



Universidad
Europea CANARIAS

FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES

Cuentos que cobran vida: escritura creativa con inteligencia artificial y narración oral en 3º de ESO

Autor/a: Miriam Inmaculada García Roca

TRABAJO FINAL DEL MÁSTER UNIVERSITARIO DE FORMACIÓN DE PROFESORADO
DE EDUCACIÓN SECUNDARIA OBLIGATORIA, BACHILLERATO, FORMACIÓN
PROFESIONAL, ENSEÑANZA DE IDIOMAS Y ENSEÑANZAS DEPORTIVAS

Dirigido por: Adán Rocío Palmero

Convocatoria de julio de 2025

Agradecimientos

A mi familia, por estar siempre conmigo. Especialmente a ti, Alberto, por ser el mejor hermano mayor y apoyarme en cada paso que doy. Y a mi amiga Ainhoa, por escuchar con mucha paciencia todas mis ideas sobre este proyecto y aconsejarme a través de su experiencia como profesora.

Índice

Resumen	5
Abstract	6
1. Introducción	7
2. Objetivos	12
2.1. Objetivo General	12
2.2. Objetivos Específicos	12
3. Contextualización	14
3.1. Características del entorno escolar	14
3.2. Centro.....	15
3.3. Aula.....	17
3.4. Alumnado	18
4. Descripción curricular.....	20
4.1. Asignatura o ámbito	20
4.2. Relación con el currículo oficial.....	21
5. Diseño del proyecto de innovación docente.....	24
5.1. Enfoque metodológico	24
5.2. Descripción de las actividades.....	25
5.3. Criterios organizativos: espacios, temporalización y otros elementos necesarios.....	32
5.4. Materiales y recursos necesarios	35
5.5. Justificación de la innovación.....	36
6. Atención a la diversidad	38
7. Evaluación del proyecto de innovación.....	42
7.1. Estrategia de evaluación	42
7.2. Tipos de evaluación	43
7.3. Instrumentos y herramientas de evaluación.....	43
8. Contribución del proyecto a los ODS.....	45
9. Conclusiones.....	46
10. Referencias	48
Anexos	51

Resumen

En este Trabajo de Fin de Máster se describe una propuesta de innovación educativa para la asignatura de Lengua Castellana y Literatura, dirigida a un grupo de alumnos de 3º de ESO de un colegio concertado de A Coruña (Galicia). La intervención didáctica consiste en la realización de un taller de escritura creativa de cuentos infantiles que incorpora el uso de la inteligencia artificial generativa, a modo de herramienta de apoyo en las fases de ideación, redacción y revisión de los textos. Asimismo, incluye actividades como sesiones de cuentacuentos que permiten trabajar aspectos de la expresión oral como la entonación, la empatía y la conexión con el público. El proyecto se enmarca en el currículo oficial vigente, considerando las características del centro educativo y del alumnado, y hace uso de metodologías activas como el aprendizaje basado en proyectos (ABP) y el aprendizaje cooperativo. La evaluación del aprendizaje de los estudiantes combina técnicas formativas y sumativas, sirviéndose de rúbricas que valoran la calidad de la escritura creativa y la expresión oral, además del nivel de competencias digitales. Los resultados esperados apuntan a una mejora de las habilidades de comunicación del alumnado, así como de su capacidad crítica. Por último, el trabajo concluye que la integración de la inteligencia artificial en el campo de la educación es una herramienta pedagógica innovadora para afrontar los retos educativos actuales y que contribuye al cumplimiento del Objetivo de Desarrollo Sostenible 4, que vela por una educación inclusiva, equitativa y de calidad.

Palabras clave: expresión escrita; ChatGPT; literatura infantil; ODS; metodologías innovadoras.

Abstract

This master's Thesis describes an educational innovation proposal for the subject of Spanish Language and Literature aimed at a group of students in 3º de ESO at a publicly funded private school in A Coruña (Galicia). The didactic intervention consists of a creative writing workshop focused on children's stories that integrates the use of generative artificial intelligence, as a support tool in the ideation, writing, and revision stages of the texts. It also includes activities such as storytelling sessions that help develop aspects of oral expression such as intonation, empathy, and connection with the audience. The project is framed within the current official curriculum, considering the characteristics of the school and the students, and uses active methodologies such as project-based learning (PBL) and cooperative learning. The evaluation of student learning combines formative and summative techniques, using rubrics to assess the quality of creative writing and oral expression, as well as the level of digital competence. The expected results point to an improvement in students' communication skills, as well as their critical thinking. Finally, the project concludes that the integration of artificial intelligence in the field of education represents an innovative pedagogical tool to address current educational challenges and contributes to the achievement of Sustainable Development Goal 4, which promotes inclusive, equitable, and quality education.

Keywords: writing skills; ChatGPT; children's literature; SDG; innovative methodologies.

1. Introducción

El presente Trabajo de Fin de Máster tiene como objetivo principal describir una innovación educativa en la asignatura de Lengua Castellana y Literatura. En ella se incorpora el uso de la inteligencia artificial (IA) como herramienta de apoyo a la escritura creativa, integrando además los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) como eje temático transversal. La propuesta busca estimular la creatividad del alumnado, al tiempo que se refuerzan las competencias en comunicación lingüística, especialmente en su expresión escrita.

Para llevar la propuesta a la práctica, se diseña un taller de escritura creativa de cuentos infantiles que hará uso de metodologías activas, entre las que destacan el aprendizaje cooperativo, el aprendizaje basado en proyectos (ABP) y el uso de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC). La propuesta también incorpora actividades de expresión oral mediante la organización de sesiones de cuentacuentos, lo que permite trabajar habilidades como la entonación, la empatía y la conexión con el público. Todo ello adaptado al contexto de una clase de 3º de Educación Secundaria Obligatoria (ESO) en un colegio concertado situado en la ciudad de A Coruña (Galicia).

