



Narrativas no sexistas para la infancia e inteligencia artificial. Estudio de aplicaciones para una educación inclusiva

Fernando Azevedo¹  
Universidade do Minho, Braga, Portugal

Carmen Ferreira-Boo¹ 
¹Universidad de A Coruña, A Coruña, España

Marta Neira Rodríguez² 
² Universidad de Santiago de Compostela, Santiago de Compostela, España

Resumen

Con el frenético avance de la inteligencia artificial (IA), se ponen de manifiesto las múltiples funcionalidades que esta puede tener en distintos sectores, incluida la producción de literatura infantil. Se pretende analizar cómo la IA promueve valores y representaciones de género en las narraciones creadas para la infancia. Mediante una metodología exploratoria y cualitativa, se contrastan las narrativas generadas por dos aplicaciones disponibles en la plataforma Product Hunter, que emplean IA, con cuatro modelos de Large Language Models, a partir de un mismo prompt. Los resultados muestran que la IA se configura como una herramienta poderosa para promover narrativas no sexistas e inclusivas y generar relatos para la infancia que desafíen estereotipos y promuevan representaciones diversas de género. No obstante, se concluye que se hace necesaria la colaboración entre desarrolladores de IA, especialistas en literatura infantil y estudiosos de género para formar una generación más consciente y tolerante con la diversidad.

Palabras clave: creatividad, estereotipos de género, inteligencia artificial, narrativa infantil, personalización de contenidos, narrativas no sexistas.

Historia del artículo / Article Info

Recibido/Received
16 de julio de 2024

Aprobado/Accepted
8 de noviembre de 2024

Publicado/Published online
2 de diciembre de 2024

✉ Correspondencia/Correspondence:
Fernando Azevedo
Universidade do Minho, Braga,
Portugal
R. da Universidade, 4710-057 Braga,
Portugal
Correo-e: fraga@ie.uminho.pt

Citación/Citation: Azevedo, Fernando, Carmen Ferreira-Boo y Marta Neira Rodríguez. "Narrativas no sexistas para la infancia e inteligencia artificial. Estudio de aplicaciones para una educación inclusiva". *La Palabra*, núm. 48, 2024, e17881 <https://doi.org/10.19053/uptc.01218530.n48.2024.17881>



Non-sexist Narratives for Children and Artificial Intelligence. Study of applications for Inclusive Education

Abstract

With the rapid advancement of artificial intelligence (AI), its diverse applications across a range of sectors—including the production of children’s literature—have become increasingly evident. This study examines how AI can promote values and gender representations in narratives designed for young audiences. Employing an exploratory, qualitative methodology, it compares stories generated by two AI-driven applications, available on the Product Hunt platform, with those produced by four large language models, each responding to the same prompt. The findings indicate that AI is emerging as a powerful tool not only for fostering non-sexist and inclusive narratives but also for challenging stereotypes and encouraging a wide spectrum of gender representations. However, the study concludes that collaboration between AI developers, children’s literature experts, and gender studies scholars is essential to ensure the development of generations more conscious of and receptive to diversity.

Keywords: creativity, gender stereotypes, artificial intelligence, children’s narratives, content personalization, non-sexist narratives.

Narrativas não sexistas para crianças e Inteligência Artificial. Estudo de aplicações à educação inclusiva

Resumo

Com o frenético avanço da Inteligência Artificial (IA), evidenciam-se as múltiplas funcionalidades que esta pode ter em diversos setores, incluindo a produção de literatura infantil. Este estudo visa analisar o modo como a IA promove valores e representações de gênero nas narrativas criadas para o público infantil. Através de uma metodologia exploratória e qualitativa, contrastam-se as narrativas geradas por duas aplicações disponíveis na plataforma Product Hunter, que utilizam IA, com quatro modelos de Large Language Models, a partir de um mesmo prompt. Os resultados indicam que a IA se configura como uma ferramenta poderosa para promover narrativas não sexistas e inclusivas, gerando histórias para a infância que desafiem estereótipos e promovam representações diversas de gênero. No entanto, conclui-se que é necessária uma colaboração entre desenvolvedores de IA, especialistas em literatura infantil e estudiosos de gênero para formar uma geração mais consciente e tolerante em relação à diversidade.

Palavras-chave: criatividade, estereótipos de gênero, inteligência artificial, narrativa infantil, personalização de conteúdos, narrativas não sexistas.

Introducción

Las narrativas para la infancia desempeñan un papel fundamental en la formación de la identidad y de los valores de la niñez, como han señalado Matras-Mastalerz (372) y Stakić y Janković (108-112). La literatura infantil puede ser una herramienta poderosa para promover la igualdad de género y la inclusión, pero también puede reforzar los estereotipos y las representaciones limitadas de género, hecho que puede influir en el modo como la infancia percibe e interacciona con el mundo que la rodea (Jabeen y Mehmood, Murray).

Hoy en día desde una edad temprana la infancia interactúa con dispositivos móviles, aplicaciones educativas y plataformas de entretenimiento digital, que han adquirido relevancia en el marco de su desarrollo personal. A medida que la tecnología avanza, la inteligencia artificial (IA) está cada vez más presente en distintos sectores, incluyendo la producción de contenido literario, como es el caso de las narrativas para la infancia. Las herramientas basadas en IA no solo permiten la creación de historias personalizadas y adaptativas, sino que también abren nuevas posibilidades para fomentar la creatividad, promover valores inclusivos y facilitar el aprendizaje interactivo. La IA, en particular, tiene el potencial de moldear las narrativas infantiles de forma innovadora. No obstante, es crucial investigar si esas narrativas están libres de preconceptos, especialmente en relación con el género, para garantizar un desarrollo saludable e inclusivo que no perpetúe estereotipos sexistas.

Narrativas para la infancia y estereotipos de género

Las narrativas, incluyendo libros, películas, programas de televisión y otros medios, desempeñan un papel importante en la formación de los estereotipos de género en la infancia y la adultez (Alyasova 100; Santoniccolo et al., “Gender and media” 1). La literatura infantil, en particular, puede tener un impacto significativo en la forma como la infancia percibe e interacciona con el mundo que la rodea, incluyendo sus creencias y actitudes relativas al género, como han reflejado varios estudios (Adukia et al., “Tales and Tropes” 3; Adukia et al., “What We Teach”; Cañamares y Moya 69; Lewis et al. 33; Lestari y Yulindrasari 33; Salido y Salido).

A través de la representación de personajes estereotipados y de situaciones limitadas, las narrativas pueden reforzar los estereotipos de género preexistentes y crear nuevos. Por ejemplo, la representación frecuente de personajes femeninos pasivos y frágiles en papeles tradicionalmente femeninos (Botton y Strey 919-920), como amas de casa o princesas, y de personajes masculinos fuertes e independientes en papeles tradicionalmente masculinos, como líderes y trabajadores, puede reforzar los estereotipos de género y limitar las opciones percibidas por la infancia sobre su propia identidad y sus elecciones de carrera y de vida (Peterson y Lach 185). Así, cuentos de hadas clásicos como “Cenicienta”, “Blancanieves” y “La bella durmiente” suelen representar a las mujeres en papeles tradicionales, haciendo hincapié en la belleza, la pasividad y la domesticidad, reforzando la idea de que su valor reside en su apariencia y en su capacidad para atraer a un hombre salvador (Pawłowska 159-162, Budidarma et al. 11-12).

La exclusión de personajes que desafíen los roles tradicionales de género puede promover esos estereotipos, tanto como la ausencia de representación de figuras femeninas resueltas, autosuficientes y pioneras tiene el potencial de reducir la percepción de la infancia sobre el espectro de posibilidades, en

relación con sus identidades personales y sus decisiones laborales y de vida (Segura 222-223, Trepanier y Romatowski 155).

Isaza et al. (2) señalan la presencia de preconcepciones sociales y estereotipos en los cuentos de hadas infantiles y proponen un proceso computacional que analiza cadenas de eventos narrativos temporales y atributos de personajes para identificar los estereotipos de género en estas historias. Los autores demuestran que su encuadre puede revelar estereotipos, no solo en los eventos en los que participan personajes femeninos y masculinos, sino también en el orden narrativo temporal de tal participación.

Sin embargo, las historias pueden desafiar los estereotipos de género al retratar personajes que expresan una gama diversificada de características y habilidades, independientemente del género. Por ejemplo, según Turner-Bowker (21-22), los personajes femeninos pueden ser fuertes, independientes y líderes, mientras que los personajes masculinos pueden ser sensibles, empáticos y capaces de expresar emociones. Véase, en este sentido, la producción literaria del conocido autor e ilustrador de literatura infantil Anthony Browne, quien, en obras como *Willy the Wimp* (1984) y *Piggybook* (1986), aborda temas como la aceptación de las diferencias y la deconstrucción de estereotipos de género (Lembo 26-28). En *My Dad* (2000) y *My Mum* (2005), presenta figuras paternas de forma no convencional; así desafía la tradicional división de roles de género. En *Gorilla* (1983), narra la historia de una niña que sueña con tener un amigo gorila que la ayuda a superar sus miedos e inseguridades. En *Silly Billy* (2006), representa la ansiedad infantil de forma sensible y empática. Por otro lado, en *Voices in the Park* (1998) utiliza diferentes voces narrativas para explorar las perspectivas múltiples de una misma situación, incentivando la empatía y la comprensión mutua. Con sus obras, Browne invita a la infancia a cuestionar patrones sociales y a valorar la diversidad. De esa manera contribuye a que se construya una educación más inclusiva y respetuosa.

La literatura infantil contemporánea se ha enriquecido con trabajos que promueven la inclusión y desafían los estereotipos de género. Vamos a enlistar como ejemplo algunas obras publicadas recientemente en lengua inglesa. En *Morris Micklewhite and the Tangerine Dress*, publicada en 2014 por Christine Baldacchino, se cuestionan los estereotipos de masculinidad al contar el caso de un niño que se siente libre al usar un vestido; en *Red: A Crayon's Story*, de Michael Hall, publicada en 2015, se aborda la importancia de ser fiel a uno mismo, independientemente de las expectativas externas de género; *Introducing Teddy* (2016), de Jessica Walton, narra la jornada de un oso de peluche que revela su verdadera identidad de género, promoviendo la aceptación y la amistad genuina; *Sparkle Boy* (2017), de Lesléa Newman, celebra la individualidad y la expresión de género auténtica; finalmente, *Julian is a Mermaid*, de Jessica Love, publicada en 2018, cuenta la historia de un niño que se identifica como sirena, incentivando la aceptación de la diversidad de identidades de género.

En el caso de la literatura infantil publicada en España y en Portugal, también hay ejemplos de obras que promueven la igualdad de género y combaten estereotipos. En España, entre las obras escritas originalmente en castellano y publicadas en el siglo XXI, se puede citar un álbum que habla de la libertad individual de pintarse las uñas, independientemente del género, y que rompe con los estereotipos al normalizar la diversidad y reivindicar la libertad de gustos: ¡Vivan las uñas de colores! (2018), de Alicia Acosta y Luis Amavisca, ilustrada por Gusti. También, el álbum *El niño que no quería ser azul, la niña que no quería ser rosa* (2019), en el que Patricia Fitti reflexiona sobre los estereotipos

de género y la creatividad, apelando a romper con las barreras que suponen las discriminaciones. Esta obra invita a reflexionar sobre los estereotipos desde el interior de un mundo azul (con aviones, camas, balones de ese color), en el que todos los niños afirman que se casarán con la niña más rosa de todas; el protagonista contraria la expectativa social porque no desea lo mismo. Su postura se configura como un grito a la libertad que desafía patrones de género impuestos y defiende la creatividad y personalidad de las personas.

En Portugal, un ejemplo similar es *O Menino de Azul e a Menina de Rosa*, de Ana Peixoto, publicado en 2016, que cuenta la historia de un niño a quien le encanta jugar con muñecas y vestir de color rosa, y de una niña que disfruta jugando al fútbol y vistiendo de azul. Ambos protagonistas desafían las normas de género al mostrar que es aceptable que los niños sean sensibles y las niñas activas. Los protagonistas cuestionan los roles tradicionales de género e incentivan a la infancia a ser verdadera consigo misma, más allá de las expectativas de la sociedad.

Asimismo, la autora e ilustradora portuguesa Ana Pessoa, en *A Antevisão* (2018), cuenta la historia de una niña que se viste de niño para sentirse más cómoda. En su relato ofrece un abordaje sutil en el que se explora la identidad de género en la niñez. Por su parte, la autora Isabel Minhós Martins, reconocida editora portuguesa, destaca por escribir obras que abordan temas importantes como la inclusión y la diversidad.

Menino, menina (2020) es un álbum ilustrado de Joana Estrela que desafía la dicotomía tradicional entre masculino y femenino, empleando un enfoque poético y humorístico para celebrar la diversidad y la libertad individual que fomentan el respeto por todas las identidades. En la misma línea, *O Longo Caminho para a Igualdade. Mulheres e homens no século XXI* (2020), de Ana Maria Magalhães e Isabel Alçada, con ilustraciones de Susana Carvalinhos, busca sensibilizar sobre la igualdad de género y la libertad de elección profesional. A través de los personajes (Luís, Duarte, Maria y Luísa), las autoras animan al lectorado a creer en sus sueños y a comprender que todas las profesiones están a su alcance, sea cual sea su género.

