

Multialfabetización en álbumes ilustrados infantiles: narrativas emergentes en la era digital

Multiliteracies in children's illustrated books: emerging narratives in the digital age

Paula Delgado Hernández

Universidad de La Laguna
alu0101429540@ull.edu.es

Recibido 28/09/2025 Revisado 15/10/2025

Aceptado 15/11/2025 Publicado 16/02/2026

Ana María Marqués Ibáñez

Universidad de La Laguna
anamarquez@ull.edu.es

Resumen:

El nuevo escenario de la educación digital se asocia con pedagogías específicas. Esto implica analizar las competencias digitales que precisa adquirir un alumno para desenvolverse en un contexto digitalizado. En este artículo, exploramos la idea de multialfabetización a partir del álbum ilustrado infantil y su relación con la cultura visual digital mediada por la inteligencia artificial (IA). Exponemos tres experiencias didácticas: un proyecto piloto diseñado como trabajo final de grado en Educación Primaria, una experiencia implementada en un colegio de Primaria y una práctica con alumnado del Grado de Maestro/a en Educación Infantil. La metodología utilizada fue cualitativa, basada en un análisis DAFO del proyecto, un diario de reflexión docente con ideas sobre las actividades realizadas. Empleamos un enfoque basado en la multialfabetización y exponemos cómo se pueden representar los álbumes ilustrados infantiles en diferentes soportes digitales para adquirir nuevas formas de aprendizaje. El objetivo con esta innovación educativa es redefinir cómo el alumnado aprende en un entorno educativo digital y mediado por la IA. Concluimos que la multialfabetización empleando la IA como recurso de creación puede favorecer la comprensión, producción y análisis crítico de contenidos en diferentes formatos y lenguajes de manera flexible.

Sugerencias para citar este artículo,

Delgado Hernández, Paula; Marqués Ibáñez, Ana María (2026). Multialfabetización en álbumes ilustrados infantiles: narrativas emergentes en la era digital. Afluir (Extraordinario VI), págs. 127-158,
<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra6.239>

DELGADO HERNÁNDEZ, PAULA; MARQUÉS IBÁÑEZ, ANA MARÍA (2026). Multialfabetización en álbumes ilustrados infantiles: narrativas emergentes en la era digital. Afluir (Extraordinario VI), febrero 2026, pp. 127-158, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra6.239>

Abstract:

The new landscape of digital education is associated with specific teaching methods. This involves analyzing the digital skills that students need to acquire in order to function in a digitized context. In this article, we explore the idea of multiliteracy based on children's picture books and their relationship with digital visual culture mediated by artificial intelligence (AI). We present three teaching experiences: a pilot project designed as a final degree project in Primary Education, an experience implemented in a primary school, and a practice with students studying for a degree in Early Childhood Education. The methodology used was qualitative, based on a SWOT analysis of the project and a teacher reflection journal with ideas about the activities carried out. We used a multiliteracies-based approach and show how children's picture books can be represented in different digital media to acquire new forms of learning. The aim of this educational innovation is to redefine how students learn in a digital and AI-mediated educational environment. We conclude that multiliteracy using AI as a creative resource can promote the understanding, production, and critical analysis of content in different formats and languages in a flexible way.

Palabras Clave: *multialfabetización, inteligencia artificial, álbum ilustrado, formatos narrativos, educación artística*

Key words: *multiliteracies, artificial intelligence, picture books, narrative formats, arts education*

Sugerencias para citar este artículo,

Delgado Hernández, Paula; Marqués Ibáñez, Ana María (2026). Multialfabetización en álbumes ilustrados infantiles: narrativas emergentes en la era digital. Afluir (Extraordinario VI), págs. 127-158,
<https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra6.239>

DELGADO HERNÁNDEZ, PAULA; MARQUÉS IBÁÑEZ, ANA MARÍA (2026). Multialfabetización en álbumes ilustrados infantiles: narrativas emergentes en la era digital. Afluir (Extraordinario VI), febrero 2026, pp. 127-158, <https://dx.doi.org/10.48260/ralf.extra6.239>

Introducción

El avance tecnológico ha transformado cómo las personas aprenden, se comunican en su día a día, trabajan o participan en la esfera pública o privada. En el contexto educativo, este cambio no es solo instrumental, sino que supone plantearse una reformulación de las competencias básicas a adquirir para desenvolverse de forma óptima en una sociedad excesivamente digitalizada y mediatizada por entornos digitales. En este escenario, se inician la cultura visual digital, la multialfabetización y las herramientas digitales, cuyos aportes suponen un reajuste en el proceso de aprendizaje, así como un reto educativo para afrontarlo en la escuela actual (Duncum, 2004).

Los sistemas educativos tratan de equilibrar la oferta y la demanda de docentes cualificados, con la finalidad de garantizar estándares de calidad (Unesco, 2022). En esta línea, se busca fortalecer la enseñanza y poner en valor la labor del profesorado. Para esto, planteamos la presencia de una metodología basada en la multialfabetización (Bull y Anstey, 2018; Cazden et al., 1996; Karkar, 2024), que integre múltiples formas de comunicación híbrida y multimodal en la que se puede aprender a partir de la implementación de diversos medios analógicos y tecnológicos (Cope y Kalantzis, 2020; Lim y Querol-Julián, 2024).

En la actualidad, se fusionan las técnicas tradicionales de enseñanza con las digitales. La forma en la que los niños aprenden evoluciona constantemente. A partir de la multialfabetización se abre el campo de alfabetización más allá de los sistemas tradicionales reconocidos a partir de la lectura y la escritura, pues se incorporan nuevas alfabetizaciones con formatos digitales que pueden ser visuales, audiovisuales, auditivos, por citar algunos.

Los nuevos formatos de difusión del contenido cultural, no solo implican apreciar el objeto cultural a partir del sistema de la vista, sino que interactúan otros modos de comunicación (Duncum, 2004). El significado de una obra se crea a partir de la interrelación entre diversos medios de comunicación. Es por esto, por lo que los educadores deben saber valorar las diferentes formas de interacción producidas entre los nuevos modos de comunicación. Esto da fruto a un diálogo más complejo entre emisor, receptor y mensaje, porque hay que tener en cuenta nuevas formas de comunicación analógicos y digitales. Para lograr este fin, sugerimos adaptarse a los sistemas propuestos a partir de las ideas de multialfabetización y multimodalidad.

De forma paralela, la inteligencia artificial se ha incorporado en las aulas con las tutorías inteligentes, la realización de imágenes con generadores de texto, así como con aplicaciones de realidad aumentada y virtual. Para que se dé un uso correcto de los recursos digitales, se deben formar a docentes que sean capaces de afrontar los desafíos de las nuevas tecnologías a partir del desarrollo de competencias pedagógicas innovadoras, nuevas metodologías educativas y una conciencia crítica basada en la ética digital.

La relación que se establece entre una metodología de multialfabetización y la inteligencia artificial propicia una innovación educativa emergente. Los estudiantes no solo pueden crear a partir de contenidos multimodales con sistemas de inteligencia artificial con: textos, ilustraciones o videos, sino que se propicia el pensamiento crítico tras analizar los resultados que produce la herramienta generativa no como resultado final sino que favorece el proceso creativo y debe ser modificada.

Esta investigación tiene como objetivo proponer una alternativa metodológica que reconozca y potencie la labor docente, a través de la multialfabetización, para favorecer la comprensión de imágenes en portadas de libros infantiles ilustrados generadas con inteligencia artificial (IA).

El trabajo expuesto se compone de tres prácticas educativas, la primera de ellas es un material visual de un proyecto piloto no implementado realizado para la finalización de un Trabajo de fin de grado de Primaria, la segunda es una experiencia educativa realizada en el Ceip Las Mercedes y finalmente un trabajo realizado con alumnado del Grado de Maestro/a en Educación Infantil de La Universidad de XX. Se utilizaron diferentes soportes para interpretar los álbumes ilustrados, como la creación de imágenes con sistemas generativos en IA, de texto a imagen, la realización de breves videos animados, creación de personajes en 3D a partir de texto.

Panorama histórico de los formatos de aprendizaje

La forma en la que aprendemos evoluciona conforme a los cambios sociales, culturales y tecnológicos. Para hacer una lectura diferenciada de los álbumes ilustrados infantiles, tratamos tres temas que son de vital importancia, éstos son: la alfabetización, la multialfabetización y la multimodalidad.

La alfabetización implica una parte del proceso de aprendizaje esencial. Es la habilidad y capacidad para leer y escribir, y el analfabetismo es esa capacidad no adquirida. El análisis de la alfabetización como concepto ha evolucionado en dos períodos esenciales, antes del 1950 y otro posterior a esta fecha. Antes del 1950, la alfabetización hacía referencia a una alfabetización alfabetica (*alphabetic literacy*), que es la capacidad para poder reconocer palabras y letras. Después del año 1950, existe una evolución del término que comienza a considerarse como un proceso amplio que involucra cuestiones culturales y sociales asociadas con la lectura, así como con la alfabetización funcional y la escritura (Gee, 1991). Esto es la base para tener una comprensión lecto-escritora básica para los infantes y los jóvenes.

