han logrado alcanzar los propósitos específicos en cada uno de los bloques de interés del trabajo, con la meta de que sea un proceso reconstruible en nuevas aulas con problemas diversos de aprendizaje.

Sin duda la intervención educativa en educación especial, y a su vez la enseñanza en instituciones de formación regular como lo es la escuela primaria en México, se vislumbra con nuevas oportunidades de orientación en la construcción de ambientes favorecedores de aprendizaje, en las que el beneficio procedimental, sistemático y conceptual ayuda a consolidar saberes en sujetos que presentan alteraciones en su desarrollo escolar.

## REFERENCIAS

Briones, D., Samanda, Y., y Zambrano, J. (2022). El cuento infantil como factor de influencia en el desarrollo de la lectoescritura en la Unidad Educativa "Sara Belén Guerrero Vargas". *Dominio de las Ciencias*, 8(3), 821-838.

Cabanelas, J. (2022). Inteligencia artificial ¿Dr. Jekyll o Mr. Hyde? *Mercados y Negocios*(40), 4-16.

Flores, E. (2016). Proceso de la atención y su implicación en el proceso de aprendizaje. *Didasc@lia: Didáctica y Educación.*, VII(3), 187-200.

González, C., Solovieva, Y., y Quintanar, L. (2022). Evaluación de la imaginación creadora en la edad escolar. *Ciencia ergo sum*, 20(1), e150.

Grassini, S. (2023). Shaping the future of education: Exploring the potential and consequences of AI and ChatGPT in educational settings. *Education Sciences*, 13(7), 692.

Grenata, M., Chada, M., & Berale, C. (2000). La enseñanza y la didáctica. Aproximaciones a la construcción de una nueva relación. *Fundamentos en Humanidades*, 1(1).

Ibáñez, R., y Vásquez, L. (2022). Experiencia de Vinculación con el Medio, el Aprendizaje y Servicio como una Alianza Colaborativa en la Formación Inicial Docente. *Revista de estudios y experiencias en educación*, 21(47), 149-168.

Marqués, P. (08 de 07 de 2000). La cultura de la sociedad de la información. Aportaciones de las tic. Obtenido de Departamento de Pedagogía Aplicada, Facultad de Educación, UAB: [https://www.peremarques.net/si.htm#:~:text=La%20sociedad%20se%20basa%20en,un%20mundo%20que%20cambia%20vertiginosamente.&text=Con%20los%20%22mass%20media%20%22%20\(cada%20vez%20a%20m%C3%A1s%20personas.](https://www.peremarques.net/si.htm#:~:text=La%20sociedad%20se%20basa%20en,un%20mundo%20que%20cambia%20vertiginosamente.&text=Con%20los%20%22mass%20media%20%22%20(cada%20vez%20a%20m%C3%A1s%20personas.)

OMS. (15 de noviembre de 2023). Organización Mundial de la Salud. Obtenido de Autismo: <https://www.who.int/es/news-room/fact-sheets/detail/autism-spectrum-disorders#:~:text=Todas%20las%20personas%2C%20incluidas%20las,de%20salud%20f%C3%ADsica%20y%20mental.>

Palomares, A., y García, R. (2016). Innovación y creatividad para favorecer la intervención educativa del alumnado con altas capacidades. *Revista nacional e internacional de educación inclusiva*, 9(1), 90-100.

Peralta, C., y Mayoral, V. (2022). La investigación acción como estrategia de reflexión, mejora y cambio en la práctica docente de la enseñanza de lenguas. *RIDE Revista Iberoamericana Para La Investigación Y El Desarrollo Educativo*, 12(24).

Portes, M., Chila, Y., y Chila, H. (2023). Revelaciones del análisis ser estudiante 2023 y estrategias innovadoras para potenciar el éxito estudiantil. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, Asunción, Paraguay., 5(4), 923-939.

Raffino. (25 de enero de 2025). Equipo editorial, Etecé. Obtenido de Partes de un cuento. *Enciclopedia Concepto.* : <https://concepto.de/partes-de-un-cuento/>.

Rangel, J. (2022). Pizarra virtual para fortalecer las habilidades básicas de aprendizaje. Una experiencia escolar. En *La educación en México en la nueva normalidad*. Asociación Normalista de Docentes Investigadores A.C. Recuperado de <https://repositorio.beceneslp.edu.mx/jspui/handle/20.500.12584/949>, 8-36.

Reyes, I. (15 de noviembre de 2024). CognosOnline. Obtenido de Impacto de la tecnología en la educación: ¿por qué es tan importante para mejorar la calidad educativa?: <https://cognosonline.com/tecnologia-en-la-educacion/>

Sanz, P., Fernández, M., Pastor, G., & Tárrega, R. (2018). Efectividad de las intervenciones basadas en metodología teacch en el trastorno del espectro autista: un estudio de revisión. *Papeles del Psicólogo*, 39(1), 39-52.

Scribd. (25 de enero de 2025). Obtenido de Origen Del Cuento: <https://www.scribd.com/document/709228728/Origen-Del-Cuento#:~:text=Informaci%C3%B3n%20del%20documento&text=informaci%C3%B3n%20del%20documento->

SEP. (2006). Orientaciones generales para el funcionamiento de los servicios de educación especial. México, D.F.: Secretaría de Educación Pública.

SEP. (2022). Sugerencias metodológicas para el desarrollo de los proyectos educativos. Segunda sesión ordinaria de los consejos técnicos educativos, ciclo escolar 2022-2023. México.

SEP. (2024). El Programa de Estudio para la Educación Primaria: Programa Sintético de la Fase 3. México: Dirección General de Desarrollo Curricular de la Secretaría de Educación Pública.

SEP. (8 de agosto de 2019). La Nueva Escuela Mexicana: principios y orientaciones pedagógicas. Obtenido de <https://dfa.edomex.gob.mx/sites/dfa.edomex.gob.mx/files/files/NEM%20principios%20y%20orientacio%C3%ADn%20pedago%C3%ADgica.pdf>

UNESCO (2005) Guidelines for inclusión: Ensuring Access to Education for All. París: UNESCO. [Pautas para la inclusión: Garantizar el acceso a la educación para todos. Paris: UNESCO] Recuperado a partir de <http://unesco.org/educacion/inclusive>

Vazquez, J. (25 de enero de 2025). ¿Por qué nos gustan tanto las series? Obtenido de Ideas imprescindibles: <https://www.ideasimprescindibles.es/por-que-nos-gustan-tanto-las-series/>

Todo el contenido de LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons 