

## CREACIÓN DE NARRATIVAS DIGITALES SOBRE LOS PELIGROS Y AMENAZAS EN RED USANDO HERRAMIENTAS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL

### CREATION OF DIGITAL NARRATIVES ABOUT ONLINE DANGERS AND THREATS USING ARTIFICIAL INTELLIGENCE TOOLS

**Christian Santiago Pucha Vinuesa, Mgtr.**

 <https://orcid.org/0009-0007-5840-9692>

Instituto Superior Tecnológico Superarse (Quito, Ecuador)

santiago.pucha@superarse.edu.ec

#### ARTÍCULO DE INVESTIGACIÓN

Recibido: 07 de noviembre de 2023

Aceptado: 01 de diciembre de 2023

#### RESUMEN

En un entorno donde miles de nuevos usuarios se suman diariamente a internet, el ciberbullying, el sexting, el vamping, se presentan como amenazas que acechan en el mundo digital a estos nuevos integrantes de la red. La creación de narrativas digitales se vuelve esencial para educar a la sociedad sobre el uso concientizado de la tecnología. Las herramientas de inteligencia artificial (IA) son esenciales para la creación de narrativas digitales, facilitando la estructuración de guiones, la generación de imágenes y videos a medida de la solicitud procesada por el usuario creador, así como permite recopilar y analizar información concreta sobre las amenazas existentes en la red. Esto posibilita adaptar narrativas más precisas a las necesidades del espectador. El objetivo de esta investigación es explorar diversas herramientas de IA y su uso en la creación de narrativas digitales, comparándolas con herramientas web 2.0 en indicadores como facilidad de uso, tiempo de desarrollo y producción del material, generación de ideas innovadoras con el material producido y la efectividad en el diseño de recursos gráficos y multimedia. Este trabajo implica a un grupo de 10 estudiantes del Instituto Tecnológico Superarse de la carrera de asistencia pedagógica, las cuales realizaron dentro del examen complejo de la asignatura educación y TICs, un plan de concientización del uso del internet para ser aplicado en diversos hogares y escuelas. Con encuestas de diagnóstico sobre la creación de las narrativas digitales usando IA, se recopila información necesaria para analizar y desarrollar estrategias que ayuden a verificar la facilidad de uso en la aplicación de esta metodología activa de aprendizaje.



**Palabras clave:** Narrativas digitales, inteligencia artificial, riesgos, internet

## **ABSTRACT**

In an environment where thousands of new users join the Internet daily, Cyberbullying, sexting, vamping, are presented as threats that stalk these new members of the network in the digital world. The creation of digital narratives becomes essential to educate society about the conscious use of technology. Artificial intelligence (AI) tools are essential for the creation of digital narratives, facilitating the structuring of scripts, the generation of images and videos tailored to the request processed by the creator user, as well as allowing the collection and analysis of specific information about the existing threats on the network. This makes it possible to adapt more precise narratives to the needs of the viewer. The objective of this research is to explore various AI tools and their use in the creation of digital narratives, comparing them with web 2.0 tools in indicators such as ease of use, development and production time of the material, generation of innovative ideas with the material produced and the effectiveness in the design of graphic and multimedia resources. This work involves a group of 10 students from the Superarse Technological Institute of the pedagogical assistance career, who carried out, within the complex exam of the educommunication and ICT subject, a plan to raise awareness of the use of the Internet in various homes and schools. With diagnostic surveys on the creation of digital narratives using AI, the necessary information is collected to analyze and develop strategies that help verify the ease of use in the application of this active learning methodology.

**Keywords:** Digital Narratives, artificial Intelligence, risks, internet

## **INTRODUCCIÓN**

La sociedad en la actualidad tiene una gran dependencia en el uso de la tecnología, conllevando en un crecimiento de los peligros y amenazas en línea para los usuarios. El conocimiento sobre la prevención de estos riesgos es importante porque permite garantizar la seguridad en línea de los que ingresan a las diversas plataformas en red. La creación de narrativas digitales usando diversas herramientas de inteligencia artificial se presenta como una solución innovadora y eficiente para orientar, sensibilizar y educar a los usuarios sobre los peligros y amenazas en línea.

Las diversas redes sociales irrumpieron en la vida cotidiana cambiando la forma en como nos comunicamos, expresamos e interactuamos con nuestros semejantes. Sin embargo, este ciberespacio ha generado también nuevos peligros que afectan sobre todo a los más jóvenes.

## ***Peligros y riesgos del internet***

### ***Ciberbullying***

El ciberbullying se caracteriza por usar de manera maliciosa las tecnologías de la información como redes sociales y mensajes electrónicos, con el fin de acosar, intimidar y difamar a personas. Este fenómeno, impulsado por la omnipresencia de la conectividad sincrónica y asincrónica, permite usar tácticas de ataques verbales, difamaciones y divulgaciones de información privada. El ciberbullying se amolda a diversas formas de insultos en línea, suplantación de identidad y propaga rumores falsos usando varias plataformas digitales (INDUJA, 2009).

Según un informe de la Fundación End Violence Against Children (UNICEF, 2018), el 32% de los jóvenes en todo el mundo ha sido víctima de ciberbullying. Este tipo de violencia digital puede tener un impacto negativo en la salud mental de las víctimas, y permite replantear diversas estrategias educativas para combatir este problema.

No ajena a esta realidad, en el Ecuador 2020 se encontró que el 60% de los estudiantes habían sido víctimas de algún tipo de ciberacoso incluyendo el ciberbullying, además que el 80% de los estudiantes encuestados no sabían cómo denunciar este abuso, lo que indica una necesidad de contar con una mayor educación sobre el tema (LLERENA, 2020).

### ***Sexting***

Otro de los riesgos asociados al uso del internet es el sexting. Este se define por el envío de mensajes, audios y videos con contenido sexual usando dispositivos electrónicos como lo son los teléfonos móviles. Este comportamiento cada vez más generalizado entre jóvenes y adolescentes invadiendo la privacidad de los usuarios con ayuda de la tecnología, repercutiendo en la salud mental y psicosocial de los afectados (ENGLANDER, 2012).

Según los resultados de un estudio que tiene base en la ciudad de Cuenca, Ecuador, el sexting es practicado por adolescentes de 15 años en promedio y el grupo de edad más frecuente está ubicado entre 14 y 16 años. Además, el 67,9% de los adolescentes que practican sexting son mujeres y que el 69,4% reside en áreas urbanas. (Killkana, 2020).

### ***Vamping***

El vamping es uno de los riesgos asociados al uso del internet. Es una práctica que consiste en usar de manera exagerada y desmesurada los dispositivos electrónicos como lo son teléfonos móviles, tablets y computadoras, durante las horas de la noche, sobretodo antes de acostarse a dormir (BBVA, 2023).

Este comportamiento da a lugar que un gran número de jóvenes sufran de insomnio, su tiempo de descanso mínimo sufra alteraciones, lo que conlleva a tener consecuencias significativas en su salud física y mental (PHMK, 2021).