A mitad de 1990, la alfabetización no funcionaba y era anacrónica en ese contexto cultural. Esto se debió a los inicios de la globalización, una expansión en aumento de la diversidad local y los medios de comunicación digitales e Internet propiciaron nuevos medios basados en texto. Este nuevo panorama supuso repensar las formas estandarizadas y clásicas que proponía la alfabetización.

Los inicios de la multialfabetización surgen en 1996 debido al aumento de la diversidad en la población local (Bull Anstey, 2018). Es un nuevo enfoque pedagógico diferente a la tradicional alfabetización educativa, para lograr un aprendizaje personalizado y una metodología basada en la experiencia en el alumnado. Este inicio de la multialfabetización generó nuevos formatos de creación y difusión de la información en los medios, así como aprender a comunicarse en estas nuevas plataformas. Así la pedagogía tradicional no estaba alcanzando su objetivo de atender a las oportunidades sociales. Las antiguas formas de concebir la enseñanza daban prioridad al formato de texto y a los libros, sin tener en cuenta el contexto cultural o social específico donde se estaban generando (Duncum, 2004). En educación, existía una desigualdad que iba en aumento; este suceso indicaba que era preciso abordar la pedagogía de la alfabetización con un nuevo enfoque didáctico, más amplio, global y holístico.

Actualmente, el individuo debe alcanzar un nivel de competencia básico en lectoescritura. Así la alfabetización se asocia a una serie de tareas como: leer textos en periódicos, libros, artículos, novelas, tener capacidades para escribir empleando un nivel adecuado en ortografía, conocer y utilizar correctamente las reglas gramaticales y realizar un uso correcto de la ortotipografía. Así como saber detectar y apreciar los valores culturales de una lengua que vienen determinados por un canon literario (Cope & Kalantzis, 2015).

En la sociedad de información y la comunicación contemporánea, se precisa que el usuario adquiera una serie de competencias y habilidades desarrolladas a partir de la multialfabetización que se relacionan al desarrollo de este siglo XXI. Los inicios de la multialfabetización comienzan como una forma de enseñanza que posibilita adquirir habilidades para interactuar con multitud de formatos basados en la multialfabetización, como el digital, el audiovisual, o el tecnológico (Cope & Kalantzis, 2015).

Algunos de los rasgos clave de la multialfabetización incluyen la ampliación inclusiva de la alfabetización tradicional, así como la incorporación de diversos modos de comunicación como el lingüístico, visual, auditivo, espacial, gestual y cinestésico (Karkar, 2024), así como la capacidad de identificar y estudiar las diferencias entre textos, relacionándolas con los contextos culturales y las condiciones en las que se producen (Cazden et al., 1996).

En este contexto educativo, el New London Group se formó a mitad de 1994 para analizar la evolución de la pedagogía de la alfabetización (Cope & Kalantzis, 2009). Para explicar cómo surge la denominación de multialfabetización, sentar las bases sobre esta nueva forma de enseñanza y presentar un programa sobre la pedagogía de la multialfabetización. El New London Group publicó un manifiesto (Cazden et al., 1996) y un libro (Cope & Kalantzis, 2000) que son los documentos clave que recogen este nuevo formato de aprendizaje. Este grupo de expertos en el tema reflejó los cambios que surgían en el ámbito de la comunicación y cómo la enseñanza en las escuelas basada en los métodos tradicionales para alfabetizar debía cambiar.

La evolución de la multialfabetezación apareció en el artículo de Cope y Kalantzis (2009), posteriormente describieron el marco teórico y práctico sobre esta idea en el libro de *Literacies* (Kalantzis & Cope, 2012) y después fueron surgiendo numerosos estudios sobre la alfabetización, destacamos los Street (1995), Gee (1996) y Barton (2007).

Alfabetización versus multialfabetización

Una visión clave de la alfabetización basado en la multialfabetización se expone en el libro *Literacies* de **Kalantzis & Cope (2012)**. Esta definición fue fruto de una colaboración con el New London Group para recoger los cambios sobre cómo se creaban nuevos significados comunicativos. El término de la multialfabetización es clave desde ciertos ámbitos tradicionales referentes al acto de leer, escribir y cómo se pueden crear nuevos conocimientos en el escenario comunicativo actual.

La noción de multialfabetización se asocia a la diversidad social o a las diferentes situaciones culturales en las que está sujeto un contexto. Es por esto, que los contenidos de los textos varían según el contexto social más próximo. Esto determina otros factores como: la experiencia vital, el tema expuesto, el ámbito asociado a una disciplina y el entorno cultural. Estas diferencias se hacen cada vez más significativas para determinar cómo interactuamos en nuestra vida cotidiana, así como participamos y creamos contenido. Los medios de alfabetización actuales y cómo se produce la enseñanza para aprender a leer y escribir no deben estar determinados exclusivamente por cómo se hacía en prácticas del pasado, sino entendiendo el contexto cultural y social específico.

La comunicación actual precisa que el alumnado sepa diferenciar los diversos patrones de significado existentes de un ámbito a otro, así como de saber comunicarse de forma oral y por escrito atendiendo a estas diferencias. En nuestras vidas de forma habitual nos movemos por entornos sociales que presentan lenguajes diferenciados. Es por tanto crucial que el aprendizaje de alfabetización esté adaptado a estas diversidades lingüísticas y esté adaptado atendiendo a estos patrones de aprendizaje.

Actualmente, la creación de significados responde a formatos multimodales. Antiguamente, la escritura era el medio principal para construir significados. Hoy en día, los modos escritos de significado pueden complementarse por otras formas como las grabaciones y transmisiones de mensajes de tipo oral, visual, auditivo o gestual. Es por esto por lo que debemos ampliar la repercusión que se da en la pedagogía de la alfabetización atendiendo a formatos que vayan más alla de la comunicación alfábética.

En los contextos de aprendizaje del siglo XXI, debemos enriquecer las habilidades tradicionales de lectura y escritura con otros formatos de comunicación multimodal, como los medios digitales. La multialfabetización amplia los formatos en los que se da la comprensión tradicional de la palabra escrita. Así, establecemos un gráfico basado en Kalantzis & Cope (2012, p. 14) sobre cómo se desarrolla la multialfabetización en una determinada área y conforme a qué modalidad se adscribe (véase figura 1).

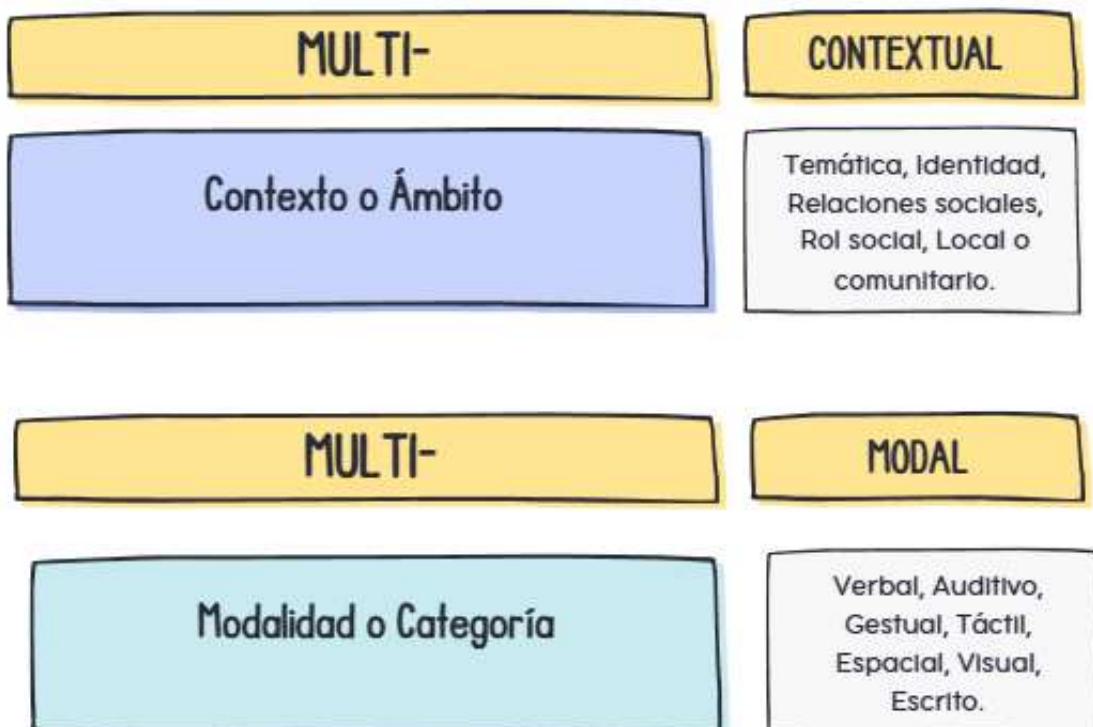


Figura 1. Extraído del libro *Literacies*. (Kalantzis & Cope, 2012, p. 14) [Título imagen original: the two ‘multis’ of multiliteracies]. *Nota.* Tabla visual comparativa sobre la multialfabetización.