Las historias también pueden promover la inclusión al retratar personajes de diferentes orígenes étnicos, culturales y socioeconómicos, y abordar temas como la diversidad, la equidad y la justicia social. Esto puede ayudar a la infancia a desarrollar una comprensión más inclusiva del mundo, así como la empatía y el respeto por las diferencias, como señalan Kneeskern y Reeder (1481).

Dado el impacto potencial de la literatura infantil en la perpetuación de estereotipos de género y en la limitación de las opciones percibidas por la infancia, es crucial examinar las narrativas producidas por la IA en aplicaciones infantiles y evaluar si pueden ser textos no sexistas. Es importante subrayar que estos textos generados por IA tienen un propósito pedagógico específico y no buscan reemplazar a la literatura infantil tradicional, sino complementarla, en el marco de actividades educativas que promuevan contenidos inclusivos. Estos estudios destacan la importancia de garantizar que las narrativas para la infancia, incluyendo aquellas producidas por IA, estén libres de preconceptos y estereotipos de género.

Infancia y medios digitales

La literatura sobre el tema señala que los llamados medios digitales¹ tienen un impacto significativo en la vida de la infancia, como han manifestado D'Alte (596) y Loureiro y Marchi (9). Estos dispositivos despiertan gran interés y placer en las experiencias tecnológicas, ofreciendo desafíos estimulantes para la infancia. Sin embargo, existe preocupación sobre cómo las diferencias sociales, de edad y de género pueden influir en la relación de la infancia con esos medios.

La infancia está cada vez más expuesta a la tecnología y a los medios digitales con implicaciones significativas en el modo como se relaciona con el mundo, aprende y se comunica, como señala D'Alte (601). Esta exposición precoz puede ofrecer ventajas como el desarrollo de habilidades tecnológicas y la capacidad de adaptación a nuevas tecnologías. Sin embargo, también puede haber desventajas, como la dependencia y la falta de interacción social cara a cara. Wach et al. (9) destacaron los riesgos y controversias de la IA (ChatGPT)² en relación con la calidad de la información producida, la violación de datos personales, las cuestiones de ética y la ampliación de las desigualdades socioeconómicas. En su estudio sobre la influencia de ChatGPT y modelos similares en la educación, Murgia et al. (26) concluyen que aunque ChatGPT puede adaptar el nivel lingüístico de sus respuestas, aún presenta complejidades que pueden no ser adecuadas para la niñez de poca edad. Además, destacan la necesidad de capacitar tanto al profesorado como al alumnado para que sean críticos con las respuestas de ChatGPT y verifiquen las fuentes, debido al riesgo de propagar información errónea o sesgada.

Hay que añadir que la representación de género en juegos e Internet a veces presenta a las mujeres de forma objetivada, lo que puede tener efectos negativos en la forma como las niñas se perciben a sí mismas y a las otras, como han observado Loureiro y Marchi (11). Por ejemplo, Santoniccolo et al., en “Videogames and Representation” (411), explican que en el fenómeno del “bro culture”³ en los juegos *online* las mujeres son frecuentemente retratadas como accesorios o víctimas, que parecen estar allí simplemente para agrandar o ser salvadas por los héroes masculinos. Las niñas pueden ser influenciadas por los estereotipos de género presentes en los medios digitales, lo que genera una disminución de la confianza que tienen en sí mismas y en sus expectativas de éxito, como analizan Loureiro y Marchi (12).

Las narrativas para la infancia, producidas por la IA, pueden desempeñar un papel importante en la superación de estas cuestiones, ofreciendo historias inclusivas y representativas que promuevan la igualdad de género y desafíen estereotipos. A través del aprendizaje de la máquina y del procesamiento de

¹ El término medios se emplea en este contexto para referirse a dispositivos tecnológicos, como tabletas, teléfonos inteligentes y videojuegos, que actúan como intermediarios entre el usuario (en este caso, la infancia) y el contenido digital al realizar la función de transmitir información, comunicación y entretenimiento, similar a la que desempeñan medios más tradicionales como la televisión o la radio, pero adaptados a la era digital. Con esta denominación, se busca subrayar cómo estos dispositivos no son solo herramientas de uso cotidiano, sino también vehículos que median experiencias e interacciones significativas en la vida de la infancia.

² ChatGPT es el acrónimo de “Chat Generative Pre-trained Transformer”, desarrollado por OpenAI en 2018. Es un modelo generativo que permite la producción de texto con un sonido natural. Utiliza algoritmos de aprendizaje profundo y de máquina para generar respuestas textuales en un estilo conversacional, creando interacciones que se asemejan al lenguaje humano.

³ Este fenómeno se refiere a un ambiente de trabajo o grupo social dominado por actitudes y comportamientos asociados estereotípicamente con los hombres jóvenes, que a menudo promueven la competitividad, el machismo y una camaradería exclusiva que puede resultar excluyente o poco profesional. Esta cultura suele incluir actitudes informales o, a veces, despectivas hacia quienes no encajan en este perfil “bro” (como mujeres, minorías o personas que no se identifican con estos valores). La “bro culture” es particularmente criticada en sectores como la tecnología y las finanzas, donde puede crear ambientes de trabajo poco inclusivos y afectar a la diversidad y el bienestar de la plantilla del personal.

lenguaje natural, la IA puede analizar e instruirse a partir de un gran volumen de datos, incluidos textos literarios, para producir contenidos que promuevan representaciones diversas e inclusivas.

La pregunta que nos planteamos es si la IA puede generar historias no sexistas. Para ello, es necesario analizar el modo como esas historias promueven valores y representaciones de género que huyen de los estereotipos sexistas.

Metodología

Este estudio pretende examinar aplicaciones de IA actualmente disponibles en el mercado, concebidas para generar contenidos narrativos destinados a la infancia, a través de la técnica del *storytelling*⁴. El análisis busca determinar si los textos generados para la infancia por esas aplicaciones están exentos de sexismo.

Para alcanzar este objetivo, el estudio adopta una metodología exploratoria y cualitativa, focalizando el análisis en dos aplicaciones disponibles en la plataforma *Product Hunter* que emplean IA para la creación de narrativas infantiles. En el trabajo de Azevedo (149-160), a esas aplicaciones se les dieron instrucciones de producción de texto literario idénticas para analizar el resultado verbal producido. En las narraciones creadas nos hemos centrado en la estructura, la caracterización de los personajes y los valores transmitidos, basándonos en el análisis del contenido cualitativo, siguiendo los presupuestos teóricos de Bardin (60-63 y 197-212).

La metodología incluye la revisión de literatura existente, el análisis de datos de uso y la evaluación del contenido generado por las aplicaciones en términos de representación de género y valores no sexistas ligados a los personajes, lo que permitirá evaluar si las narrativas generadas por IA en las aplicaciones seleccionadas son o no sexistas.

La selección de las aplicaciones se basa en los siguientes criterios:

1. Ser de acceso gratuito o permitir la realización de alguna narrativa gratuita.
2. Permitir la elaboración de narrativas en diversas lenguas o la traducción simultánea al español desde la propia aplicación.
3. Ofrecer la promesa de personalización en las creaciones narrativas de una manera más o menos guiada.

⁴ Esta técnica consiste en transmitir mensajes, ideas o valores a través de la narración de historias. Utiliza relatos estructurados con personajes, conflictos y resoluciones para captar la atención del público, crear una conexión emocional y facilitar la comprensión de conceptos complejos o abstractos. Se emplea ampliamente en publicidad, educación, psicología y comunicación, ya que permite que las personas se identifiquen con la historia y retengan mejor la información. Al apelar a las emociones y experiencias personales, no solo informa, sino que también inspira y motiva a la audiencia.

En base a los tres criterios establecidos, se han seleccionado dos aplicaciones. La primera, Pájaro de cuentos (*Storybird*)⁵, es una aplicación que permite a la infancia crear historias colaborativas, utilizando una biblioteca de ilustraciones e imágenes de artistas de todo el mundo. La aplicación ofrece opciones de personalización, en cuanto a diferentes estilos de arte y escritura para las historias, y proporciona funciones para editar, compartir, descargar y publicar. Además, cuenta con una comunidad en línea donde los usuarios pueden compartir sus historias y recibir comentarios de otros usuarios. Uno de los principales beneficios de *Storybird* es que ayuda a promover la creatividad y la imaginación de la niñez al estimular su capacidad para escribir historias y crear mundos imaginarios. Sin embargo, es importante tener en cuenta que también tiene algunas limitaciones, como que es menos adecuada para la infancia que aún está aprendiendo a escribir, ya que requiere buenas habilidades de lectoescritura para que pueda ser usada de manera efectiva. Permite la posibilidad de suscripción mensual o anual con diferentes precios y número de historias en distintas lenguas (*Free, Starter, Creator y Profesional*), aunque ofrece un saldo inicial de 60 *tokens*⁶ recargables.

En cuanto al proceso creativo, crea relatos e ilustraciones descargables en formato pdf. Permite escoger entre cuento corto, mediano y largo; atribuir un mensaje a la trama; y seleccionar una categoría temática: aventuras, fantasía, ciencia ficción, historias infantiles, drama y misterio. En el recuadro inicial se incluyen las premisas. En nuestro caso se solicitó que se escribiera una “Historia protagonizada por un niño y una niña que rompen estereotipos de género”. A partir de ahí, se pueden configurar los caracteres de los personajes, la narración, la trama, el clímax y el final.

La segunda aplicación, denominada *Storyville Tales*⁷, pretende proporcionar a padres e hijos cuentos para dormir que ayuden a fomentar el amor por la lectura desde una edad temprana. La página, en inglés, posibilita la creación de una historia gratuita cada mes. Para tener acceso a un mayor número de historias se necesita una suscripción económica cuyo precio varía en función del número de relatos: cinco al mes (5.99\$) para “nuevo lector”; quince al mes (10.00\$) para “lector activo” y treinta al mes (15.00\$) para “lector diario”. Asimismo, permite que el espectador se sumerja en la “biblioteca de historias” existente, cualifique las historias ya publicadas o se una a la comunidad de usuarios de la aplicación.

Centrándose en la creación de historias, para este estudio se ha seleccionado un destinatario ideal con un rango de edad de entre seis y ocho años (los otros rangos disponibles van de tres a cinco y de nueve a once años). Entre los géneros disponibles (aventura, cuentos de hadas, misterio, ciencia ficción, deportivo y mascotas parlantes), se ha optado por “cuentos de hadas” por considerarse que presenta unos personajes con roles de género muy establecidos. Finalmente, como personajes, dado que solamente se pueden elegir dos entre los cuatro sugeridos (dragón, príncipe, princesa y bruja), la selección ha sido “príncipe” y “princesa”, para comprobar qué roles y características de género se le atribuyen en la narración resultante.

Seleccionados los criterios indicados, el resultado ofrecido por la aplicación es el de tres historias, todas ellas en inglés, aunque con traducción automática al castellano si así se desea: “La isla resplan-

⁵ Enlace: <https://storybird.ai/>

⁶ Es una unidad básica en la tecnología de procesamiento de lenguaje natural, que permite descomponer el lenguaje en partes manejables que los modelos pueden procesar y entender en contexto. Representa la división de una palabra, símbolo o parte de una frase que facilita el análisis y procesamiento de texto por modelos de inteligencia artificial, como los de generación de lenguaje.

⁷ Enlace: <https://storyvilletales.com/>

deciente: una historia del príncipe, la princesa y el viento susurrante”, “El Príncipe, la Princesa y la Isla Encantada” y “Los ecos encantados de la isla Everspruce”, cuyos textos introductorios para su lectura son, respectivamente, los siguientes:

- A. “Sumérgete en el viaje mágico de un valiente príncipe y una princesa mientras se aventura en una búsqueda para restaurar la alegría en su reino”.
- B. “Embárcate en una emocionante aventura con un valiente príncipe y una atrevida princesa mientras viajan a la mística Isla Encantada”.
- C. “Embárcate en una encantadora aventura con un valiente príncipe y una sabia princesa en ‘Los ecos encantados de la isla Everspruce’”.

Teniendo en cuenta los adjetivos que cualifican a los personajes, se ha seleccionado para este estudio la segunda opción (“valiente príncipe” vs “atrevida princesa”) por considerar que el personaje de la princesa está cualificado con un adjetivo que sugiere mayor ruptura con lo establecido en los cuentos clásicos y que es sinónimo de “valiente”, calificativo del personaje “príncipe” en los tres ejemplos.

Se experimentó con cada una de las aplicaciones seleccionadas, solicitando la construcción de un relato breve en el que los personajes fuesen un niño y una niña. Como las aplicaciones permiten la personalización y la elección de valores a incluir en la narrativa, se analizaron las opciones disponibles en términos de representación de género e inclusión.

El estudio se complementó con una experiencia desarrollada con cuatro conocidos modelos de *Large Language Models* (LLM) ampliamente utilizados en generación de texto por medio de IA: *ChatGPT-3,5*, *GroqChat*, *Gemini.Google.com* y *Le Chat Mistral*. La instrucción (*prompt*) dada fue la siguiente: “Crea un cuento protagonizado por un niño y una niña que rompa estereotipos sexistas”.

Resultados

Los resultados del análisis de los modelos generados por las aplicaciones seleccionadas y los modelos de lenguaje de gran escala (LLM) muestran que estos fueron capaces de crear cuentos breves para la infancia con protagonistas masculinos y femeninos que no exhiben una perspectiva sexista y evitan el uso de estereotipos de género. Esto sugiere que la IA podría influir en la educación y en la construcción de textos para la niñez, al impactar en la percepción de género mediante las narrativas infantiles que produce.

Los contenidos narrativos producidos se refieren al texto verbal. Ninguna de las aplicaciones experimentadas permite generar lo que Junko Yokota ha catalogado como “plot development in digitally-born story apps” (206).

La historia “El niño y la niña sin estereotipos”, creada por la aplicación *Storybird*, presenta a Adrián y Valeria, personajes que desean liberar de los estereotipos de género a su comunidad. Con este propósito, llevan a cabo un experimento: cambiar sus roles de género durante un día. Así desafían las normas establecidas y les restan importancia a las críticas externas. La valentía y decisión de los protagonistas

permiten que la comunidad acepte las diferencias individuales, lo que contribuye a la promoción de la igualdad de género. Adrián muestra interés en actividades consideradas tradicionalmente femeninas, como la costura, mientras que Sofía se interesa por actividades supuestamente masculinas, como jugar al fútbol.

Los valores que transmite la narrativa son la igualdad de género, la libertad de elección y la defensa de las propias creencias y valores. Mediante el intercambio de roles y el buen desempeño en las actividades realizadas, el texto se muestra como no sexista y promueve un enfoque igualitario en la asignación de perfiles, papeles y tareas. Además, los padres y las madres tienen una actitud de apertura y aceptación de la elección de sus hijos, independientemente de las expectativas de género. Todo ello provoca un impacto positivo y un cambio de actitud de la comunidad, que se traduce en la eliminación gradual de los estereotipos de género en actividades y juegos en la escuela y la casa. En definitiva, el texto se clasifica como no sexista, ya que desafía los estereotipos de género y abre el camino a una comunidad más inclusiva y diversa.

El relato titulado “El príncipe, la princesa y la Isla Encantada”, creado con la aplicación *Storyville Tales*, tiene como protagonistas a Leo y Bella, dos hermanos gemelos, príncipe y princesa respectivamente, del reino de Silverlake. Su estructura está compuesta por cuatro partes, precedidas por subtítulos que anticipan su contenido: “Las leyendas de Silverlake”, “Viaje a la Isla Encantada”, “El Bosque Encantado y la Cascada Susurrante” y “El tesoro de la isla encantada”. Los dos protagonistas comparten adjetivos calificativos, entre los que se destaca el de “aventureros”. También se les asocia con características relacionadas con la confianza, la curiosidad, la valentía, el ingenio y la inteligencia, así como con emociones como el miedo. También se expone a su favor la pureza del corazón, la comprensión y la bondad, que los hacen merecedores de la obtención del tesoro buscado. Se trata de una narración que representa personajes masculinos y femeninos en un mismo contexto sin especificación de género.

La narrativa producida por el modelo *GPT-3,5*, titulada “Los tesoros del bosque encantado”, está protagonizada por Lucas y Martina, quienes descubren en una cueva el cofre de tesoros que compartirán con todo el pueblo. Esta historia tiene elementos fantásticos, ya que Lucas se interesa por las historias de caballeros y dragones, pero también por la naturaleza, la exploración y el descubrimiento. Al igual que su compañera Martina, Lucas demuestra coraje y destreza en el manejo de la espada. A través de dos personajes que desafían los estereotipos al aventurarse y compartir sus habilidades de forma equitativa, el texto transmite valores como la igualdad de género, la cooperación y el trabajo en equipo, gracias a los cuales los personajes consiguen superar los desafíos, compartir los tesoros y alcanzar metas comunes. Puede decirse que el texto es no sexista, ya que presenta a Lucas y Martina con habilidades no limitadas por el género. Su valentía, inteligencia y determinación es valorada en igual medida, lo que sugiere un enfoque igualitario en los roles de género. La cooperación que usan para explorar la cueva, enfrentar los desafíos del laberinto y descubrir los tesoros escondidos, así como el respeto mutuo, refuerzan el mensaje a favor de la igualdad y el desafío de los límites impuestos por la sociedad.

Por su parte, el texto “Había una vez, en un pueblo llamado Harmonyville”, creada por el *Groq-Chat*, relata la aventura de Juan y Sofía, quienes, decididos a erradicar los estereotipos de género de su entorno, inician un desafío: comparten y disfrutan de actividades a las que no les asignan un género específico, tales como jugar al fútbol y las muñecas. De ese modo ponen en práctica la equidad de género. Afirmaciones como “Los juguetes no tienen género” y “Juguemos juntos, aprendamos juntos” de-

muestran el uso de un lenguaje inclusivo que promueve la disociación de actividades, colores y juguetes de géneros específicos. La osadía y resolución de estos personajes jóvenes permite que la comunidad reconozca y valore las diferencias individuales, contribuyendo así al fomento de una atmósfera de inclusión y paridad.

Juan y Sofía muestran interés en juegos y actividades que cruzan las fronteras de lo que tradicionalmente se considera apropiado para su género, ejemplificando una ruptura con los prejuicios arraigados. Esta historia comunica valores fundamentales de igualdad de género, libertad de elección y respeto por las convicciones personales.

El relato se distingue por su lenguaje inclusivo y una trama que desafía los roles de género convencionales, con personajes que demuestran que las habilidades y preferencias son independientes del género. La actitud de apertura y aceptación por parte de los padres y de las madres hacia las elecciones de Juan y Sofía, independientemente de las normas de género, provoca un cambio positivo en la comunidad, lo que confluye en la disminución progresiva de estereotipos de género en la escuela y en el hogar. Se valoran la amistad, el coraje, la sabiduría y la inteligencia como habilidades destacables que no dependen del género de los personajes.

En resumen, “Había una vez, en un pueblo llamado Harmonyville” se posiciona como un texto progresista que, al igual que “El niño y la niña sin estereotipos” o “Los tesoros del bosque encantado”, propone un cambio hacia una sociedad más inclusiva y diversa. Mediante los nombres de sus personajes y sus acciones, el cuento transmite un mensaje poderoso sobre la importancia de la igualdad de género y la libertad individual.

El cuento titulado “En un pequeño pueblo rodeado de bosques frondosos vivían dos inseparables amigos: Elena y Tomás”, desarrollada por *Gemini.Google.com*, nos sumerge en una etapa de la vida de dos amigos que se lanzan a la aventura para desmontar los estereotipos de género de su aldea. A través de su viaje, ambos personajes asumen retos que tradicionalmente no se asocian a su género, desafiando así las expectativas de su comunidad. La audacia de Elena, que sueña con ser capitana pirata, y la sensibilidad de Tomás, apasionado por tejer historias, subvierten los roles de género convencionales y propugnan por una sociedad donde la igualdad de género es posible. Su historia es un llamado a la valentía para desafiar las normas y celebrar la diversidad de talentos más allá del género.

El relato emplea una narrativa de aventuras que resalta la colaboración y la destrucción de prejuicios, promoviendo un mensaje de igualdad y fuerza que emerge de la solidaridad y el trabajo conjunto. El uso de un lenguaje inclusivo permite que se destaquen la individualidad y la cooperación, lo que impulsa al lectorado a reflexionar sobre la libertad que tienen para desarrollar sus propios intereses y talentos sin importar las etiquetas sociales.

La estructura de la historia sigue un patrón clásico de introducción, desarrollo y clímax, que culmina en una conclusión que refleja el cambio en la percepción de la comunidad gracias a los logros de Elena y Tomás. La narrativa se inicia con una descripción de los protagonistas y finaliza con un mensaje contundente que realza la verdadera riqueza de ser auténticos y valora la diversidad como el tesoro más grande.

Este cuento es un homenaje a las narrativas clásicas de búsqueda del tesoro, pero se destaca por su enfoque contemporáneo en valores de igualdad de género y creatividad compartida. La trama simboliza el viaje hacia la apreciación de la individualidad y la colaboración, alentando a romper con los estereotipos establecidos.

A través de los personajes de Elena y Tomás, el texto presenta figuras con aspiraciones y habilidades que desafían las convenciones de género y refuerzan la idea de que el mérito y el poder radican en la diversidad y la sinergia entre individuos, no en la conformidad con roles predeterminados, al ser retratados como igualmente valientes, inteligentes y capaces de superar los desafíos.

En resumen, “En un pequeño pueblo rodeado de bosques” refleja el modelo de un texto no sexista que teje una narrativa emocionante con una enseñanza profunda acerca de la superación de los estereotipos de género, y el festejo de la individualidad y la cooperación. La historia transmite un potente mensaje sobre la importancia de la igualdad de género y la libertad individual que tenemos para forjar nuestro propio camino.

En el cuento producido por *Le Chat Mistral*, titulado “Juntos sin límites: Sam y Ali rompiendo estereotipos”, los estereotipos sexistas son rechazados a través de la representación de dos personajes principales que desafían las normas de género tradicionales. Sam es un niño a quien le apasiona la cocina, una actividad que a menudo se asocia con las niñas y las mujeres, mientras que Ali es una niña que ama el fútbol, un deporte que a menudo se asocia con los niños y los hombres. A lo largo del cuento, se enfatizan los valores de la igualdad, la amistad y la perseverancia. Sam y Ali son amigos cercanos que se apoyan mutuamente en sus respectivas pasiones sin importar las expectativas de género. Cuando se enfrentan a la separación en categorías diferentes en las competiciones, no dudan en desafiar las normas y luchar por lo que creen que es justo.

El cuento también destaca la importancia de ser uno mismo y perseguir sus sueños sin importar lo que los demás digan. Sam y Ali son ejemplos de niños que no tienen miedo de ser diferentes y seguir sus pasiones, aunque estas no coincidan con las expectativas de género tradicionales. A lo largo del relato también se muestra cómo la sociedad puede cambiar cuando se desafían los estereotipos y se promueve la igualdad. Después de que Sam y Ali ganan sus respectivas competiciones, el pueblo decide eliminar las categorías separadas y permitir que todos los niños y niñas participen juntos en las competiciones que más les gustan.

En resumen, el cuento rechaza los estereotipos sexistas a través de la representación de personajes que desafían las normas de género tradicionales y enfatiza los valores de la igualdad, la amistad, la perseverancia y la autenticidad.

Es importante aclarar que la inversión de roles en estas historias no pretende reforzar estereotipos al simplemente “cambiar” los papeles asignados a cada género, sino que busca cuestionarlos, ofreciendo a los lectores una perspectiva crítica sobre las expectativas de género. La narrativa emplea esta inversión de manera estratégica, con el objetivo de desafiar las normas sociales y mostrar que los intereses, habilidades y valores no deben estar condicionados por el género.

Todos los textos mantienen la estructura narrativa tradicional, con introducción, desarrollo, clímax y conclusión; enfatizan la importancia de la amistad verdadera o la confianza como un valor central y evitan estereotipos de género, destacando personajes con características diversas o idénticas, que no están supeditadas al género.

Cada texto presenta protagonistas diferentes (Adrián y Valeria, Leo y Bella, Lucas y Martina, Juan y Sofia, Elena y Tomás, y Sam y Ali) con historias y contextos únicos. Los valores específicos enfatizados varían, incluyendo igualdad de género, libertad de elección, cooperación, trabajo en equipo, coraje, sabiduría, perseverancia y superación de estereotipos de género. Las acciones y desafíos específicos difieren a partir de la singularidad de cada historia. En definitiva, los textos comparten la promoción de valores como la amistad y el rechazo de estereotipos de género, pero sus matices individuales los hacen distintos en cuanto a tramas, personajes y mensajes específicos.

Conclusiones

El análisis exploratorio y de contenido revela que, en todas las aplicaciones evaluadas, las narrativas generadas por la IA son textos no sexistas, sin estereotipos de género y con representación de personajes de diferentes orígenes étnicos, culturales y socioeconómicos. Es cierto que los *prompts* utilizados en la generación de estas narrativas incluían la premisa de evitar estereotipos de género y promover una representación inclusiva. Sin embargo, el análisis exploratorio y de contenido se realizó precisamente para verificar en qué medida los modelos de IA fueron capaces de interpretar y responder a esta instrucción de manera coherente y efectiva en el resultado final.

A pesar de la indicación inicial, se observaron variaciones en la manera en que cada aplicación cumplió con esta premisa, lo que hace relevante el análisis para evaluar la fidelidad y la consistencia de los modelos al generar narrativas realmente inclusivas y no sexistas. Por lo tanto, las aplicaciones de narrativas infantiles que utilizan IA han demostrado un esfuerzo en promover la diversidad y la inclusión, al crear narrativas no sexistas y representativas de la diversidad. Sin embargo, es importante señalar que este análisis se ha basado en un conjunto específico de narrativas generadas por IA disponibles en el mercado y, por lo tanto, como estudio parcial puede no representar todo el conjunto de narrativas para la infancia que pueden ser generadas por IA. Este aspecto es importante, ya que la literatura científica existente señala que estas herramientas tienen limitaciones en la generación continua y sucesiva de textos (Lynch et al. 22).

Las narrativas infantiles producidas por IA tienen el potencial de ser no sexistas, pero su actuación depende de cómo la tecnología es programada y utilizada, como se puede observar en el *prompt* empleado para la generación de las narrativas, ya que, según las instrucciones utilizadas, las aplicaciones pueden promover la inclusión y desarrollo educativo o pueden reforzar estereotipos de género. Es esencial que quienes desarrollan la IA sean conscientes de esos riesgos y trabajen activamente para crear contenidos que valoren la diversidad y la representatividad.

Para garantizar que las historias producidas por IA sean verdaderamente inclusivas y no reproduzcan estereotipos de género es esencial, como señalan Gupta et al. (1), realizar una cuidadosa selección y evaluación de los algoritmos y datos empleados en su creación. Los desarrolladores de IA deben ser

conscientes de los posibles sesgos y estereotipos presentes en los datos y algoritmos, y trabajar activamente para reducirlos tanto en el texto como en las ilustraciones. Esto implica no solo asegurar una representación equitativa de personajes femeninos y masculinos en diversos roles y contextos, sino también la inclusión de personajes que superen lógicas binarias de género.

Entendemos que las historias generadas por IA se crean en el momento y que no siempre es posible revisarlas previamente. Sin embargo, es fundamental que los parámetros establecidos por los programadores incluyan lineamientos claros y sólidos que promuevan valores inclusivos y desafíen estereotipos. Esto puede lograrse a través de una colaboración continua entre desarrolladores de IA y especialistas en literatura infantil y estudios de género. A través de un trabajo cooperativo estos podrían definir y afinar los criterios. De este modo, se puede asegurar que, aunque la historia sea generada en tiempo real, se respeten principios de diversidad e inclusión, lo que contribuye en la búsqueda de una educación más consciente y tolerante con la diversidad.

Por otro lado, es importante que las historias se acompañen de discusiones y actividades que incentiven a la infancia a debatir sobre temas y valores presentes en los textos. Eso puede incluir preguntas para estimular la reflexión, actividades de creación de historias y diálogos entre la infancia y el mediador acerca de los temas tratados en las historias.

Finalmente, las narrativas para la infancia pueden ser inclusivas y no sexistas al retratar personajes diversos y equitativos, desafiar estereotipos de género y promover temas y valores inclusivos. Mediante un abordaje cuidadoso y consciente, los relatos pueden desempeñar un papel fundamental en la formación de una generación de niños y niñas más inclusiva, empática y tolerante con las diferencias de género y otras diferencias individuales.

Declaraciones finales

Implicaciones éticas: Los autores declaran que no hubo implicaciones éticas de ningún tipo en la escritura y publicación del artículo.

Conflicto de intereses: Los autores declaran que no hubo conflicto de intereses en la escritura y publicación del artículo.

Financiación: Este trabajo ha sido financiado por Fondos Nacionales portugueses a través de FCT, Fundación para la Ciencia y la Tecnología, en el ámbito de los proyectos del CIEC: Centro de Investigación en Estudios del Niño de la Universidad de Minho. Sus referencias son: UIDB/00317/2020 y UIDP/00317/2020.

Contribuciones de los autores: Fernando Azevedo: conceptualización, análisis formal, investigación, metodología, supervisión, visualización, escritura (borrador original), escritura (revisión del borrador y revisión/corrección); Carmen Ferreira-Boo: conceptualización, análisis formal, investigación, metodología, supervisión, validación, visualización, escritura (borrador original), escritura (revisión del borrador y revisión/corrección); Marta Neira Rodríguez: conceptualización, análisis formal, investigación, metodología, supervisión, validación, visualización, escritura (borrador original), escritura (revisión del borrador y revisión/corrección).

Referencias

- Adukia, Anjali, et al. “Tales and Tropes: Gender Rolebs from Word Embeddings in a Century of Children’s Books”. *Becker Friedman Institute for Economics Working Paper No. 2022-128*, 2022. Web. 1 de marzo de 2024. <https://doi.org/10.2139/ssrn.4221213>
- Adukia, Anjali, et al. “What We Teach about Race and Gender: Representation in Images and Text of Children’s Books”. *Becker Friedman Institute for Economics at the University of Chicago*, 12 de abril de 2021. Web. 27 de febrero de 2024. <https://bfi.uchicago.edu/insight/research-summary/what-we-teach-about-race-and-gender-representation-in-images-and-text-of-childrens-books>
- Alyasova, N. E. “Media as a platform for the formation of stereotypes”. *Vestnik of M. Kozybayev North Kazakhstan University*, núm. 2, vol. 54, 2022, pp. 98-103. Web. 24 de febrero de 2024. <https://doi.org/10.54596/2309-6977-2022-2-98-103>
- Azevedo, Fernando. “Herramientas digitales para la formación de lectores literarios”. *Literatura y prácticas digitales. Una mirada interdisciplinar alrededor de la formación literaria*, editado por María Isabel Sánchez, Paulo Costa y Ángela Balça. Tirant lo Blanch, 2024, pp. 145-172. Impreso.
- Bardin, Laurence. *Análise de conteúdo*. Edições 70, 2010. Impreso.
- Botton, Andressa, y Marlene Neves Strey. “O gendramento da infância através dos livros infantis: possíveis consequências em meninos e meninas”. *Perspectiva*, vol. 33, núm. 3, 2016, pp. 915-932. Web. 13 de marzo de 2024. <https://doi.org/10.5007/2175-795x.2015v33n3p915>
- Budidarma, Diana, et al. “Gender Representation in Classic Fairy Tales: A Comparative Study of Snow White and the Seven Dwarfs, Cinderella and Beauty and the Beast”. *World Journal of English Language*, vol. 13, núm. 6, 2023, pp. 11-19. Web. 2 de noviembre de 2024. <https://doi.org/10.5430/wjel.v13n6p11>
- Cañamares, Cristina, y Arsenio Moya. “Análisis semiótico y multimodal de los escenarios de libros álbumes que retan estereotipos de género”. *Ocnos. Revista de Estudios sobre Lectura*, vol. 18, núm. 3, 2019, pp. 59-70. Web. 13 de marzo de 2024. https://doi.org/10.18239/ocnos_2019.18.3.2127
- D’Alte, Pedro Gabriel. “Imagologia Robótica: robôs e inteligência artificial nas narrativas para crianças e jovens”. *Revista Observatório*, vol. 5, núm. 5, 2019, 586-614. Web. 13 de marzo de 2024. <https://doi.org/10.20873/uft.2447-4266.2019v5n5p586>
- Estrela, Joana. *Menino, menina*. Planeta Tangerina, 2020. Impreso.
- Gupta, Bulbul et al. “ChatGPT: A brief narrative review”. *Cogent Business & Management*, vol. 10, núm. 3, 2023, 2275851. Web. 13 de marzo de 2024. <https://doi.org/10.1080/23311975.2023.2275851>