El término de vamping no es conocido todavía en el Ecuador, esto se manifiesta en un estudio desarrollado en una Unidad Educativa de la ciudad Quito (MOREJON, 2020). Sin embargo, se desarrolló una encuesta a padres de familia de 5to y 10mo en la cual se indica que el 43,90% se enoja cuando se le retira el celular, se sienten tristes el 14,63% y se muestran indiferentes el 26,83%. De esta información recabada se puede deducir que el enojo es el estado emocional que predomina cuando los padres de familia quitan el dispositivo móvil a sus hijos y les envían a descansar.

Alvarado y Erazo (2020), investigaron los efectos del vamping en la comunicación juvenil. Su estudio reveló el uso inadecuado de los dispositivos móviles y como provocó cambios emocionales y en sus conductas como la agresividad, depresión y ansiedad. La ausencia de control de los padres contribuyó al mal uso de estos dispositivos, accediendo a contenidos inapropiados para la edad, además de la sobre exposición a la luz de los dispositivos móviles afectando la salud por la disminución del tiempo de descanso.

## **REVISIÓN DE LA LITERATURA**

### ***Narrativas Digitales***

Es importante educar y socializar información sobre los riesgos y peligros del uso del internet, que ayude a garantizar de esta manera la seguridad en línea de niños y jóvenes. La creación de narrativas digitales se utiliza cada vez más de manera recurrente en el ámbito educativo, potenciando la creatividad y el pensamiento crítico de los estudiantes, pero además los educadores se involucren de manera directa en la creación. Las narrativas digitales son diversas historias que se cuentan a través de los medios digitales, como videos, animaciones, imágenes y sonidos, usando estas historias para presentar material conceptual complejo de una manera más didáctica e interactiva pero que sea accesible y abierta para el público (Jones, 2017).

Para la gestión pedagógica, el uso de las narrativas digitales se ha convertido en una estrategia innovadora, involucra a los estudiantes en el aprendizaje, potenciando su creatividad y diversas competencias (Smith, 2019).

La creación de narrativas digitales se ha convertido en una herramienta educativa que permitido a los estudiantes aprender de manera más efectiva, fomentando en ellos la investigación, organización y comunicación de la información, además de la curación de contenidos, facilitando la comprensión de diversos temas conceptuales de manera más profunda y sencilla. Todo este proceso fortalece los principios del aprendizaje activo siendo los estudiantes responsables de su propio aprendizaje (Lambert, 2013).

La narrativa digital es una herramienta educativa que se amolda a los diferentes estilos de aprendizaje, los estudiantes pueden elegir la mejor forma de demostrar su comprensión, ya sea por medio de textos, imágenes, videos o una combinación de todas. Los estudiantes aprenden de diferentes maneras y esta metodología activa les ayuda a expresarse de forma significativa para ellos (Ohler, 2008).

Con la creación de las narrativas digitales, los estudiantes aprenden a reflexionar y fomentar el pensamiento crítico, comprenden a usar las tecnologías y los medios de comunicación de manera eficaz. Estas habilidades son imprescindibles para el éxito de los estudiantes en el mundo actual.

La narrativa digital está democratizando el proceso educativo, se aprende en cualquier momento, en cualquier lugar, los recursos son accesibles para todos y todas (Renzelmann, 2018).

### ***Tipos de narrativas digitales***

Esta técnica aplicada al ámbito educativo, se categoriza en tres grupos principales:

- a. Narrativas personales: Son relatos que se basan en diversas experiencias personales, sean estas reales o ficticias. Se usan en el trabajo de la escritura creativa además de la educación ciudadana y de valores.
- b. Historias que analizan eventos históricos: Son relatos que describen eventos históricos que son relevantes. Se usan para graficar de manera didáctica archivos de audio, imágenes, videos titulares de prensa de fechas pasadas, libros.
- c. Historias informativas o instructivas: Este tipo de narrativas son relatos que permiten exponer y desarrollar distintos y variados temas, contenidos o explicar ciertos procesos complejos, transmitiendo la información de manera concreta y efectiva. (Aula planeta, 2022).

### ***Pasos para crear una narrativa digital***

Para la creación de una narrativa digital exitosa, es indispensable seguir un proceso ordenado y secuencial, esto permite garantizar que la historia sea clara, atractiva y sobre todo cumpla con los objetivos de aprendizaje y comunicacionales planteados.

Se toma en cuenta los siguientes pasos:

- a. Inicio con una idea creativa: Una idea debe ser sólida, es el punto de inicio para cualquier tipo de narrativa digital, la idea debe concretarse y definirse antes de comenzar el proceso de creación.
- b. Investigar, explorar, aprender: Investigar es esencial para la escritura de una narrativa digital. Los estudiantes, docentes que desarrollan la narrativa deben organizar la información que encuentran para estructurar su contenido, mapas mentales, murales digitales pueden ayudar a sistematizar la información.
- c. Desarrollar la Narrativa: Para este paso, los estudiantes o docentes que elaboran la narrativa, eligen vocabulario adecuado el tipo de narrativa además de elementos esenciales de la narración como son: inicio, desarrollo y desenlace.
- d. Planear la representación visual: Cuando la narrativa esté escrita, se considera como se presentará de manera gráfica, tomando en consideración las imágenes y recursos visuales que permitirán potenciar la narrativa.
- e. Crear o seleccionar los recursos multimedia: En este paso se graba la narración en off, se escoge la música adecuada, se crea o se selecciona las imágenes, videos, ilustraciones o cualquier recurso multimedia que permita fortalecer la comunicación de la historia.
- f. Proceso de montaje: Una vez escrito el guion de la narrativa, los recursos visuales listos, comienza el montaje de la narrativa digital.
- g. Compartir y Difundir: Las narrativas digitales se comparten en todo el entorno educativo, se logra masificar la información para contar una audiencia más amplia y motivadora.
- h. Reflexionar y añadir feedback: Al final de todo el proceso de estructuración de la narrativa es imprescindible que se reciba una retroalimentación del entorno educativo, esto facilitará evaluar y re direccionar el proceso para mejorar futuras narrativas (Aula planeta, 2022).

Con todo lo antes descrito, el ciberespacio ofrece un sinfín de oportunidades y de experiencias de aprendizaje, pero también presenta peligros y riesgos para los usuarios, la sociedad de la información y comunicación debe conocerlos para así abordarlos. La creación de narrativas digitales es una valiosa herramienta que orienta la concientización sobre los peligros en línea, las historias comunican valiosos aportes sobre medidas de protección y del uso adecuado de la tecnología.

### ***Inteligencia artificial aplicada a la educación***

La aparición de la inteligencia artificial en los últimos años, ha cambiado el uso de la tecnología de manera innovadora para el uso educativo. Su dinamización en la gestión del aprendizaje ha generado un enorme abanico de uso y adaptación por parte de los actores educativos.

#### ***Ventajas del uso de inteligencia artificial en la educación***

Las herramientas de IA, pueden potenciar la educación, facilitando nuevos métodos de gestión pedagógica. Entre estas ventajas tenemos:

- Personalización del aprendizaje: La IA puede analizar el rendimiento y necesidades educativas de cada estudiante, adapta contenidos y metodologías personalizadas.
- Feedback instantáneo: La IA, facilita retroalimentación inmediata a los estudiantes y docentes, ayuda a canalizar los errores y orienta las posibles soluciones.
- Implementación de recursos educativos: Potencia la eficiencia educativa proporcionando una gran gama de recursos educativos y herramientas de aprendizaje.
- Eficiencia Administrativa: La IA mejora la gestión administrativa educativa proponiendo la implementación de procesos adecuados a cada contexto.
- Facilitación del aprendizaje: La IA puede ayudar a que tanto como estudiantes y docentes puedan profundizar su aprendizaje, facilitándoles herramientas que les permita analizar, investigar y comprender la nueva información (Lorenzo, G.; & Pérez, J.M,2021).

### ***Obstáculos a superar de la IA***

La inteligencia artificial tiene la posibilidad, acorde a su potencial, de hacer frente a los grandes desafíos que tiene la educación actual, sin embargo, también tiene varios obstáculos que superar con su uso en la educación actual.

Entre esos obstáculos tenemos que en el uso de la Inteligencia artificial se debe promover la equidad e inclusión eliminando los sesgos de género. Así también se debe impulsar la formación de los docentes, los cuales deben emplear la inteligencia artificial de manera efectiva en la gestión educativa por lo que deben estar debidamente capacitados.

Otro de los obstáculos a tomar en cuenta con el uso de la IA es la protección de datos, se debe garantizar la privacidad de la información de los usuarios. La ética es también una gran barrera a superar, el requerimiento de la transparencia del uso por parte de los actores educativos es fundamental dentro del entorno escolar. Uno de los obstáculos más importantes es el tema de la accesibilidad, las herramientas de IA deben fomentar el uso de estudiantes con capacidades especiales.

El tema de costos de las herramientas de IA es un difícil reto a superar, las plataformas de acceso son freemium y no permite usar al 100% todas las ventajas de la herramienta (UNESCO, 2023).

### ***Inteligencia artificial para crear narrativas digitales***

En la nueva era digital la creación de relatos, narrativas y textos comunicacionales tienen un nuevo resurgir gracias a la inteligencia artificial. El gran avance tecnológico ha permitido que los creadores y diseñadores de estas narrativas usen las nuevas tecnologías para impulsar diversos proyectos educativos con ideas innovadoras, mejorando sus diseños con diferentes audios, imágenes y videos que permiten optimar el tiempo de dedicación en la construcción de la narrativa.

En este último tiempo, varios autores han implementado la creación de narrativas digitales usando herramientas de IA. Esto ha facilitado la generación de temas y contenidos cada vez más adaptables a las necesidades de los diferentes usuarios, adaptando la narrativa acorde al contexto individual y social de la comunidad, convirtiéndose en insumos cada vez más efectivos en la transferencia de conocimientos (Nuñez, 2019).

La IA se utiliza en la creación de narrativas digitales de la siguiente manera:

- Generación de texto: La IA puede producir textos, incluyendo poesía, relatos, guiones con contenido novedoso, favorece la automatización de tareas.
- Traducción: Las herramientas de IA, permiten la traducción de idiomas, permitiendo que las narrativas digitales sean más accesibles.



- Creación de imágenes y música: Para experimentar nuevas sensaciones en las narrativas, las herramientas de Inteligencia artificial crean prototipos de música e imágenes acorde a los requerimientos de usuario (Muñoz y González, 2022).

### ***Ventajas de la creación de narrativas digitales usando IA***

Se presentan una serie de ventajas con la creación de narrativas digitales usando IA:

- Aumento en la creatividad: Se generan nuevas y creativas ideas de temas acorde a las necesidades de los desarrolladores.
- Se potencia la eficiencia: Las herramientas de IA optimizan el tiempo de la organización de ideas, permitiendo que el tiempo libre los creadores se centren en aspectos creativos.
- Mayor accesibilidad: Las narrativas digitales creadas con IA, se vuelven más accesibles para un público diverso sin distinción de idioma o capacidades (Lorenzo y Pérez, 2021).

En el contexto de este artículo se buscará mostrar como la creación de narrativas digitales usando herramientas de inteligencia artificial por parte de las estudiantes, representa un enfoque innovador y efectivo para socializar con la comunidad los riesgos y peligros del uso del internet.

### ***Desarrollo***

En el Instituto Superior Tecnológico Superarse, se imparte la asignatura de Educomunicación y TICS, asignatura correspondiente al tercer nivel de la Tecnología de asistencia pedagógica. Dentro de esta asignatura se revisa los temas de peligros y riesgos del internet, sus implicaciones en el ámbito educativo. Otro tema relevante es el desarrollo de la metodología activa de aprendizaje narrativas digitales, para lo cual se elabora una narrativa digital con los peligros y riesgos del internet usando herramientas web 2.0.

Las narrativas digitales tienen una secuencia en la creación, preparando en primera instancia el guion acorde al tema seleccionado designando personajes con sus respectivas líneas. Se escoge la grabadora del dispositivo móvil para grabar las líneas y se coloca música de fondo sin copyright para crear un ambiente armonioso acorde al tema escogido. Una vez grabada y producida la narrativa se sube a la plataforma SoundCloud, plataforma de podcast que permite grabar o subir archivos de audio. La narrativa subida en la plataforma se puede compartir por varios canales como Facebook, WhatsApp y también la plataforma X.

También se estructuran narrativas digitales usando la herramienta virtual pixton, herramienta que permite crear historietas digitales tipo comics, se sigue el mismo procedimiento de creación, anexando la parte visual y textual como insumos de producción de la narrativa.

Estas actividades de creación de recursos se colocan como insumos entregables dentro de la plataforma virtual del Instituto.

La metodología activa de aprendizaje como la narrativa digital debe amoldarse a las nuevas herramientas virtuales para que la creatividad asociada a la comunicación y educación potencie el mensaje que se desea posicionar acorde al tema propuesto. Es de esta manera que se propone dentro de las guías de estudio para el examen complejo de la asignatura educomunicación y TICS que se considere el uso de la inteligencia artificial en el diseño de actividades prácticas para la creación de un plan de concientización escolar sobre el peligro del uso del internet y las redes sociales. Dentro de este plan se debe amoldar la creación de narrativas digitales con herramientas de IA.

### ***Creación de guion para la narrativa***

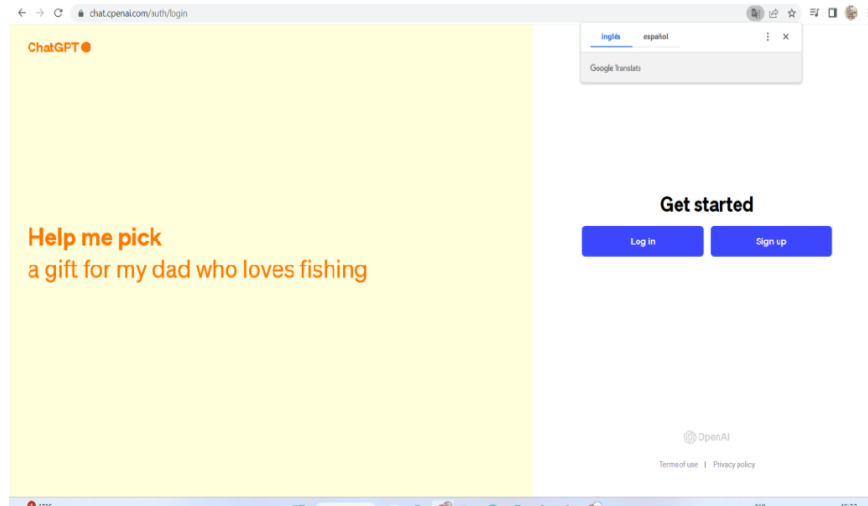
La propuesta de guion fue creada en la herramienta de inteligencia artificial ChatGPT, que es un chatbot que usa un modelo de lenguaje generativo pre entrenado que ayuda a generar textos realistas y creativos, trabaja con un conjunto de datos masivos de texto y código, lo que le permite generar textos similares al escrito por humanos, se puede usar para crear diversos contenidos y para diversas áreas de aplicación (OpenAI, 2022).

Para desarrollar un guion adecuado, se indica a las estudiantes que es importante amoldar un prompt que facilite al chatbot proponer una respuesta creativa acorde a los requerimientos del tema sugerido. El prompt es una entrada de texto que se proporciona a un modelo de lenguaje con el objetivo de obtener una respuesta o acción específica por parte del modelo. En otras palabras, es una pregunta, frase o palabra que actúa como estímulo para que la inteligencia artificial genere una respuesta adecuada y coherente (OpenAI, 2022).

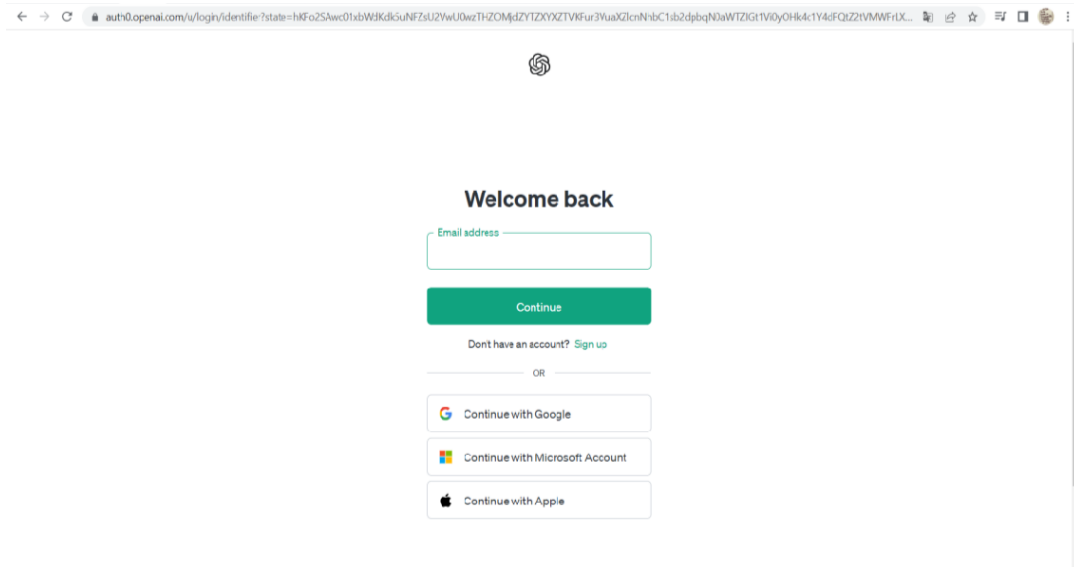
### ***Creación de cuenta en chatgpt***

Se puede crear la cuenta usando su correo en google o en Microsoft.

**Figura 1.**  
*Creación de cuenta ChatGPT*



**Figura 2.**  
*Registro de email en ChatGPT*



### ***Uso del servicio freemium***

Este chatbot tiene una cuenta freemium, es decir que puede usarse de manera gratuita sin todo el potencial de la herramienta o pagar por un costo mensual. Para la creación del guion de las narrativas se usó la versión gratuita.

### **Diseño del guión**

El guion será preparado para que se pueda amoldar al plan de concientización del uso del internet y redes sociales.

Se empieza el diseño del guion modelo en chatgpt con el siguiente prompt: *“ayúdame creando un guion para una narrativa digital sobre el vicio de las redes sociales en los jóvenes, no debe pasar de 30 segundos de duración, además que tenga varias escenas, propuesta de locución en off y también propuesta de imágenes.*

La herramienta procede a crear lo solicitado siendo está la respuesta:

#### **Figura 3.**

##### *Resultado de prompt en ChatGPT a la creación de narrativa digital*

Claro, aquí tienes un guion breve para una narrativa sobre el vicio de las redes sociales en los jóvenes:

[Toma de apertura: Un adolescente mira su teléfono en la cama, con la luz tenue de la pantalla iluminando su rostro.]

Voz en off (Narrador): "En un mundo conectado, la búsqueda de 'likes' y 'seguidores' se convierte en una obsesión."

[La cámara muestra al adolescente deslizando su dedo repetidamente para actualizar su feed de redes sociales.]

Voz en off (Narrador): "Cada deslizamiento nos atrapa más, nos aísla del mundo real."

[La cámara muestra al adolescente perdiéndose momentos importantes en la vida real: un almuerzo con amigos, un abrazo de su madre.]

Voz en off (Narrador): "Las redes sociales pueden ser adictivas, pero es importante encontrar un equilibrio."

[El adolescente finalmente cierra su teléfono y sonríe mientras se une a sus amigos y familiares en la vida real.]

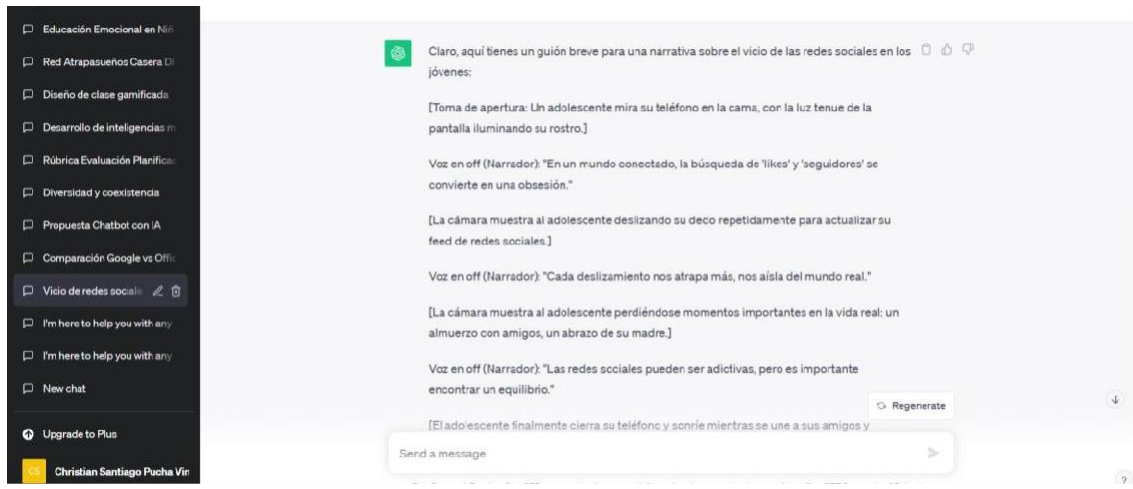
Voz en off (Narrador): "Conectar con las personas frente a frente es lo que realmente importa. Rompe las cadenas del vicio digital."

[Toma final: El adolescente se une a sus seres queridos, disfrutando del momento sin distracciones.]

Espero que este guion te sea útil. Puedes adaptarlo según tus necesidades y tiempo disponible.

**Figura 4.**

*Resultado de prompt en ChatGPT a la creación de narrativa digital*



Con la propuesta de guion se procede a revisar si la herramienta de IA produjo lo requerido en el prompt, además si la instrucción que se dió es acertada. El chatbot generó una propuesta de imágenes a ser colocadas en la narrativa.

### **Creación de imágenes**

Una vez desarrollado el guion y corregida la redacción y ortografía, se procede a crear las imágenes usando Bing image creator. Bing Image Creator es una herramienta de Microsoft que permite generar imágenes a partir de texto. Se basa en un modelo de aprendizaje automático que ha sido entrenado en un conjunto de datos masivo de imágenes y texto (Microsoft, 2023).

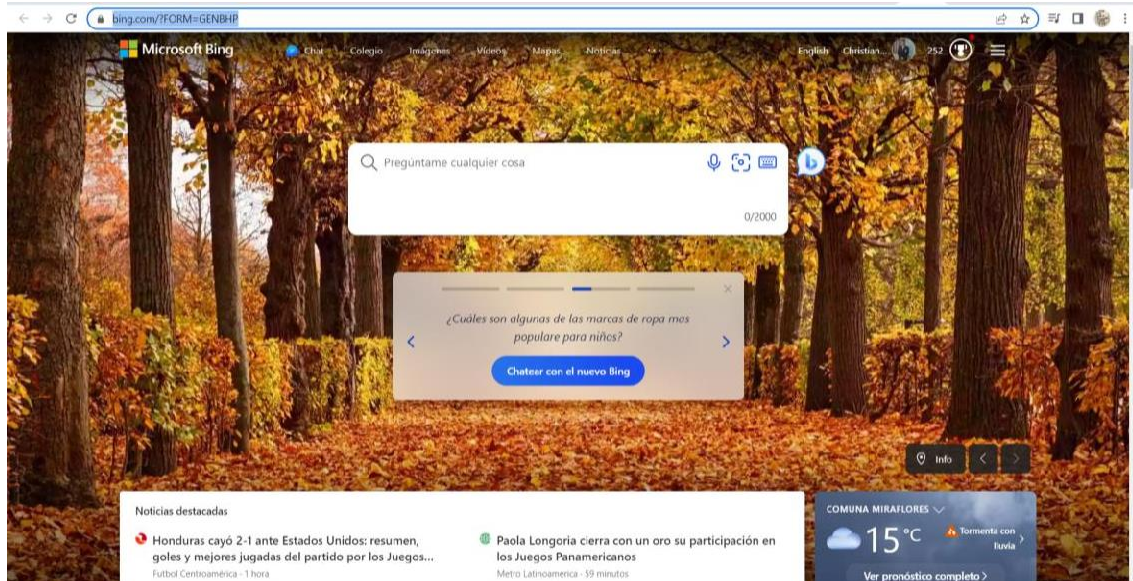
Las imágenes son creadas acorde a las características sugeridas por ChatGPT, las imágenes son únicas porque son generadas acorde al prompt diseñado por el estudiante creador. La herramienta de IA, genera varias propuestas de imágenes, debiéndose valorar cuál de las imágenes se acerca más al propósito de la escena y de la narrativa en general, además si la resolución y calidad es la óptima. Todas las imágenes creadas se descargan para pasar a la otra fase de la creación de narrativas digitales.

Para empezar a crear este tipo de imágenes se debe seguir los siguientes pasos:

1. Crear una cuenta en Microsoft Bing.

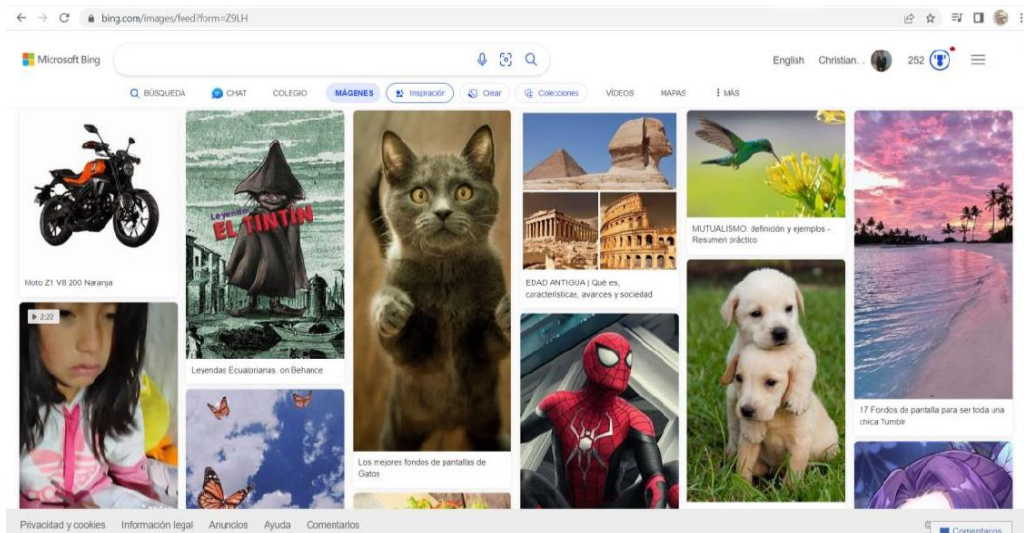
<https://www.bing.com/?FORM=GENBHP>

**Figura 5.**  
*Entorno de acceso a bing image creator*



2. Con la cuenta creada se debe dirigir a la sección imágenes y crear

**Figura 6.**  
*Entorno de imágenes bing image creator*



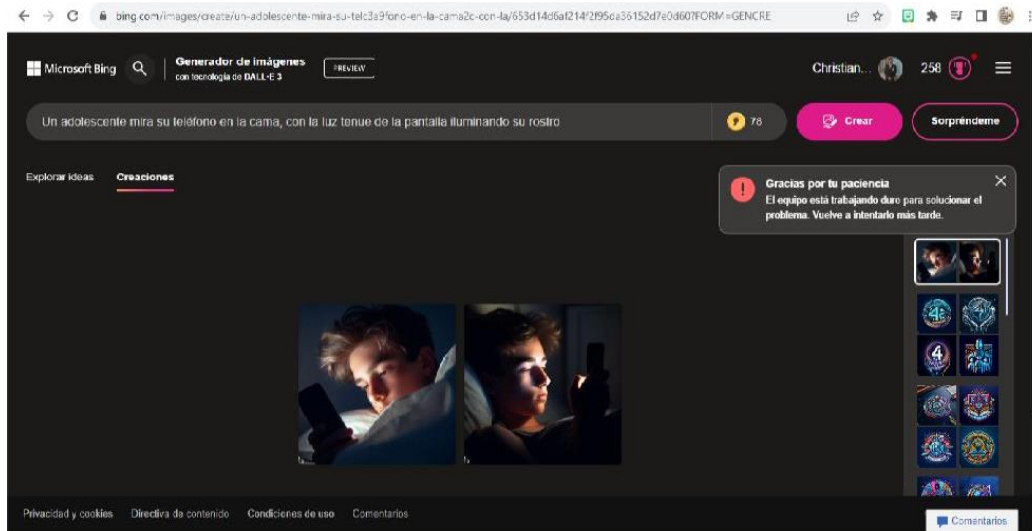
3. Dentro del entorno crear se puede proceder a escribir el prompt requerido

El prompt es generado acorde al guion producido por chatgpt

### Figura 7.

*Resultado de prompt en chatgpt a la creación de narrativa digital*

Un adolescente mira su teléfono en la cama, con la luz tenue de la pantalla iluminando su rostro



4. Creación y descarga de imágenes sugeridas.

Las imágenes son creadas acorde a los prompts sugeridos por los estudiantes y tomando en consideración los resultados obtenidos de chatgpt, en función de las escenas de la narrativa. Se revisa si tienen las características necesarias de visibilidad, nitidez y si tienen correspondencia al tema.

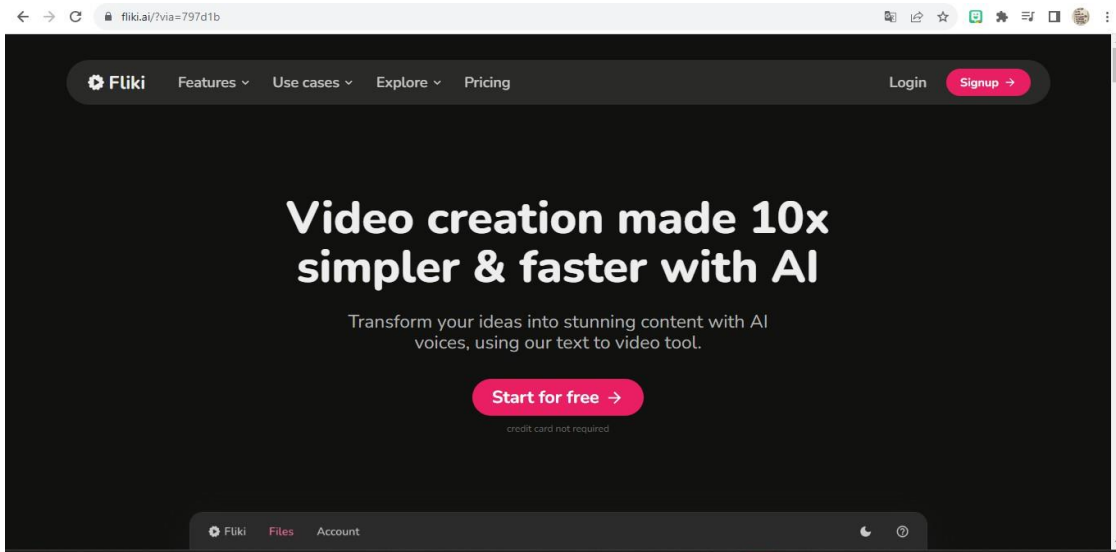
### **Creación de video usando el guion desarrollado y las imágenes creadas**

Para crear videos que permitan visualizar un guion narrativo digital se usa Fliki. Es una herramienta de inteligencia artificial que permite convertir texto en videos con voces realistas basadas en el uso de una potente API de inteligencia artificial (Fliki, 2023).

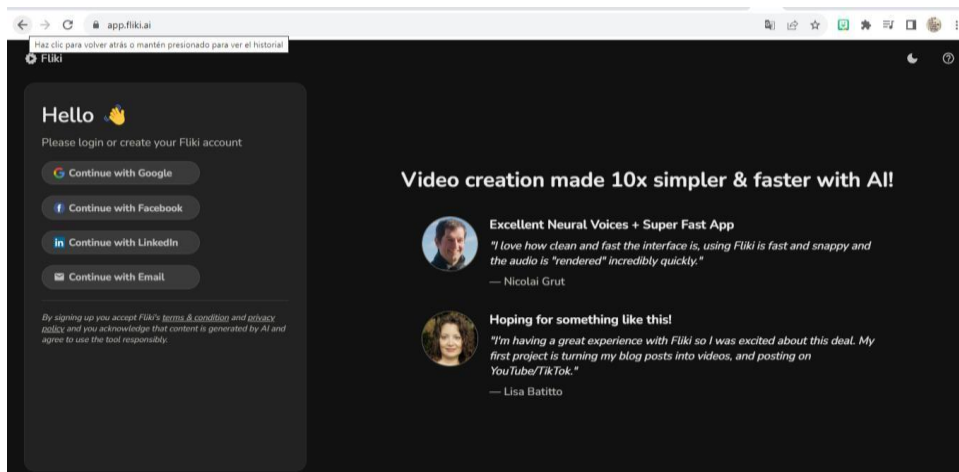
### **Registro en la herramienta de inteligencia artificial fliki**

Para empezar con la producción de las narrativas digitales, se debe abrir un registro en fliki se puede trabajar con una cuenta freemium.

**Figura 8.**  
*Entorno de fliki*



**Figura 9.**  
*Entorno de fliki registro de email*



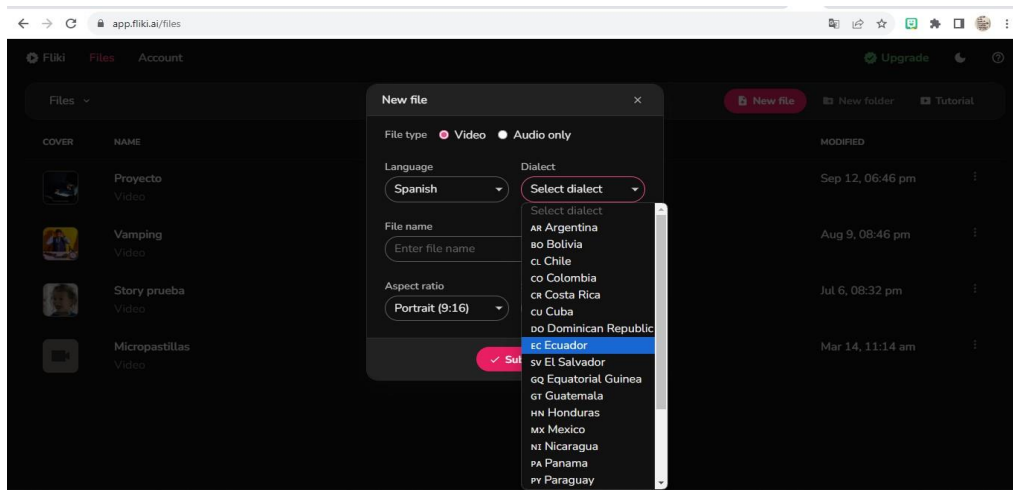
### ***Producción del video en fliki***

Una vez con la cuenta registrada y abierta se procede a crear un proyecto nuevo. Para desarrollar el proyecto se debe escoger el lenguaje de origen, esto ayudará a verificar que tipos de audio y música están libres para la región o país, además qué tipo de locución se puede introducir en el fondo de la narrativa.