Para entender este nuevo contexto sobre el aprendizaje y la enseñanza de la cultura digital, hemos creado una tabla comparativa para establecer las diferencias entre tres grupos: alfabetización, multialfabetización y multimodalidad (véase Tabla 1).

Tabla 1.

Tabla comparativa sobre alfabetización, multialfabetización y multimodalidad, 2025.
XX.

<i>Nociones</i>	<i>Definiciones</i>	<i>Aplicación a álbumes ilustrados generados por IA</i>
Alfabetización	Formato de aprendizaje tradicional, que abarca la lectoescritura como habilidad básica que comprende saber leer y escribir en una lengua. Hoy en día, se asocia con la educación digital y una comprensión crítica del entorno.	Comprensión lectora del texto escrito, así como del mensaje y aporte nuevo en el uso tradicional de soporte físico o digital.
Multialfabetización	Competencias para interactuar con diferentes tipos de alfabetismos (digital, audiovisual, basado en la información, etc), con lenguajes diversos, contextos y medios tecnológicos.	Aproximación holística para interpretar y crear texto, imágenes y audio en IA, entendiendo los diferentes formatos tecnológicos.
Multimodalidad	Utilización de diversos modos semióticos como el: visual, textual, auditivo, gestual, etc, en un mismo artefacto comunicativo.	Creación de álbumes ilustrados infantiles con IA que incorporen imagen, texto, sonido, video o animación, posibilitando que el lector procese el significado desde diferentes canales de comunicación.

Nota: Nociones sobre alfabetización, multialfabetización y multimodalidad, y su aplicación en álbumes ilustrados creados con IA.

La generación actual crece en una cultura digital marcada por el uso de la tecnología. Este entorno cambiante demanda nuevas alfabetizaciones para actuar conforme a lo que se demanda en la sociedad contemporánea (Area-Moreira y Pessoa, 2012). En la educación digital, el multialfabetismo es clave, pues abarca una amplia diversidad de formatos analógicos y tecnológicos emergentes (Bull y Anstey, 2018), que dan prioridad a los aspectos conceptuales y procedimentales sobre los técnicos (Beckingham et al., 2024; Carceller, 2024; Prada, 2024).

Estado del Arte: álbumes ilustrados a partir de soportes basados en la multialfabetización

El álbum ilustrado es un formato y género literario infantil accesible para los niños. En este medio se combinan narrativas visuales y textuales en un libro destinado a la infancia. Su secuencia narrativa se realiza fundamentalmente a partir del texto, esto es un rasgo que los diferencia de los cómics en los que la forma de narrar la historia es con imágenes dispuestas secuencialmente. Las ilustraciones e imágenes creadas en los libros ilustrados infantiles pueden realizarse con recursos analógicos como la pintura acrílica, el óleo, las acuarelas, los lápices, o el collage son los más comunes (Salisbury y Styles, 2012). Así como puede representarse a partir de sistemas de impresión como los de impresión en relieve, serigrafía, grabado, litografía, monotipo y monotipia y grabado digital. De entre los medios digitales existen formatos actuales para difundir los álbumes ilustrados infantiles, como a partir de dispositivos digitales (tabletas, teléfonos inteligentes, entre otros), video, audio a partir de podcasts, con aplicaciones inmersivas de realidad aumentada o virtual, por citar algunos.

En educación, existe el peligro de que, si nos enfocamos en los resultados de aprendizaje convencionales, la noción de alfabetización se reduzca al hecho de codificar y decodificar una narrativa, limitando considerablemente las habilidades o competencias a adquirir en un medio para tener una adecuada alfabetización en diferentes soportes. Así las habilidades literarias, se reducen a una serie de estrategias de comprensión basadas en elementos como: el tema, la trama, la narrativa, el escenario y los personajes. Estos elementos son una buena base de partida con la que desarrollar habilidades literarias para niños, pero también debemos tener en cuenta otros estímulos como fomentar el pensamiento crítico, la reflexión, la implicación en la materia y el debate. Esto hace que la lectura del álbum ilustrado sea más amplia y enriquecida (Roche, 2014).

Las imágenes de los libros ilustrados sirven como un recurso educativo, pues ayudan a los niños en su desarrollo del lenguaje, así como a su comprensión del mundo. Esto funciona como primer medio de lectura para que el niño interprete y lea sus primeros textos e imágenes (Arizpe et al., 2014; Colomer et al., 2010; Hamer et al., 2017, 2017; Kümmerling-Meibauer, 2014, 2017; Northrup, 2012). Entre algunos de los ejemplos que favorecen el acto de lectura está el de los álbumes ilustrados adaptados al cine, los álbumes ilustrados actuales y aquellos que están diseñados a partir de nuevas plataformas como libros interactivos o digitales, y las aplicaciones online (véase Figura 2). Esta imagen ilustra los múltiples formatos en los que se manifiesta el álbum ilustrado y cómo se enriquece con este formato cultural.

En la primera fila (véase Figura 2), *Del album al cine* mostramos ejemplos de álbumes ilustrados y su adaptación al cine. La primera imagen de arriba a la izquierda muestra el álbum de *La sirenita* (1837) de Hans Christian Andersen, junto con la animación de *Ponyo en el acantilado* (2008) de Hayao Miyazaki. El siguiente par de fotografías compara el álbum de *Charly y la fábrica de chocolates* (1964) de Roald Dahl con el largometraje de *Willy Wonka y la fábrica de chocolate* (2005) de Tim Burton. El último ejemplo muestra el álbum: *Donde viven los monstruos* (1963) de Maurice Sendack [Título original: *Where the wild things are*] con su adaptación filmica del 2009 realizada por Spike Jonze.

En la segunda fila (véase Figura 2), hay una selección de álbumes ilustrados contemporáneos como: *The little flower king* (1991) de Květa Pacovská, *Colours* (2015) de Aino-Maija Metsola, *Tipografitea* (2015) de Jan Bajtlik, *Arquistoria* (2024) de Magdalena Jelenska, Małgorzata Nowak y Agata Dudek, *D.E.S.I.G.N.* (2011) de Ewa Solarz y un clásico el de *A.B.C. de Babar* (1936) de Jean de Brunhoff.

La última fila (véase Figura 2), son aplicaciones interactivas realizadas a partir de álbumes ilustrados como: *Fairy Tales* para iOS y Android, *Dr. Seuss Treasury Kids Books* para iOS, *Piboco: interactive kids books* disponible en iOS y Android y la última *The Flying Squid* para iOS.



Figura 2. Ejemplos por filas: 1ª Del album al cine, 2ª Álbumes ilustrados actuales y 3ª Álbumes interactivos, 2025. XX.. Nota: Exposición de los diferentes tipos y formatos de álbumes ilustrados que favorecen la multialfabetización.

Los álbumes ilustrados (o *picture book*) presentan una naturaleza visual sinérgica. Son artefactos visuales y verbales que se enriquecen a partir de ambos sistemas de comunicación (Kiefer, 2008; Sipe & Pantaleo, 2010). No son obras literarias explícitas, sino objetos artísticos creados para ser experimentados que relatan una historia única a partir de una combinación entre texto e imagen. La noción de texto compuesto hace referencia a una obra que se crea a partir de la unión entre lo que dice el texto y lo que muestran las imágenes (Doonan, 1993).

Otro aspecto fundamental para analizar la relación existente entre texto e imagen es el paratexto de un álbum ilustrado infantil. El paratexto es como un conjunto de enunciados que acompañan al texto principal de una obra como en: título, subtítulos, índice, prefacio, guardas o portadas. Estos elementos sirven para leer una obra de forma integral, pues la portada es una parte esencial de la narrativa, también las guardas pueden relatar información de la obra. Debido a que en los álbumes ilustrados el texto verbal es limitado, el título debe mostrar un mensaje verbal que es fundamental para entender la trama del libro. Gerard Genette introdujo la noción de paratexto (Genette, 1997) conformada por epitextos y peritextos, estos indicadores son los que proporcionan un diálogo enriquecido entre texto e imagen (Nikolajeva & Scott, 2001). Paulatinamente, Genette fundamentó la idea de intertextualidad. La intertextualidad hace referencia a la asociación entre un texto escrito u oral, que se relaciona con otros textos anteriores o contemporáneos, empleando recursos compositivos literarios como: la alusión, la traducción, la cita, el calco semántico, la parodia o el pastiche.

Leer imágenes es un acto multifacético que requiere atención y concentración. Existen diversas formas sobre cómo los niños leen las imágenes en los textos (Arizpe & Styles, 2003; B. Z. Kiefer, 1995; Walsh, 2003). Arizpe y Styles (2003) descubrieron que los niños que tenían cierta predisposición literaria eran capaces de distinguir diferentes dispositivos de encuadre, portadas, guardas o metáforas visuales (Sipe & Pantaleo, 2010).

Frecuentemente, se diseñan álbumes ilustrados clásicos o actuales en aplicaciones interactivas. Una aplicación es un programa que se ejecuta en un dispositivo electrónico y una aplicación de un álbum ilustrado infantil imita a un álbum ilustrado impreso. Sin embargo, presentan más interactividad, música o es un texto menos denso. Se trata de un formato de lectura más visual. Este es un ámbito reciente, que está siendo objeto de debate sobre si las aplicaciones son realmente buenas y válidas para favorecer el aprendizaje (Bird, 2011), que éste evoluciona conforme a los cambios tecnológicos (Al-Yagout & Nikolajeva, 2017).

La literatura infantil contemporánea se relaciona con el álbum ilustrado. Sin embargo, la multimodalidad ha ampliado cómo se investiga la literatura infantil actual en base a nuevos formatos y soportes de lectura diferentes a los convencionales. Esto ha supuesto una nueva adaptación del tema de estudio y los investigadores analizan los aspectos relativos a la semiótica, la narrativa, cuestiones cinematográficas y el hipertexto, entre otros numerosos soportes. Así las aplicaciones interactivas de álbumes ilustrados son un área interdisciplinaria (Sargeant, 2015; Schwebs, 2014; Stichnothe, 2014).

En educación artística, la multialfabetización tiene una implicación significativa, pues supone estudiar cómo el alumnado interacciona con la información online en un contexto de alfabetización digital mediado por IA. Analizamos cómo la IA puede ser un recurso que no solo efectúa procesos de forma automatizada, sino que supone adaptar las competencias que el alumnado debe alcanzar en una educación mediática.

Uno de los elementos esenciales de este enfoque de la multialfabetización es la alfabetización digital, que es la capacidad para poder acceder, evaluar y crear contenido en medios digitales. Para disponer de una alfabetización digital efectiva, es básico tener la capacidad de distinguir entre el contenido creado por el hombre y el generado por las máquinas. La alfabetización digital incluye no solo el uso técnico de los recursos, sino también una comprensión crítica de los valores y metas más significativos que nos propone la tecnología (Buckingham, 2013).

Objetivos y preguntas de investigación

En base al objetivo general del proyecto lo definimos como:

Proponer y evaluar una metodología holística basada en la multialfabetización para fortalecer la labor docente y fomentar una comprensión crítica de las imágenes generadas por IA en educación.

Sobre los objetivos específicos asociados a la práctica están los de:

-Analizar cómo la multialfabetización puede integrarse en prácticas educativas para mejorar la interpretación crítica de las imágenes y fomentar experiencias multimodales.

-Examinar cómo el uso de imágenes generadas por IA a partir de cuentos clásicos infantiles, puede ser un recurso para desarrollar habilidades visuales y comunicativas en los estudiantes.

-Valorar la contribución de esta metodología al reconocimiento y empoderamiento del rol docente en un contexto de transformación digital.

En relación con las preguntas de investigación, proponemos las siguientes:

¿De qué manera la multialfabetización puede enriquecer la práctica docente en contextos educativos mediados por tecnologías emergentes como la IA generativa?

¿Qué posibilidades ofrece el uso de portadas de libros infantiles creadas por IA para la enseñanza de la interpretación visual y narrativa en el aula?

¿Qué criterios deben considerarse para implementar de forma ética y pedagógica la IA generativa en contextos escolares desde una perspectiva de multialfabetización?

Método e instrumentos de investigación

Para evaluar este proyecto educativo que combina la visualización de álbumes ilustrados infantiles clásicos, el empleo de la inteligencia artificial (IA) y la multialfabetización, utilizamos una metodología cualitativa con un enfoque interpretativo o constructivista. El diseño de esta metodología trata de comprender los procesos de enseñanza-aprendizaje y cómo los estudiantes interactúan con diversos lenguajes y tecnologías implementadas. Aplicamos una metodología cualitativa que está basada en el estudio de caso de las prácticas implementadas, para documentar la experiencia específica en un aula o grupo, a partir de un análisis DAFO general del proyecto educativo y un diario de reflexión docente con ideas sobre las actividades realizadas.

Esta metodología nos sirvió para analizar cómo el alumnado interaccionaba con las herramientas multimodales como: imágenes, textos, audio o tecnología, para que pudieran desarrollar habilidades multialfabetizadas al trabajar con los álbumes ilustrados y la inteligencia artificial.

Sobre la técnica de recolección de datos, encontramos que, en relación con el estudio de caso de las prácticas implementadas sobre la observación de los trabajos realizados por el alumnado, observamos que el Trabajo de Fin de Grado fue una experiencia para indagar y experimentar sobre diferentes tipos de formatos para alfabetizar en la era digital, a partir de la creación de imágenes con IA, así como creaciones en breves animaciones en video (véase Delgado, 2025). Sobre la participación del alumnado de Primaria vimos que la actividad les resultó curiosa y les motivó a seguir fomentando su gusto por la lectura. Finalmente, el alumnado de Grado de Maestro/a en Educación Infantil, encontró una forma de difundir y crear sus trabajos, así como conocer nuevos formatos de creación de álbumes ilustrados clásicos.

La construcción de una matriz visual de análisis Dafo nos fue de gran ayuda antes de implementar la actividad en el aula. A partir de un análisis DAFO (expuesto en los términos de: debilidades, amenazas, fortalezas y oportunidades), estudiamos cuáles son las cuestiones negativas y positivas, así como los elementos internos y externos que se muestran como favorables o desfavorables para el desarrollo de nuestro proyecto educativo sobre cuentos clásicos, álbumes ilustrados y soportes de multialfabetización con Inteligencia artificial (IA) en educación artística (véase Figura 3). Exponemos una matriz visual sobre el análisis y desarrollo de los diferentes ítems mencionados que recoge estas ideas.

Aspectos negativos

D**Procedencia interna****DEBILIDADES**

- Uso excesivo de recursos digitales.
- Simplificación de las imágenes creadas con IA.
- Acceso desigual a los medios tecnológicos.
- Dificultad para formar a docentes en el uso de la IA como elemento pedagógico.

F**FORTALEZAS**

- Álbum ilustrado fomenta la creatividad, favoreciendo la compresión textual y visual de la historia narrada.
- Los cuentos clásicos aportan valores culturales universales.
- Integración multimodal que propicia nuevos estilos de aprendizaje.

A**Procedencia externa****AMENAZAS**

- Brecha digital y exclusión educativa.
- Uso excesivo de medios digitales que no favorezcan la calidad literaria.
- Perdida del valor cultural, simbólico y matérico de los cuentos clásicos, por interpretaciones equivocadas y estereotipadas con IA.
- Uso poco ético de los derechos de autor, por una incorrecta adaptación en IA.

O**OPORTUNIDADES**

- Aumento del interés por una educación digital y favorecer recursos híbridos de aprendizaje.
- Ampliación de competencias en multialfabetización y medios transmedia.
- Empleo de la IA para adaptar los cuentos a entornos inclusivos y plurales.

Figura 3. Análisis DAFO: Proyecto educativo sobre multialfabetización en IA, 2025. XX.. Nota: Exposición de los principales ítems para el desarrollo de la multialfabetización en educación.

Otro material educativo que utilizamos fue el del diario de reflexión docente (véase tabla 2) donde argumentamos los modelos que utilizamos para llevar a cabo las actividades expuestas en el Trabajo de fin de Grado de Primaria, la práctica en el Ceip con estudiantes de Primaria y con alumnado del Grado de maestro/a en educación Infantil.

Tabla 2.

Diario de reflexión docente, 2025. XX.

<i>Diario de reflexión docente: Prácticas con IA, álbumes ilustrados clásicos y multialfabetización.</i>	
Descripción de la actividad:	Realización de una secuencia didáctica centrada en el uso de álbumes ilustrados como base para la creación de relatos textuales y visuales, incorporando herramientas generativas de IA como: Ideogram, Adobe Firefly, Leonardo AI y Microsoft Bing. La finalidad fue fomentar en el alumnado las capacidades basadas en la multialfabetización (textual, visual, digital y crítica).
El alumnado:	En base a un álbum ilustrado seleccionado, leen e interpretan texto e imágenes. Crean una continuación de la escena de la historia usando ChatGPT. Realizan ilustraciones con generadores de imágenes e integran texto e imagen en un portafolio digital.
Objetivos:	Promover la interpretación y comprensión crítica de textos multimodales. Fomentar la creatividad narrativa con recursos digitales. Desarrollar una mirada crítica hacia el uso de los recursos con IA en educación. Integrar diferentes tipos de alfabetizaciones de forma holística y significativa.
Análisis sobre el desarrollo de la actividad:	Participación del estudiantado: Alta participación, moderada o baja. En las actividades, la participación fue moderada.
Observación cualitativa:	El alumnado participó a partir de la colaboración entre pares, con entusiasmo y comprendió que el uso de la herramienta puede ser un medio técnico a utilizar, pero no un fin en sí mismo. Faltó integrar los diferentes lenguajes a partir de imagen, audio, texto de forma integral y más completa.
Comprensión del contenido:	Entendieron el sentido del álbum ilustrado. Aplicaron de forma correcta los recursos con IA.