- Isaza, Paulina Toro, et al. "Are Fairy Tales Fair? Analyzing Gender Bias in Temporal Narrative Event Chains of Children's Fairy Tales". *arXiv:2305.16641*. 26 de mayo de 2023. Web. 13 de marzo de 2024. <https://doi.org/10.48550/arXiv.2305.16641>
- Jabeen, Iqra, y Asad Mehmood. "Children Literature: Shaping Gender Identities". *Asia Pacific Journal of Multidisciplinary Research*, vol. 2, núm. 1, 2014, pp. 240-242. Web. 13 de marzo de 2024. <https://oaji.net/articles/2014/1543-1418696012.pdf>
- Kneeskern, Ellen, y Patricia Reeder. "Examining the impact of fiction literature on children's gender stereotypes". *Current Psychology*, vol. 41, 2022, pp. 1472-1485. Web. 13 de marzo de 2024. <https://doi.org/10.1007/S12144-020-00686-4>
- Lembo, Cathy. "Who Does the Housework? Gender Roles and Consciousness-Raising with Piggybook". *Social Studies & the Young Learner*, vol. 27, núm. 2, 2014, pp. 26-28. Web. 13 de marzo de 2024. https://www.socialstudies.org/system/files/publications/articles/yl_270226.pdf
- Lestari, Maya, y Hani Yulindrasari. "Does Gender in Children's Books Matter?" *Advances in social science, education and humanities research*, vol. 538, 2021, pp. 33-36. Web. 13 de marzo de 2024. <https://doi.org/10.2991/assehr.k.210322.008>
- Lewis, Molly, et al. "What Might Books Be Teaching Young Children About Gender?". *Psychological Science*, vol. 33, núm. 1, 2021, pp. 33-47. Web. 13 de marzo de 2024. <https://doi.org/10.1177/09567976211024643>
- Loureiro, Carla Cristiane, y Rita de Cassia Marchi. "Crianças e Mídias Digitais: um diálogo com pesquisadores". *Educação e Realidade*, vol. 46, núm. 1, 2021, pp. 1-21. Web. 13 de marzo de 2024. <https://doi.org/10.1590/2175-623698076>
- Lynch, Christopher, et al. "A Structured Narrative Prompt for Prompting Narratives from Large Language Models: Sentiment Assessment of Chatgpt-Generated Narratives and Real Tweets". *Future Internet*, vol. 15, núm. 12, pp. 1-36. Web. 13 de marzo de 2024. <https://doi.org/10.3390/fi15120375>
- Magalhães, Ana Maria, e Isabel Alçada. *O Longo Caminho para a Igualdade: Mulheres e Homens no Século XXI*. Imprensa Nacional Casa da Moeda, 2020. Impreso.
- Matras-Mastalerz, Wanda. "The role of national legends in the process of shaping the identity of children and teenagers". *AUPC Studia Ad Bibliothecarum Scientiam Pertinentia*, vol. 14, 2017, pp. 367-377. Web. 13 de marzo de 2024. <https://doi.org/10.24917/20811861.14.24>
- Murgia, Emiliana, et al. "Chatgpt in the classroom: a preliminary exploration on the feasibility of adapting chatgpt to support children's information discovery". *Adjunct Proceedings of the 31st ACM Conference on User Modeling, Adaptation and Personalization*, 2023, pp. 22-27. Web. 13 de marzo de 2024. <https://doi.org/10.1145/3563359.3597399>

- Murray, Johary. “Educar en la igualdad y la diversidad a través de la literatura infantil y juvenil: microestudio sobre las categorías de género, etnia y edad en tres obras norteamericanas”. *History of Education and Children’s Literature*, vol. 16, núm. 1, 2021, pp. 349-370. Web. 15 de marzo de 2024. <https://doi.org/10.1400/283114>
- Pawłowska, Joanna. “Gender Stereotypes Presented in Popular Children’s Fairy Tales”. *Articles by Early Stage Researchers*, vol. 5, núm. 2, 2021, pp. 155-170. Web. 2 de noviembre de 2024. <https://doi.org/10.14746/sr.2021.5.2.10>
- Peterson, Sharyl Bender, y Mary Alyce Lach. “Gender stereotypes in children’s books: their prevalence and influence on cognitive and affective development”. *Gender and Education*, vol. 2, núm. 2, 1990, pp. 185-197. Web. 13 de marzo de 2024. <https://doi.org/10.1080/0954025900020204>
- Salido, José Vicente, y Pedro Salido. “Análisis diacrónico de los roles y estereotipos de género en las ilustraciones de la literatura infantil y juvenil”. *TEJUELO. Didáctica de la Lengua y la Literatura*, vol. 34, 2021, pp. 15-48. Web. 13 de marzo de 2024. <https://doi.org/10.17398/1988-8430.34.15>
- Santonnicolo, Fabrizio, et al. “Gender and media representations: a review of the literature on gender stereotypes, objectification and sexualization”. *International Journal of Environmental Research and Public Health*, 20(10) (9 de mayo de 2023): 1-15. Web. 13 de marzo de 2024. <https://doi.org/10.3390/ijerph20105770>
- Santonnicolo, Fabrizio, et al. “Videogames and the Representation of Men and Women: An International Perspective”. *Revista INFAD De Psicología. International Journal of Developmental and Educational Psychology*, vol. 1, núm. 1, 2023, pp. 409-418. Web. 31 de octubre de 2024. <https://doi.org/10.17060/ijodaep.2023.n1.v1.2542>
- Segura Graíño, Cristina. “Modelos desautorizadores de las mujeres en los cuentos tradicionales”. *Arenal. Revista de Historia de las Mujeres*, vol. 21, núm. 2, 2014, pp. 221-241. Web. 2 de noviembre de 2024. <https://revistaseug.ugr.es/index.php/arenal/article/view/2628>
- Stakić, Mirjana, y Aleksandra Janković. “The Role of Literary Texts in Relation to the Development and Respect of The Child’s Identity”. *International Journal of Cognitive Research in Science, Engineering and Education (IJCRSEE)*, vol. 10, núm. 1, 2022, pp. 107-115. Web. 13 de marzo de 2024. <https://doi.org/10.23947/2334-8496-2022-10-1-107-115>
- Trepanier, Mary, y Jane Romatowski. “The Influence of Children’s Literature on Gender Role Perceptions: A Reexamination”. *Early Childhood Education Journal*, vol. 26, 1999, pp. 155-159. Web. 13 de marzo de 2024. <https://doi.org/10.1023/A:1022977317864>
- Turner-Bowker, Diane M. *Gender Stereotyped Descriptors in Children’s Picture Books: Does “Curious Jane” Exist in the Literature?* 1996. University of Rhode Island. Web. 10 de marzo de 2024. <https://digitalcommons.uri.edu/theses/1585>

Wach, Krzysztof, et al. "The dark side of generative artificial intelligence: A critical analysis of controversies and risks of ChatGPT". *Entrepreneurial Business and Economics Review*, vol. 11, núm. 2, pp. 7-30. Web. 13 de marzo de 2024. <https://doi.org/10.15678/EBER.2023.110201>

Yokota, Junko. "Telling Stories in Different Formats: New Directions in Digital Stories for Children". *The Edinburgh Companion to Children's Literature*. Editado por Clementine Beauvais y Maria Nikolajeva. Edinburgh University Press, 2018, pp. 203-216. Impreso. <https://doi.org/10.1515/9781474414647-017>