Esta configuración inicial es importante para trabajar de manera efectiva con los recursos audiovisuales adecuados.

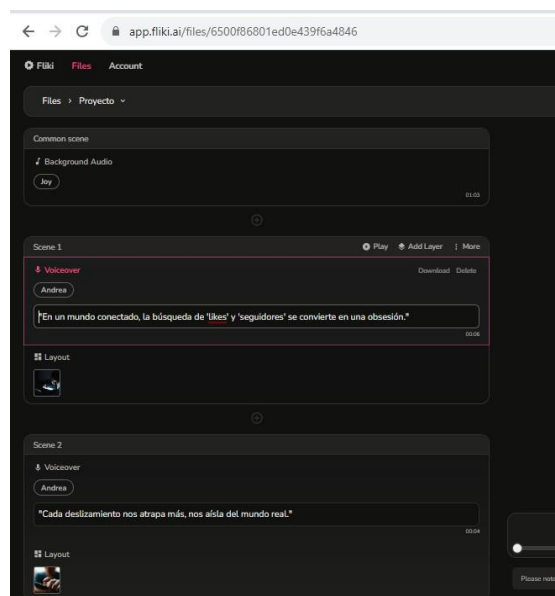
**Figura 10.**  
*Slides de fliki*



### **Colocación de texto**

Configurado las características iniciales, el proyecto nuevo permite crear slides por cada escena. Cada slide da la opción de insertar el texto del guion generado por el chatbot y revisado por el estudiante.

**Figura 11.**  
*Slides de fliki inserción de texto del guion*

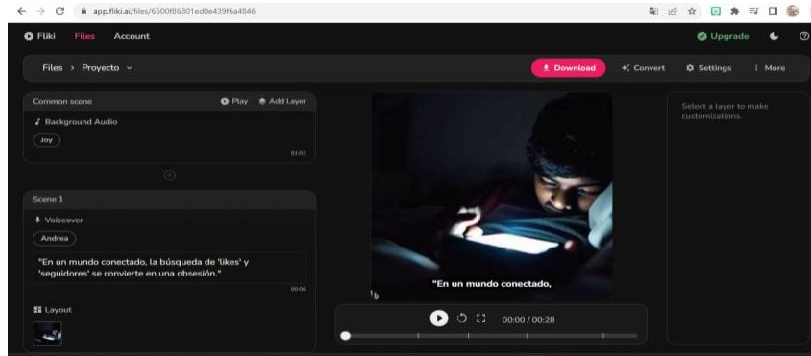


## **Insertar imágenes**

En cada slides que se genera, además del texto del guion se puede insertar también las imágenes generadas en bing que acompañan a cada escena. El texto e imagen van acompañados de locución en off, además de música de fondo.

**Figura 12.**

*Slides de fliki inserción de imágenes en fliki*



El video generado se puede seguir editando y cuando esté listo se procede a descargar en el formato de video y puede ser subido a cualquier plataforma de reproducción masiva. <https://www.youtube.com/shorts/0OyLHQaKKrU>

Todos estos pasos fueron replicados en las tutorías del examen complejo por parte de las estudiantes, los videos generados con inteligencia artificial fueron anexados como recursos en los planes de concientización.

## **MATERIALES Y MÉTODOS**

Se presenta un enfoque cuantitativo, siendo aplicado encuestas a las estudiantes participantes de la preparación del examen complejo de la asignatura Educomunicación y TICS del Instituto Superarse. Esta encuesta que fue realizada en google forms, estuvo compuesta de preguntas cerradas, los resultados se analizaron y permitieron establecer gráficos estadísticos. Para el estudio se empleó una investigación de tipo descriptivo que permitió comparar las herramientas de inteligencia artificial con las herramientas web 2.0 que permiten producir las narrativas digitales, comparando la facilidad, usabilidad, tiempo de dedicación, innovación, creatividad y pertinencia didáctica. Este trabajo también es de tipo explicativo porque se analiza los diversos factores que influyen en la toma de decisiones de las estudiantes para trabajar con estas herramientas de inteligencia artificial, además este trabajo es de tipo bibliográfico porque se toman en cuenta diversas fuentes de investigación científicas actuales que están acorde al

tema propuesto. Este trabajo se desarrolló con las estudiantes que se preparaban para el examen complejo del Instituto Tecnológico Superior Superarse, Instituto ubicado en el cantón Rumiñahui de la Provincia de Pichincha.

## **ANÁLISIS DE RESULTADOS**

El 70% de estudiantes encuestadas manifiesta que el uso de chatgpt para crear el guión de la narrativa digital fue entre excelente y muy bueno.

Además, que el 80% indica que el tiempo de optimización en la dedicación para crear la narrativa usando el chatbot fue excelente.

El 90% de estudiantes considera que el uso de bing image creator fue excelente para crear imágenes y que le resultó fácil su implementación dentro del proceso de construcción de las narrativas digitales y el 80% que las imágenes que desarrolló la herramienta fueron apropiadas con lo que se solicitó crear.

El 60% y el 40% indica que el manejo y funcionalidades de la herramienta fliki fue excelente y muy bueno, además que su facilidad de uso satisfizo los requerimientos dentro del proceso de producción de la narrativa digital.

El 90% manifiesta que el manejo de estas herramientas facilita el desarrollo de narrativas digitales y permite optimizar el tiempo de dedicación en su construcción.

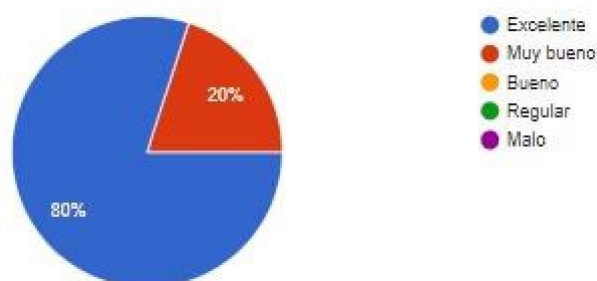
El 80% y el 10% considera que optimiza tiempo de dedicación en la elaboración de las narrativas, además de qué potencia la creatividad en comparación con el uso de recursos web 2.0 como sound cloud y pixton de forma excelente y muy bueno.

El 90% indica que estuvo conforme con el producto y resultado final de la construcción de la narrativa y que estaría de acuerdo en seguir aplicando estas herramientas en el desarrollo de estas actividades.

En resumen, entre el 80% y 90% de estudiantes pudieron manejar las herramientas de inteligencia artificial en la construcción de narrativas digitales y lograron producir narrativas adecuadas para ser tomadas en cuenta en los planes de concientización del manejo del internet y de redes sociales.