	A partir de las imágenes creadas, mostraron pensamiento reflexivo y crítico.
Aspectos positivos de la experiencia:	Los estudiantes se mostraron motivados al ver cómo sus descripciones en IA se transformaban en imágenes. Hubo un debate interesante sobre los límites éticos del empleo de la IA.
Dificultades	Ciertos alumnos se centraron más en el uso de la herramienta que en realizar un contenido narrativo elaborado. No hubo tiempo para una reflexión detallada por el uso e implicación ética de la IA en educación.
Propuestas de mejora:	Incorporar una actividad previa de reflexión y exploración ética sobre la IA. Proporcionar más estructura para una lectura crítica del álbum ilustrado con ejemplos.
Reflexión personal como docente:	Esta experiencia me posibilitó replantearme el papel del discente como guía o mediador entre los lenguajes tradicionales y los nuevos. Vi cómo la tecnología puede ser un recurso válido para fomentar el acto creativo y el pensamiento crítico en el aula, siempre que se utilice con una intención pedagógica clara. Tras los resultados, veo que la multialfabetización es un elemento auxiliar, sino una necesidad real en el contexto educativo actual.
Evidencias recopiladas:	Fotografías y portafolios de los trabajos de los estudiantes, análisis dafo, anotaciones del alumnado y rúbrica aplicada (véase Anexo 1).

Este diario de reflexión docente evidencia cómo se pueden analizar las percepciones y procesos de aprendizaje detectados durante el diseño o desarrollo de la actividad.

Sobre los criterios de análisis que tuvimos en cuenta para crear la práctica educativa sobre la aplicación de la inteligencia artificial (IA), en base a álbumes ilustrados clásicos y sobre la multialfabetización, seguimos el enfoque expuesto por el New London Group, en relación con la alfabetización visual, alfabetización digital, alfabetización textual, pensamiento crítico, multimodalidad y alfabetización sociocultural. Así analizamos cada uno de estos ítems y cómo influyeron en nuestra experiencia en el aula (véase Tabla 3).

Tabla 3

Estudio de los elementos analizados en el proyecto educativo, 2025. XX.

Criterios de análisis: <i>Aplicación de la IA en álbumes ilustrados clásicos con enfoque basado en la multialfabetización</i>	Enfoque New London Group (Cazden et al. 1996)
○ alfabetización visual	
○ alfabetización digital	
○ alfabetización textual	
○ pensamiento crítico	
○ multimodalidad	
○ alfabetización sociocultural	

Sobre la alfabetización visual, que es la capacidad de interpretar y crear significado a partir de imágenes en base al álbum ilustrado y la generación de imágenes con IA. Encontramos que cuando la historia es muy reconocida, la IA crea una imagen que se puede encontrar estandarizada, es fácilmente reconocible y recoge la información que le llega de las bases de datos de internet. El alumnado, aunque recibió información visual de álbumes ilustrados, solo algunos de ellos indagaron sobre otros nuevos modelos de álbumes ilustrados o personajes no expuestos en la explicación.

Sobre la alfabetización digital, referida al uso crítico y creativo de las herramientas de IA. Sobre esto se comprobó que las imágenes no tuvieran similitud en Google imágenes, también se les proporcionaron otras plataformas para la visualización de modelos en 3D como SketchFab y Online 3D Viewer.

En relación a la alfabetización textual, que es la comprensión y producción de textos. Los descriptores que se le proporcionaron a las herramientas generativas en IA estaban elaborados, pero en el caso de la escena del álbum ilustrado creado en grupo se trabajó más en la producción del texto.

Sobre el pensamiento crítico, referido a la reflexión sobre la veracidad, ética y propósito del contenido generado por IA. El alumnado verificó la procedencia de las imágenes con Google imágenes, se tuvieron también en cuenta cuestiones éticas o el uso responsable del contenido creado con IA.

Para la multimodalidad, referida a la integración de diferentes modos semióticos (texto, imagen, sonido, movimiento). Se tuvo en cuenta en la práctica del 3D otros soportes para la visualización de los contenidos como SketchFab y Online 3D Viewer.

Finalmente, para la alfabetización sociocultural, relacionado con el reconocimiento de contextos culturales en los textos y su representación en la IA. Los estudiantes tuvieron en cuenta que cada uno de los cuentos clásicos proviene de un contexto cultural diferente y que por tanto sus formas de representación visual responden a esto.

En síntesis, la multialfabetización se plantea como una vía para integrar los medios digitales en la práctica educativa, favoreciendo la comprensión de los distintos lenguajes y soportes en los que se producen los textos (Cazden et al., 1996). Desde esta perspectiva, nuestra propuesta metodológica interdisciplinar apuesta por la creación a partir de referentes de la cultura visual infantil (Duncum, 2021), priorizando el proceso creativo por encima del producto final y contribuyendo, de este modo, a reducir la brecha digital y a garantizar una implementación flexible en el aula (Area, 2010).

Contexto

El contexto de la experiencia práctica fue realizado en tres ámbitos educativos: el primero es fruto del resultado de imágenes creadas con IA para la realización de un trabajo de fin de grado de maestro/a en educación primaria sobre un proyecto educativo piloto, galardonado por la Cátedra Tecnoedu a la innovación con tecnología educativa. La segunda práctica se realizó en el Ceip Las Mercedes con 19 alumnos de 3º curso de Primaria y la última fue una experiencia educativa universitaria en la que participaron de 98 estudiantes del Grado de Maestro/a en Educación Infantil del curso 2024-2025 en la Facultad de Educación de la Universidad de La Laguna

Diseño de la propuesta educativa

Empleamos el uso del álbum ilustrado o libro-albúm para crear nuevas interpretaciones visuales, a partir de formas de representación convencionales, así como otras más actuales como las basadas en inteligencia artificial y en su implementación a partir de diferentes formatos: visuales, audiovisuales o de ilustración tradicional.

Sobre las fases del proyecto, su interés radica en la correcta generación de imágenes y videos con IA atendiendo a cuestiones éticas, con el objetivo de fomentar la apreciación artística, la lectura y promover una alfabetización visual (Prada, 2024).

Tabla 1*Desarrollo de la propuesta*

Objetivo	Justificación pedagógica	Metodología
Favorecer el proceso de enseñanza y aprendizaje.	Responde a las demandas de una sociedad multialfabetizada (Bull y Anstey, 2018).	Formas de trabajo ágiles. Basadas en la creación de aprendizajes personalizados (Pratschke, 2024).

Nota. Esta tabla muestra la evolución de las prácticas expuestas.

El diseño de la investigación busca revalorizar la labor docente, presentando tres proyectos basados en la ilustración infantil como medio de difusión de narrativas populares.

Resultados

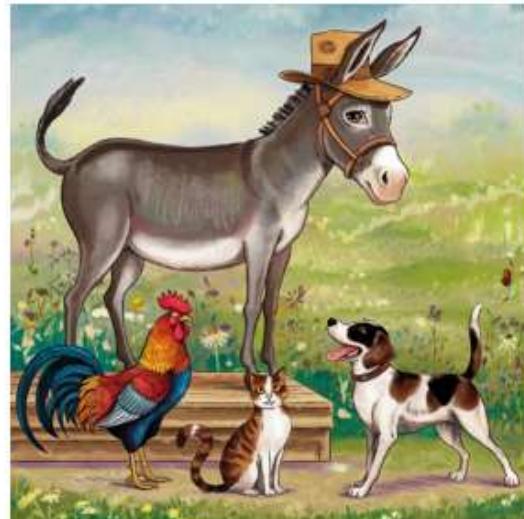
Diseñamos una práctica educativa basada en la creación de imágenes sobre álbumes ilustrados infantiles realizados con IA generativa, partiendo de experiencias y estudios previos en bellas artes (Audry, 2021; López, 2024; Mesquita et al., 2025; Wasielewski, 2023) y en educación artística (Aspán, 2020; Hernández & Marqués-Ibáñez, 2025; Huerta & Mascarell-Palau, 2024; Marín, 2023; Marqués-Ibáñez, 2025; Park, 2024; Vartiainen et al., 2023). Analizamos y exploramos la integración de las herramientas en IA utilizando diversos medios digitales para interpretar y construir cuentos conforme a generadores de imagen tanto en 2D como en 3D, videos o breves animaciones, como recursos para fomentar el multialfabetismo.

Como resultados mostramos tres trabajos realizados para la finalización de un trabajo de fin de grado de primaria, los creados en un CEIP de Primaria y los llevados a cabo con alumnado del Grado de Maestro/a en educación infantil. Estas prácticas situadas nos sirven para visualizar cómo se puede trabajar con los álbumes infantiles.

