

De la lectura a la creación digital. “La fábrica de serenatas” con IA

Escuela: Escuela “Scholem Aleijem” (DE 7)

Autora: Susana Weisman

Sala/grado/año: Cuarto grado

Asignatura/Materia/Proyecto/Áreas: Lengua,

Educación Tecnológica / Alfabetización Digital. Tercer y cuarto bimestre, año 2025

Breve descripción

Proyecto pedagógico que integra la literatura infantil con la Inteligencia Artificial Generativa (IAG). A partir de la lectura de la novela “La fábrica de serenatas” de Andrea Ferrari, estudiantes de cuarto grado trabajaron en grupos para analizar los personajes y transferir sus descripciones analógicas a entornos digitales (Google Docs), abordando el uso crítico de procesadores de texto. Luego, utilizaron estas producciones como insumo (prompts) en la herramienta Ideogram.ai para generar imágenes. Esto generó un proceso continuo de revisión y enriquecimiento de la escritura, ya que la fidelidad de la imagen dependía de la precisión de sus adjetivaciones. Finalmente, expandieron el universo de la novela mediante la creación escrita de precuelas y secuelas, que transformaron en producciones multimodales (video, movimiento y voz) a través de Mootion.com. La experiencia posicionó a los alumnos como prosumidores de cultura digital, desarrollando tanto habilidades lingüísticas como competencias de ciudadanía digital y trabajo colaborativo ante desafíos técnicos, como la gestión de recursos limitados.

Situación inicial

La propuesta surge de la necesidad de fortalecer la comprensión lectora, la producción de textos descriptivos y el desarrollo de habilidades del siglo XXI en un aula heterogénea, bajo el bloque “Leer y escribir por sí mismos” del Diseño Curricular de CABA. Históricamente, desde 2011, la novela “La fábrica de serenatas” genera un fuerte vínculo con los alumnos de cuarto grado. En años anteriores se habían explorado formatos analógicos y redes sociales simuladas (Facebook, Instagram); sin embargo, para el ciclo actual se tomó el desafío de profundizar en la transición de la lectura a la escritura de descripciones físicas y psicológicas y evitar el consumo pasivo de la tecnología. Como antecedente inmediato, en el primer bimestre los estudiantes ejercitaron la descripción e ilustración en papel de monstruos (basados en obras de Ema Wolf). Para el cierre del año, con mayor autonomía en la escritura y en el uso de

notebooks, se decidió implementar la Inteligencia Artificial Generativa no como un automatizador, sino como un “espejo” y asistente de pensamiento lingüístico. El diagnóstico evidenció que la confrontación visual con la IA obligaba a los alumnos a revisar sus propios textos, al notar que la falta de precisión lingüística derivaba en imágenes erróneas, transformando el error técnico en una oportunidad pedagógica de reescritura reflexiva y autónoma.

Propósitos

- Propiciar la lectura sostenida de una novela literaria, promoviendo el disfrute y el análisis crítico de las características y vínculos de los personajes.
- Promover situaciones de escritura colaborativa mediadas por entornos digitales que desafíen a los alumnos a revisar, editar y enriquecer sus producciones de manera reflexiva.
- Ofrecer escenarios de aprendizaje que integren la Inteligencia Artificial Generativa como una herramienta de pensamiento, favoreciendo la alfabetización digital y el despliegue de la creatividad.
- Diseñar propuestas didácticas inclusivas que contemplen la heterogeneidad del aula a través de diversos soportes (visuales, textuales, auditivos) y que fomenten la autoría colectiva y el trabajo en equipo.
- Generar espacios de reflexión y resolución de problemas ante limitaciones técnicas (gestión de recursos de plataformas freemium), estimulando la planificación previa y el pensamiento estratégico de los estudiantes.

Objetivos

Que los niños y las niñas logren:

- Extraer y reconstruir los rasgos físicos y psicológicos de los personajes de la novela mediante la lectura comprensiva.
- Producir textos descriptivos y narrativos (precuelas y secuelas) ricos en adjetivación, coherencia y cohesión, trabajando de manera colaborativa.
- Utilizar de forma autónoma y crítica procesadores de texto, aplicando herramientas de formato y participando en procesos de revisión ortográfica mediada.
- Transformar textos descriptivos en instrucciones precisas (prompts) para herramientas de IAG, evaluando críticamente la relación entre la palabra escrita y

la imagen generada.