**Figura 13.**

*Tiempo de optimización en la dedicación para crear la narrativa usando el chatbot*



## CONCLUSIONES

La utilización de herramientas de inteligencia artificial ha demostrado ser un valioso activo para estudiantes y profesionales que buscan crear narrativas digitales. Permite reducir significativamente el tiempo necesario para producir contenido de alta calidad. La inteligencia artificial proporcionó a las creadoras de las narrativas potenciar nuevas ideas y enfoques creativos al generar el contenido. Esto ha permitido a los estudiantes del instituto superior ampliar sus horizontes creativos y abordar de manera innovadora los peligros y amenazas en línea. Las narrativas digitales son un medio efectivo para la transmisión de mensajes de concientización sobre los peligros en red, además las creadoras de contenido han reconocido la eficacia de estas narrativas como herramientas educativas para sensibilizar a la comunidad educativa sobre el uso del internet y las redes sociales. Otra conclusión es que estas narrativas digitales con IA son utilizables y aplicables en cualquier contexto educativo, son versátiles y adaptables a cualquier audiencia y público, esta audiencia puede involucrarse de manera directa con el mensaje de la narrativa.

A manera de recomendaciones se considera que los futuros profesionales del instituto sigan aprendiendo sobre las herramientas de inteligencia artificial y la aplicabilidad en los contextos educativos, además se considera que los contenidos que se usan dentro de las narrativas puedan ser trabajados por un equipo interdisciplinario que pueda potenciar el mensaje de la narrativa digital.

Antes de implementar el plan de concientización en las instituciones educativas, se recomienda hacer pruebas piloto con varios grupos pequeños de participantes que ayuden a evaluar la efectividad del plan y de los recursos creados para canalizar los contenidos, además

de mantener un seguimiento del plan de concientización y de los recursos creados mediante una evaluación continua que permita medir el impacto, estos resultados pueden facilitar el mejoramiento de las narrativas digitales.

En resumen, las estudiantes del instituto superior han experimentado los beneficios en términos de tiempo y creatividad del uso de las herramientas de inteligencia artificial para crear las narrativas, estas recomendaciones les ayudarán a llevar adelante su plan de concientización de manera exitosa usando la IA para potenciarla.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Baker, R., & Inventado, P. S. (2014). Educational Data Mining and Learning Analytics. ACM.
- Chartrand, G. (2019). Digital Storytelling for Teachers and Students. IGI Global.
- Incyt - UPSE. (s.f.). Ciberbullying en estudiantes del nivel secundario de la sierra central de Perú. Recuperado el 25 de septiembre de 2023, de <https://incyt.upse.edu.ec/pedagogia/revistas/index.php/rcpi/article/view/439/551>
- Jenkins, H. (2006). Convergence Culture: Where Old and New Media Collide. New York University Press.
- Johnson, M. (2017). Digital Delights for Learners: 21st Century Tools for Teaching. Routledge.
- Koedinger, K. R., et al. (2012). Intelligent Tutoring Goes to School in the Big City. International Journal of Artificial Intelligence in Education, 21(1-2), 125-155.
- Lane, H. C., et al. (2017). Artificial Intelligence and the End of Work. In Handbook of Learning Analytics and Educational Data Mining. SoLAR.
- Llerena, J. F. (2020). El ciberacoso por redes sociales en el Ecuador. Universidad Politécnica Salesiana.
- Lorenzo, G., & Pérez, J. M. (2021). La inteligencia artificial en la educación: oportunidades y retos. Revista de Educación, 388, 11-30.
- Muñoz-Merino, P., & González-Sánchez, J. (2022). La inteligencia artificial en la educación: estado de la cuestión y perspectivas de futuro. Revista de Educación, 390, 26-50.
- Recalde, J. A. (2018). Ciberacoso por redes sociales en el Ecuador. Universidad Politécnica Salesiana.
- UNESCO. (2020). La inteligencia artificial en la educación: un consenso internacional. París, Francia: UNESCO.
-

- Universidad Politécnica Salesiana. (2020). Los efectos del Vamping en la Comunicación de la Niñez y la Adolescencia en el Contexto Educativo. ("Las Implicaciones del Vamping en la Comunicación de la Niñez y la Adolescencia en el Contexto Educativo," Alvarado & Erazo, 2020)
- Zych, I., Ortega-Ruiz, R., & Del Rey, R. (2018). Bullying y Cyberbullying en Latinoamérica. Un estudio bibliométrico. *Revista Mexicana de Investigación Educativa*, 23(76), 125-152.
- BBVA. (2023). ¿Qué es el 'vamping'? La respuesta la encontrarás justo antes de irte a dormir. Recuperado el 27 de septiembre de 2023, de <https://www.bbva.com/es/sostenibilidad/que-es-el-vamping/>
- CuidatePlus. (2016). Vamping, ¿Qué es? Recuperado el 27 de septiembre de 2023, de <https://cuidateplus.marca.com/familia/adolescencia/diccionario/vamping.html>
- CUN. (2019). El "vamping," un fenómeno tecnológico que reduce la calidad del sueño y aumenta el peso. Recuperado el 27 de septiembre de 2023, de <https://www.cun.es/actualidad/noticias/vamping-fenomeno-tecnologico-reduce-calidad-sueno-aumenta-peso>
- PHMK. (2021). ¿Qué es el vamping y cómo está afectando a los hábitos de sueño de los adolescentes? Recuperado el 27 de septiembre de 2023, de <https://www.phmk.es/farmacia/que-es-el-vamping-y-como-esta-afectando-a-los-habitos-de-sueno-de-los-adolescentes>
- Quevedo Moreira, M. E. (2021). Vamping y dinámica familiar en adolescentes. Universidad Técnica de Ambato.
- Banco Interamericano de Desarrollo. (2020). Usos y efectos de la inteligencia artificial en la educación. Recuperado el 25 de octubre de 2023, de <https://publications.iadb.org/es/usuarios-y-efectos-de-la-inteligencia-artificial-en-educacion>
- García Peña, V. R., Mora Marcillo, A. B., & Ávila Ramírez, J. A. (2020). La inteligencia artificial en la educación Artificial intelligence in education Inteligência artificial na educação. Dialnet. Recuperado el 25 de octubre de 2023, de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/8231632.pdf>
- Izertis. (2018). 5 ventajas de la Inteligencia Artificial aplicada al ámbito educativo. Recuperado el 25 de octubre de 2023, de <https://www.izertis.com/es/-/blog/5-ventajas-de-la-inteligencia-artificial-aplicada-al-ambito-educativo>
-

Microsoft. (2023, 26 de julio). Bing Image Creator. [Página web]. Recuperado de <https://www.bing.com/images/create>

Núñez Ruiz, D. (2019). Las transformaciones en las narrativas digitales: de la vinculación del usuario a la inteligencia artificial. LinkedIn. Recuperado el 25 de octubre de 2023, de <https://es.linkedin.com/pulse/las-transformaciones-en-narrativas-digitales-de-la-vinculaci%C3%B3n-del-n%C3%BA%C3%B1ez-ruiz>

Núñez Ruiz, D. (2018). ¿Qué representa en narrativa la creación de la IA? LinkedIn. Recuperado el 25 de octubre de 2023, de <https://es.linkedin.com/pulse/qu%C3%A9-representa-en-narrativa-la-creaci%C3%B3n-de-ia-david-n%C3%BA%C3%B1ez-ruiz>