Cómo diseño de la actividad, proponemos una secuencia didáctica compuesta por diversas sesiones: motivación y fomento de la lectura, introducción a técnicas innovadoras de creación de imágenes, desarrollo de personajes visuales, utilización de recursos para la elaboración de portadas de álbumes y recreación de escenas narrativas. En las actividades se resaltó el valor de la creatividad humana, más allá de la generada por la máquina.

Experiencia educativa: Trabajo de Fin de Grado de Primaria

La primera experiencia educativa es un proyecto piloto no implementado en el aula, creado por la alumna XX para la finalización de su Trabajo de Fin de Grado del Grado de Maestro/a en Educación Primaria que fue premiado con los XXX, que exploraba el uso de la IA generativa para la creación de ilustraciones infantiles, a partir de imágenes inspiradas en cuentos clásicos. En este trabajo creó imágenes, animaciones en video y material educativo se expuso cómo la IA se puede utilizar como un medio para crear ilustraciones de álbumes infantiles clásicos (véase Figuras 4 y 5). Se emplearon las herramientas de IA generativas: Adobe Firefly, Simplified, Dall.e, Bing - Microsoft Designer, Lexica Art, Ideogram, PicFinder.Ai, Leonardo.Ai, DreamStudio. Para las animaciones breves basadas en cuentos clásicos infantiles se utilizó la de Runway, en los que los videos complementaban la narrativa (Delgado, 2025).



Figuras 4 y 5. Ilustraciones en IA: *Pulgarcito y los Músicos de Bremen*, 2024. Fuente: las autoras

En este caso, cabe destacar la importante labor del alumnado al someter bajo baremo los productos experimentales dados por la IA, pues en primeras ocasiones las imágenes producidas no cumplían los estándares del alumnado, aspecto que destacó el valor intrínseco de la importancia del diseño y elaboración de los descriptores a utilizar durante el proceso creativo, no contando así únicamente con las descripciones físicas encontradas en los cuentos clásicos a representar.

Experiencia educativa: Centro de Educación Primaria

El segundo fue implementado en un colegio de Primaria con 19 alumnos del **3º curso** de Primaria del CEIP Las Mercedes (XX), que diseñaron descriptores para crear portadas ilustradas sobre sus propias historias (véase Figuras 6 y 7).

La Princesa Elegida



Figura 6 y 7 *Creación de portadas ilustradas mediante IA, 2024. Alumnado CEIP Las Mercedes Nota: Alumnado del Ceip las mercedes, Fuente: las autoras*

Los resultados de esta experiencia reflejaron la capacidad creativa y fantástica del alumnado, ya que ninguno de los equipos elaboró historias vinculadas a situaciones cotidianas de la vida diaria, sino que incorporaron elementos de fantasía en cada una de sus producciones. De este modo, se pone de relieve el valor aportado por la utilización de la IA como recurso artístico, pues gracias a ésta el alumnado pudo captar específicamente las características físicas de los protagonistas de sus historias.

Experiencia educativa: Grado de Maestro/a en Educación Infantil

La última práctica, los participantes fueron 98 alumnos de 3º curso que estaban cursando la asignatura obligatoria de Expresión Plástica del Grado de Maestro/a en Educación Infantil, en el curso académico: 2024-2025 de la Universidad de XX. Las experiencias prácticas digitales en IA fueron tres: creación de un personaje en 3D con IA, realización de la portada de un cuento clásico y la última creación de una escena del cuento de forma grupal.

La primera práctica digital en IA fue la creación de un personaje en 3D de un cuento clásico. Podían partir de un relato o cuento clásico, uno contemporáneo o bien, una fábula como las de Esopo. En este caso, utilizaron *Meshy* y *SketchFab* en el que fueron subiendo sus imágenes.

En la imagen (véase Figura 8) se utilizó como inspiración la fabula de Esopo: El zorro y la cigüeña, con el siguiente descriptor: *Créame un personaje en relación a la fábula de esopo llamada: El zorro y la cigüeña. El zorro de color naranja con la punta de la cola blanca, cuatro patas con manchas blancas en sus extremos y hocico de color azabache.*

El segundo ejercicio en IA fue la creación de una portada de álbum ilustrado partiendo de un cuento clásico, contemporáneo o una fábula, realizado con la aplicación Leonardo.ai y con el prompt: *Crea la portada de un cuento en el que el protagonista sea Boo de Monstruos SA. Boo es una niña de unos dos años, de cuerpo redondeado y proporciones infantiles. Lleva un camisón rosa holgado, leggins morados, calcetines blancos y zapatillas lilas. Su expresión es curiosa e inocente, con una sonrisa tierna y juguetona. Que sea una imagen de un cuento de hadas infantil con el título Boo.*

La tercera experiencia digital en IA fue la descripción y recreación de una escena del cuento en grupo, cada alumno respondía individualmente a las preguntas de: qué, quien, cómo, cuando, donde y porqué. Tras responder las preguntas, construían su descriptor para crear la escena. El descriptor creado con Microsoft Bing Generador de Imágenes, tras responder a las preguntas fue el siguiente: *Escena del cuento del Gato con Botas, que es un gato naranja erguido con botas negras en las patas traseras, un gorro marrón de mosquetero con una pluma roja, un cinturón marrón en la cintura y una espada de esgrima, mientras corría por un campo de flores amarillas y rojas durante una tarde de primavera para poder salvar a sus amigos los gatos de un ratón malvado.*



Figuras 8 – 10. Creación de personaje: IA en 3d, 2025. Andrea Hernández Lorenzo. Portada de un álbum ilustrado, 2025. Paula Chinea Morales. Escena, 2025. Cathaysa González Pérez, Andrea Hernández Lorenzo y Aridiam León Cervera.

Para la primera actividad todos los grupos emplearon Meshy y para la visualización del modelo en 3D los programas online: Online 3D Viewer y SketchFab. Para las dos últimas experiencias con imágenes con herramientas generativas se dividieron en grupos amplios por mesas en las que utilizaron diferentes herramientas según estaban situados: los de la primera fila utilizaron Ideogram, la segunda fila Adobe Firefly, en la tercera utilizaron Leonardo AI y en la última Microsoft Bing generador de imágenes.

Así podemos observar que, si se precisa en los elementos visuales y gráficos que se quieren incluir en la escena, la imagen es mucho más precisa. La herramienta generativa responde en función de los comandos de texto introducidos, relativos al color, el estilo, la luz que queremos dar en la escena, así controlando la descripción podemos tener imágenes más acertadas. Por otra parte, el alumnado comprobó que sus imágenes no presentaban coincidencias con los originales, también se les indicó que las imágenes generadas debían ser una inspiración para seguir trabajando con ellas, no imágenes resultantes finales.

Discusión y hallazgos

Tras analizar los resultados, vemos que la multialfabetización resulta un recurso enriquecedor. Aunque abrir el abanico a múltiples medios de representación como: imagen, texto, creaciones en inteligencia artificial, creación de personajes en 3D a partir de descriptores de texto a 3D, puede suponer un estímulo. También puede suponer una saturación de múltiples medios para adquirir una alfabetización más completa.

Es por esto por lo que proponemos una práctica enfocada en la idea de remix o de interpretación de cuentos clásicos y cómo estos se pueden analizar a partir de diferentes formatos de creación.

Sobre la primera pregunta de investigación sobre cómo la multialfabetización puede enriquecer la práctica docente en contextos educativos mediados por tecnologías emergentes como la IA generativa. Encontramos que puede ser una primera toma de contacto, para encontrar inspiración, pero que no sean imágenes definitivas. Los resultados en IA son sorprendentes pero esto no tiene que suponer una limitación creativa, sino un aliciente para modificar los resultados obtenidos con la herramienta generativa.

Sobre la segunda pregunta de investigación sobre qué posibilidades ofrece el uso de portadas de libros infantiles generadas por IA para la enseñanza de la interpretación visual y narrativa en el aula. Encontramos que es una herramienta muy valiosa y que en la actualidad ofrece un amplio número de temas y narrativas expuestas en sus libros.

Sobre la tercera y última pregunta de investigación sobre qué criterios deben considerarse para implementar de forma ética y pedagógica la IA generativa en contextos escolares desde una perspectiva de multialfabetización. Para esto tuvimos en cuenta en las prácticas las procedencias de las imágenes generadas revisando su similitud con Google imágenes, también se debe comentar cuestiones como la autoría y la ética, para realizar un uso adecuado de la herramienta.

Los resultados expuestos tanto en el Trabajo de Fin de Grado, como con los niños en el Ceip Las Mercedes, como en el Grado de Maestro/a en Educación Infantil con futuros y futuras maestros exponen que la combinación de herramientas de IA, multialfabetización y formatos tradicionales reconocidos en la formación inicial posibilita una serie de competencias clave: dominio digital y tecnológico de nuevas plataformas emergentes, propician el pensamiento crítico, inquietud ética ante la nueva era digital y dominio técnico de ciertos medios digitales.