- Crear contenidos multimodales que integren imagen, movimiento y voz, planificando la producción bajo un criterio de síntesis y calidad audiovisual.
- Desarrollar estrategias cooperativas y de administración de recursos limitados ante desafíos técnicos en entornos virtuales.

Capacidades

- Autonomía para aprender, evidenciada en la autogestión de la escritura y en el proceso de revisión autónoma de los textos al evaluar los resultados de la IA.
- Resolución de problemas, desplegada al gestionar los créditos limitados de la plataforma de video.
- Pensamiento reflexivo y crítico, desarrollado al analizar el pasaje del texto a la imagen, identificando sesgos e interpretaciones erróneas de la máquina, y comprendiendo el funcionamiento de las herramientas freemium.
- Comunicación, ejercitada en la producción escrita de las descripciones, la creación de relatos (precuelas/secuelas) y el diseño del lenguaje multimodal.
- Compromiso y colaboración, vivenciada en la co-escritura en Google Docs y en la solidaridad entre grupos para compartir recursos y superar las limitaciones técnicas de las plataformas.

Destinatarios

Los destinatarios fueron niñas y niños de cuarto grado de la escuela.

Contenidos

Lengua

- Comprensión lectora, literatura: identificación de la trama, las motivaciones, los vínculos y la evolución psicológica y física de los personajes.
- Producción de textos: producción de textos descriptivos y narrativos (invención de precuelas y secuelas coherentes con el universo de la obra).
- Proceso de escritura: planificación, redacción, revisión y edición colectiva e individual de los textos escritos, priorizando la riqueza léxica (adjetivación y comparaciones) y la cohesión.
- Reflexión gramatical y ortográfica (reglas de tildación, concordancia de género y número) mediada por el docente a partir de los borradores y las alertas del procesador de texto.

Educación Digital

- Procesadores de texto: uso de herramientas digitales para la edición de formato (fuentes, estilos, interlineado, alineación) y organización visual de la información.
- Entornos colaborativos: trabajo en documentos compartidos (Google Drive) para la co-escritura y el diseño de la información en red.
- Introducción a la Inteligencia Artificial Generativa: comprensión práctica de la IAG; noción y diseño de instrucciones (*prompts* eficaces). Relación e iteración entre texto e imagen.
- Producción multimodal: creación de contenidos que integren texto, imágenes generadas, animación, movimiento y voces automatizadas en plataformas de video digitales.
- Ciudadanía digital y gestión de recursos: comprensión crítica del funcionamiento de las herramientas web (modelos *freemium*, uso de créditos). Estrategias de planificación técnica previa (*offline*) y uso responsable y cooperativo de los recursos digitales.

Otros actores

Coordinadora del área de Tecnología: intervino activamente en la etapa de diseño pedagógico, asesorando sobre la viabilidad de las aplicaciones utilizadas, gestionando la habilitación de los correos electrónicos institucionales de los estudiantes y brindando soporte para el acceso seguro a las plataformas de IAG.

Profesoras de apoyo tecnológico: colaboraron en el acompañamiento en el aula durante las sesiones de edición digital y generación multimodal.

Secuencia didáctica

- Fase 1: Análisis literario y contextualización analógica

Lectura guiada y sostenida de la novela “La fábrica de serenatas” de Andrea Ferrari. Se debatió colectivamente sobre la trama, los vínculos y las emociones de los personajes. El grupo total se dividió en equipos de trabajo y a cada uno se le asignó un personaje específico (por ejemplo, Alejo). En sus carpetas, los alumnos redactaron un borrador de caracterización física y psicológica, aplicando el entrenamiento previo de adjetivación realizado en el primer bimestre con textos de Ema Wolf. La docente intervino realizando correcciones personalizadas sobre la coherencia gramatical y la riqueza de vocabulario.