En relación a la experiencia con niños Primaria y del Grado de Maestro/a en Educación Infantil, se confirma la eficacia que supone la implementación de este tipo de prácticas, pues se propicia la creatividad, la comprensión sobre nuevos temas y pueden ser conocedores de nuevas herramientas digitales. La integración correcta de la multialfabetización posibilita la inclusión de estudiantes que presentan diferentes estilos de aprendizaje como el: visual, audiovisual, textual, entre otros.

Limitaciones del estudio e implicaciones para la investigación

Algunas de las limitaciones del estudio son las de saber sacarle posibilidades a las tecnologías accesibles actuales para promover una mayor alfabetización del alumnado conforme a los nuevos formatos de imagen y el texto.

Todavía existen numerosas aplicaciones como las de texto a audio que se pueden implementar con inteligencia artificial que no hemos implementado. En este texto ponemos una breve muestra de ciertas aplicaciones prácticas que se han llevado a cabo con niños de Primaria y alumnado del Grado de Maestro/a en Educación Infantil.

El presente texto trata de integrar sistemas convencionales de enseñanza y de representación de la imagen, con imágenes creadas en inteligencia artificial (IA) y la multialfabetización como metodología, empleando el uso de los álbumes infantiles con alumnado de diferentes etapas educativas.

Este estudio presenta una serie de límites, la muestra recogida aunque es representativa, está localizada sólo en la zona de XX en un colegio de primaria y en una experiencia llevada a cabo a nivel del Grado de Maestro/a en Educación Infantil. Por lo que, para tener una mayor adecuación de los resultados con una visión más globalizada, convendría haber podido llevar estas experiencias a otros centros educativos, o bien a otras ciudades en las que se imparta la misma materia.

Por otra parte, la práctica fue realizada en un periodo acotado, durante varias semanas, tanto a nivel de primaria, como de universidad, por lo que su validez para determinar cambios definitivos en este tipo de metodologías no puede ser validado, si no es a partir de una muestra de una mayor duración.

Para evitar el sesgo que podamos tener como investigadoras, realizamos una recogida de los datos a partir de los diarios de campo de los alumnos, así como grabaciones para reducir esta posible consecuencia no deseada.

Para que no se den este tipo de limitaciones en la representación, tras la obtención de resultados hay que formular una serie de preguntas al alumnado como: ¿La información generada es original, fiable y tiene una procedencia ética? ¿Tiene sesgos en su creación? ¿Responde a un prototipo predeterminado? ¿Contiene un enfoque ideológico o cultural sesgado?

Finalmente, concluimos que los sistemas de multialfabetización, deben ser utilizados con cautela, pues bien ofrecen nuevas posibilidades de implantación de enseñanzas, también pueden suponer una serie de referencias visuales excesivas que merme la creatividad del alumnado para tener resultados óptimos.

Conclusiones

Son múltiples las aplicaciones que se pueden llevar a cabo a un aula para analizar los recursos visuales, audiovisuales y textuales de los cuentos clásicos.

Los nuevos modelos y metodologías basadas en la multialfabetización, así como la reflexión crítica sobre IA deben integrarse de forma transversal en la formación docente, no solo en materias propias de tecnología, sino también de alfabetización visual y educativas.

Como propuestas de mejora, consideramos que una combinación de diferentes medios, tales como la creación de material audiovisual o de las historias narradas en audio, podría ser una mejora significativa en la nueva forma de acercarse a estos formatos de enseñanza.

Como nuevas líneas de investigación, se podría profundizar en este tema a partir de la formación en recursos educativos creados piloto para llevarlo como una herramienta para aplicarla con futuros maestros sobre los aspectos de la multialfabetización, transmedia y multimodalidad de álbumes ilustrados e IA para futuros maestros. Para formar a los futuros educadores en los aspectos esenciales de la multialfabetización (alfabetización digital, mediática, visual, entre otras), el transmedia y la multimodalidad y su aplicación en el aula. Se podrían crear talleres prácticos que incorporen la utilización el uso de diversos tipos de alfabetización (visual, digital, lingüística) a partir del uso de recursos digitales, tomando como base los álbumes ilustrados.

Concluimos que la relación que hemos establecido entre los álbumes infantiles, los sistemas de representación clásicos y la inteligencia artificial, bajo el enfoque de la metodología de la multialfabetización, supone un recurso valioso para las etapas del Grado de Maestro/a en Educación Primaria, pues se fomenta la alfabetización visual, se profundiza en nuevos métodos de comprensión lectora y de escritura, así como se incrementa la participación activa en el alumnado y la motivación de la finalización de las tareas propuestas.

Referencias

- Al-Yagout, G., & Nikolajeva, M. (2017). Digital picturebooks. In *The Routledge Companion to Picturebooks*. Routledge.
- Area, M. (2010). Tecnologías digitales, multialfabetización y bibliotecas en la escuela del siglo XXI. *Boletín de La Asociación Andaluza de Bibliotecarios*, 25(98), 39–52.
- Area-Moreira, M., & Pessoa, T. (2012). De lo sólido a lo líquido: Las nuevas alfabetizaciones ante los cambios culturales de la Web 2.0. *Comunicar: Revista Científica de Comunicación y Educación*, 19(38), 13–20. <https://doi.org/10.3916/C38-2012-02-01>
- Arizpe, E., Farrell, M., & McAdam, J. (2014). *Picturebooks: Beyond the Borders of Art, Narrative and Culture*. Routledge.
- Arizpe, E., & Styles, M. (2003). *Children Reading Pictures: Interpreting Visual Texts*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203005156>
- Aspán, M. (2020). The Tale of Red Riding Hood and the Wolf as a Multi-literacy Tool for Reflection and Embodied Learning. *International Journal of Education & the Arts*, 21(Number 18). <http://www.ijea.org/v21n18/index.html>
- Audry, S. (2021b). *Art in the Age of Machine Learning*. MIT Press.
- Barton, D. (2007). *Literacy: An Introduction to the Ecology of Written Language*. Wiley.
- Beckingham, S., Lawrence, J., Powell, S., & Hartley, P. (Eds). (2024). *Using Generative AI Effectively in Higher Education: Sustainable and Ethical Practices for Learning, Teaching and Assessment*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003482918>
- Bird, E. (2011). Planet App: Kids' Book Apps Are Everywhere. But Are They Any Good? *School Library Journal*, 57(1), 26–31.
- Buckingham, D. (2013). *Media Education: Literacy, Learning and Contemporary Culture*. John Wiley & Sons.
- Bull, G., & Anstey, M. (2018). *Elaborating Multiliteracies through Multimodal Texts: Changing Classroom Practices and Developing Teacher Pedagogies*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781315149288>
- Carceller, A. T. (2024). The ARTificial Revolution: Challenges for Redefining Art Education. *Digital Education Review*, 45, 84–90. <https://doi.org/10.1344/der.2024.45.84-90>

- Cazden, C., Cope, B., Fairclough, N., & Gee, J. (1996). A pedagogy of multiliteracies: Designing social futures. *Harvard Educational Review*, 66(1), 60–92. <https://doi.org/10.17763/haer.66.1.17370n67v22j160u>
- Colomer, T., Kümmerling-Meibauer, B., & Silva-Díaz, C. (2010). *New Directions in Picturebook Research*. Routledge.
- Cope, B., & Kalantzis, M. (2000). *Multiliteracies: Literacy Learning and the Design of Social Futures*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203979402>
- Cope, B., & Kalantzis, M. (2009). “Multiliteracies”: New Literacies, New Learning. *Pedagogies: An International Journal*, 4(3), 164–195. <https://doi.org/10.1080/15544800903076044>
- Cope, B., & Kalantzis, M. (2015). The Things You Do to Know: An Introduction to the Pedagogy of Multiliteracies. In B. Cope & M. Kalantzis (Eds), *A Pedagogy of Multiliteracies: Learning by Design* (pp. 1–36). Palgrave Macmillan UK. https://doi.org/10.1057/9781137539724_1
- Cope, B., & Kalantzis, M. (2020). *Making Sense: Reference, Agency, and Structure in a Grammar of Multimodal Meaning*. Cambridge University Press. <https://doi.org/10.1017/9781316459645>
- Delgado, P. (2025). *Animaciones IA*. <https://vimeo.com/showcase/11894669>
- Doonan, J. (1993). *Looking at Pictures in Picture Books*. Thimble Press.
- Duncum, P. (2004). Visual Culture isn't Just Visual: Multiliteracy, Multimodality and Meaning. *Studies in Art Education*, 45(3), 252–264. <https://doi.org/10.1080/00393541.2004.11651771>
- Gee, J. (1991). Socio-Cultural Approaches to Literacy (Literacies). *Annual Review of Applied Linguistics*, 12, 31–48. <https://doi.org/10.1017/S0267190500002130>
- Gee, J. P. (1996). *Social Linguistics and Literacies: Ideology in Discourses*. Taylor & Francis.
- Genette, G. (1997). *Paratexts: Thresholds of Interpretation*. Cambridge University Press.
- Hamer, N., Nodelman, P., & Reimer, M. (Eds). (2017). *More Words about Pictures: Current Research on Picturebooks and Visual/Verbal Texts for Young People*. Taylor & Francis.