- Fase 2: Transición al entorno digital y reescritura

Los equipos trasladaron sus descripciones analógicas a documentos compartidos en Google Docs. En esta etapa, la intervención docente orientó a los estudiantes para que no realizaran una mera transcripción, sino un proceso de edición y diseño visual de la información. Se enseñó el uso de herramientas de formato (fuentes, tamaños, estilos y alineación). Asimismo, se utilizó el corrector ortográfico del software como un disparador pedagógico: ante el subrayado automático, los grupos debieron debatir internamente sobre las reglas de tildación o concordancia antes de corregir.

- Fase 3: Laboratorio de Inteligencia Artificial (Ideogram.ai)

Los estudiantes convirtieron sus textos descriptivos en instrucciones específicas (prompts) dentro de la plataforma de generación de imágenes Ideogram.ai. La consigna radicó en evaluar si la imagen arrojada por la IA coincidía con la representación literaria imaginada. Ante resultados imprecisos o sesgados por la máquina (por ejemplo, un personaje sin el semblante correcto), los alumnos debieron reescribir de forma iterativa sus textos en Drive, sumando detalles específicos (por ejemplo, “mirada triste”, “ropa gastada”). La IA operó así como un espejo crítico de su precisión lingüística.

- Fase 4: Expansión narrativa y producción multimodal (Mootion.com)

Con los personajes consolidados, los grupos planificaron y redactaron textos narrativos nuevos que funcionaran como precuelas o secuelas de la novela, asegurando la coherencia con el relato original. Para la producción final, se introdujo la plataforma de animación Mootion.com para integrar imagen, movimiento y voz automatizada en un formato de video.

- Fase 5: Resolución de problemas técnicos y gestión de recursos

Durante el uso de Mootion.com, los grupos se enfrentaron al conflicto de agotar los créditos de la plataforma en modalidad freemium debido al método de prueba y error. La docente intervino para transformar este obstáculo en un regulador de la impulsividad y un aprendizaje de ciudadanía digital. Se establecieron tres estrategias obligatorias:

- 1) Planificación offline rigurosa en carpetas antes de accionar el botón de generación, obligando a revisar los prompts;
- 2) Curaduría y síntesis audiovisual, seleccionando únicamente las escenas más significativas del relato;
- 3) Trabajo cooperativo y supervisado, donde los grupos que lograron sus metas de forma eficiente cedieron soporte, tiempo o cuentas a aquellos que se habían quedado sin recursos, reforzando la solidaridad y el trabajo en equipo.

Evaluación

Se aplicó un enfoque formativo y de proceso, centrado en el seguimiento continuo de los indicadores de avance del Diseño Curricular de CABA, más allá del producto multimodal final.

Criterios de evaluación (¿qué evaluar?):

- Capacidad para interpretar rasgos de personajes literarios y proyectar continuidades narrativas coherentes.
- Calidad de la producción escrita colectiva (precisión en el uso de adjetivos, coherencia y adecuación gramatical).
- Habilidad para participar activamente en procesos de edición, diseño y reescritura colaborativa de textos en entornos digitales.
- Nivel de reflexión crítica al estructurar instrucciones (prompts) y evaluar críticamente las producciones de la IAG, manifestando un criterio estético propio.
- Capacidad de resolución de problemas, planificación estratégica y cooperación solidaria ante limitaciones técnicas y recursos restringidos.

Instrumentos de evaluación (¿cómo evaluar?):

- Registro de observación directa y rúbricas de seguimiento del trabajo grupal en el aula.
- Historial de versiones en Google Docs para evaluar el proceso de co-escritura, revisión y la intervención frente a las sugerencias ortográficas.
- Portafolio digital de la experiencia (comparativa de borradores analógicos, evolución de prompts, imágenes generadas por Ideogram.ai y el cortometraje final en Mootion.com).
- Instancias de co-evaluación y debates de retroalimentación colectiva sobre el

funcionamiento de los recursos freemium y los sesgos tecnológicos.

Bibliografía

- Ferrari, A. (2011) *La fábrica de serenatas*, Buenos Aires: Alfaguara.
- Ministerio de Educación del Gobierno de la Ciudad de Buenos Aires, *Diseño Curricular para la Escuela Primaria: Primer Ciclo y Segundo Ciclo*. Dirección General de Planeamiento Educativo.
- Wolf, E. (1997) *Silencio, niños y otros cuentos*, Buenos Aires: Norma.