Hernández, P. D., & Marqués-Ibáñez, A. M. (2025). La inteligencia artificial como herramienta en arte generativo aplicada en experiencias de educación artística. *Hachetetepe. Revista científica de Educación y Comunicación*, 30, 1204–1204. <https://doi.org/10.25267/Hachetetepe.2025.i30.1204>

Huerta, R., & Mascarell-Palau, D. (2024). Evolución y vínculos de la Inteligencia Artificial y los Smartphones: Un recorrido sobre su impacto en la educación y las imágenes. *Tsantsa. Revista de Investigaciones artísticas*, 15, 3–16. <https://doi.org/10.18537/tria.15.01.01>

Kalantzis, M., & Cope, B. (2012). *Literacies*. Cambridge University Press.

Karkar, T. M. (2024). Multiliteracies in Teacher Education. In *Oxford Research Encyclopedia of Education*. <https://doi.org/10.1093/acrefore/9780190264093.013.1890>

Kiefer, B. (2008). What is a Picturebook, Anyway?: The Evolution of Form and Substance Through the Postmodern Era and Beyond. In *Postmodern Picturebooks*. Routledge.

Kiefer, B. Z. (1995). *The Potential of Picturebooks: From Visual Literacy to Aesthetic Understanding*. Merrill.

Kümmerling-Meibauer, B. (2014). *Picturebooks: Representation and Narration*. Routledge.

Kümmerling-Meibauer, B. (2017). *The Routledge Companion to Picturebooks*. Routledge.

Lewis, D. (2001). *Reading Contemporary Picturebooks: Picturing Text*. Psychology Press.

Lim, F. V., & Querol-Julián, M. (Eds.). (2024). *Designing Learning with Digital Technologies: Perspectives from Multimodality in Education*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003359272>

López, M. Á. R. (2024). La nueva era de la reproductibilidad artística. *EME Experimental Illustration, Art & Design*, 12, 112–127. <https://doi.org/10.4995/eme.2024.21034>

Marín, R. (2023b). *Inteligencia Artificial y educación artística, saludo (IA+EA)*. Universidad de Granada.

Marqués-Ibáñez, A. M. (2025). Creaciones algorítmicas colaborativas entre el humano y la máquina: Estudios de composición automática de imágenes basadas en inteligencia artificial para educación artística. *Comunicar*, 33(82), 230–244. <https://doi.org/10.5281/zenodo.16381901>

Maulana, R., Helms-Lorenz, M., & Klassen, R. M. (Eds.). (2023). *Effective Teaching Around the World: Theoretical, Empirical, Methodological and Practical Insights*. Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-031-31678-4>

- Mesquita, H. E., Baptista, A., & Silva, O. (2025). Delimiting the Future in the Relationship Between AI and Photographic Pedagogy. *Open Education Studies*, 7(1). <https://doi.org/10.1515/edu-2025-0065>
- Nikolajeva, M., & Scott, C. (2001). *How Picturebooks Work*. Garland Publishing.
- Northrup, M. (2012). *Picture Books for Children: Fiction, Folktales, and Poetry*. American Library Association.
- Pantaleo, S. (2009). *Exploring Student Response to Contemporary Picturebooks*. University of Toronto Press.
- Park, Y. S. (2024b). White Default: Examining Racialized Biases Behind AI-Generated Images. *Art Education*, 77(4), 36–45. <https://doi.org/10.1080/00043125.2024.2330340>
- Prada, J. M. (2024). La creación artística visual frente a los retos de la inteligencia artificial. Automatización creativa y cuestionamientos éticos. *Eikón / Imago*, 13, e90081–e90081. <https://doi.org/10.5209/eiko.90081>
- Pratschke, B. M. (2024). *Generative AI and Education: Digital Pedagogies, Teaching Innovation and Learning Design*. Springer Nature.
- Roche, M. (2014). *Developing Children's Critical Thinking through Picturebooks: A guide for primary and early years students and teachers*. Routledge.
- Salisbury, M., & Styles, M. (2012). *Children's Picturebooks: The Art of Visual Storytelling*. Hachette UK.
- Sargeant, B. (2015). What is an ebook? What is a Book App? And Why Should We Care? An Analysis of Contemporary Digital Picture Books. *Children's Literature in Education*, 46(4), 454–466. <https://doi.org/10.1007/s10583-015-9243-5>
- Schwebs, T. (2014). Affordances of an App. *Barnelitterært Forskningstidsskrift*, 5(1). <https://doi.org/10.3402/blft.v5.24169>
- Sipe, L. R., & Pantaleo, S. (2010). *Postmodern Picturebooks: Play, Parody, and Self-Referentiality*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9780203926970>
- Stichnothe, H. (2014). Engineering stories? A narratological approach to children's book apps. *Barnelitterært Forskningstidsskrift*, 5(1), 23602. <https://doi.org/10.3402/blft.v5.23602>
- Street, B. V. (1995). *Social Literacies: Critical Approaches to Literacy in Development, Ethnography, and Education*. Longman.

Unesco. (2022). *K-12 AI curricula: A mapping of government-endorsed AI curricula.* <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000380602.locale=en>

Vartiainen, H., Tedre, M., & Jormanainen, I. (2023b). Co-creating digital art with generative AI in K-9 education: Socio-material insights. *International Journal of Education Through Art*, 19(3), 405–423. https://doi.org/10.1386/eta_00143_1

Walsh, M. (2003). ‘Reading’ pictures: What do they reveal? Young children’s reading of visual texts. *Reading*, 37(3), 123–130. <https://doi.org/10.1046/j.0034-0472.2003.03703006.x>

Wasielewski, A. (2023). *Computational Formalism: Art History and Machine Learning*. The MIT Press. <https://doi.org/10.7551/mitpress/14268.001.0001>

Anexos

Anexo 1. Rúbrica de evaluación sobre las actividades propuestas.

En esta rúbrica evaluamos las actividades prácticas realizadas, no sólo de la actividad en sí, sino cómo el alumno debe tener la capacidad de poder planificar, reflexionar y aplicar sobre la integración de la IA desde un enfoque multialfabetizado que sea crítico y ético.

RÚBRICA DE EVALUACIÓN: PRÁCTICAS CON ÁLBUM ILUSTRADO, IA Y MULTIALFABETIZACIÓN				
Items	Excelente (1 punto)	Bueno (2 puntos)	Satisfactorio (3 puntos)	Insuficiente (4 puntos)
Comprensión del álbum ilustrado	Interpreta e incorpora con profundidad el imagen y el texto, identificando símbolos, mensaje y tono.	Interpreta de forma adecuada el textual y el contenido visual del álbum.	Comprende de forma básica el texto y presenta una escasa interpretación de la imagen.	Presenta dificultades para comprender el álbum en su totalidad y los elementos visuales que lo componen.
Producción narrativa con IA	El texto creado con ia es coherente, creativo, mantiene el estilo narrativo y continúa la historia de manera significativa.	El texto es coherente y sigue de forma adecuada la historia original.	El texto presenta errores de coherencia o desvía el sentido original del álbum ilustrado.	El texto es poco comprensible o no presenta relación con la historia original.
Uso de la IA para creación de	Las imágenes creadas enriquecen el	Las imágenes complementan el texto con	Las imágenes son sencillas o no se relacionan	Las imágenes no se relacionan con

imagenes	relato, son coherentes y están estéticamente trabajadas.	buenas calidad.	con el texto.	el contenido textual o están mal diseñadas.
Integración multimodal: Texto, imagen y formato digital.	Integra fluidamente todos los modos: texto, imagen, diseño; creando un producto final coherente y atractivo estéticamente.	Buena integración de los diferentes modos, aunque con fallos en algunos detalles sobre cómo se presenta el contenido.	Los modos de integración multimodal se perciben por separado. No hay una conexión clara entre ellos.	No existe integración, el trabajo presentado está fragmentado o es incompleto.
Pensamiento crítico y uso reflexivo de la IA	Demuestra conciencia ética, cuestiona los límites del uso de ia y reflexiona sobre su impacto.	Reflexiona críticamente sobre la ia, con observaciones significativas.	Expone una reflexión sencilla sobre el empleo de la IA.	No existe reflexión profunda sobre el uso de IA.
Originalidad y creatividad	Muestra originalidad en la interpretación, narrativa y diseño de la propuesta.	Trabajo creativo que demuestra una intención personal.	El trabajo es funcional, pero presenta poca innovación.	Trabajo repetitivo con un formato repetitivo o una escasa propuesta creativa

Resultado de rúbrica, evaluación excelente: 24 puntos.

Resultado de rúbrica, evaluación media: 12 puntos.

Resultado de rúbrica, evaluación insuficiente: 6 puntos.