La escritura creativa es una de las competencias que menos se desarrollan durante la etapa de Educación Secundaria. En la mayoría de los casos se trabaja únicamente a través de preguntas de redacción en exámenes o de actividades aisladas en los libros de texto. Como consecuencia, gran parte del alumnado presenta dificultades a la hora de crear y estructurar textos propios de forma crítica y coherente. Esta situación repercute directamente en el desarrollo de la competencia lingüística, recogida en el Marco Europeo de Competencias Clave para el Aprendizaje Permanente, y también en la legislación educativa española (LOMLOE, 2020). Además, el uso de las nuevas tecnologías en el aula juega un papel imprescindible en el contexto educativo actual. Por ello, la integración de la IA en el proceso de redacción se presenta como una estrategia pedagógica innovadora con un gran potencial por explorar.

De esta forma, el núcleo de este trabajo pretende mejorar las habilidades de redacción del alumnado de 3º de ESO utilizando la IA generativa durante el proceso de aprendizaje. La unidad se enmarca en el currículo de Lengua Castellana y Literatura, con el fin de enriquecer

el proceso educativo a través del uso de metodologías innovadoras que estimulen la escritura creativa, desarrollen la competencia digital y refuercen la creatividad.

Los avances tecnológicos mantienen al sector educativo sumido en un clima constante de cambios que, a su vez, no dejan de transformar a la sociedad, cada vez más interconectada. A través de las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) surgen nuevas formas de enseñar, aprender y de acceder a los conocimientos, que obligan al sistema educativo a evolucionar constantemente, con el fin de dar respuesta a las demandas de las nuevas generaciones.

La *Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación*, recoge que tanto los docentes como el alumnado deben hacer uso de la tecnología como medio para desarrollar cualquier aprendizaje. Además, en dicha ley se destaca la importancia de promover el uso de las TIC en el ámbito educativo. Asimismo, la ley hace referencia a que las Administraciones educativas y los equipos directivos de los centros escolares deben fomentar su uso en el aula como medio didáctico para llevar a cabo tareas de enseñanza y aprendizaje (*Ley Orgánica 3/2020, artículo 19*). En el *Real Decreto 156/2022, de 15 de septiembre, por el que se establecen la ordenación y el currículo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad Autónoma de Galicia*, se señala que todas las materias escolares deben trabajar en el desarrollo de la competencia digital. Además, el decreto incluye las habilidades digitales que el alumnado de ESO debe alcanzar durante esta etapa, las cuales tienen que permitirles interactuar con los entornos digitales de forma responsable y efectiva.

Los avances en inteligencia artificial (IA) han abierto caminos en multitud de campos e influyen significativamente en el ámbito educativo. Especialmente, a través de modelos de IA generativa como ChatGPT, dado que pueden realizar desde correcciones ortográficas, asesoramientos gramaticales y estilísticos con valoraciones instantáneas, hasta la redacción autónoma de textos.

La IA tiene la capacidad de hacer frente a los principales desafíos y transformar los procesos de enseñanza y aprendizaje. Siguiendo esta línea y con el fin de lograr la Agenda Educación 2030, la UNESCO (2022) se comprometió a aprovechar el potencial de los sistemas de IA, con el objetivo de acelerar el progreso para alcanzar el cuarto Objetivo de Desarrollo

Sostenible (ODS) de “Educación de calidad” (que propone garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje para todo el mundo de por vida). Sin embargo, su uso en el aula implica tanto oportunidades como riesgos y desafíos para la comunidad docente, que aún se encuentran en proceso de ser regulados.

El informe PISA (OCDE, 2022), midió el pensamiento creativo como una nueva competencia evaluable dentro de su marco internacional. Lo define como la capacidad de participar de forma productiva en la generación, evaluación y mejora de ideas, que puede dar como resultado soluciones originales y efectivas, avances en el conocimiento y expresiones impactantes de la imaginación (OCDE, 2024). Este programa evalúa el área de la expresión creativa, donde se encuentra el dominio de la expresión escrita y visual, así como el área de creación de conocimiento y solución creativa de problemas.

Incorporar la IA en la enseñanza y aprendizaje de la escritura creativa en la Educación Secundaria supone una oportunidad innovadora tanto para el alumnado como para el profesorado. Por un lado, su uso durante el proceso de creación literaria les puede aportar ideas que alimenten su creatividad y comentarios instantáneos en torno a su estilo de escritura, lo que les permite identificar y aplicar mejoras estilísticas y gramaticales. Por otro lado, ayuda a mejorar la competencia digital, el pensamiento crítico y la capacidad de resolución de problemas. Además, utilizar estas tecnologías en el aula puede ayudar a hacer crecer el interés y la motivación de los estudiantes por aprender a redactar.

Además, el alumnado español presenta, por lo general, grandes carencias en la competencia lectora. En el informe PISA 2022 se muestra una tendencia a la baja tanto en el rendimiento medio en lectura en España, como en el promedio de la OCDE y en el total de la Unión Europea desde el año 2015. El estudio muestra cómo, en comparación con los resultados obtenidos en el informe PISA 2018, el sistema educativo español experimentó un descenso de 14 puntos en lectura.

A ello se suma el informe publicado por la Real Academia Española, titulado *La enseñanza de la lengua y la literatura en España, con especial atención al uso, el conocimiento y el aprendizaje del español*, que observa cómo el alumnado presenta una serie de deficiencias en lo que respecta a habilidades en competencia lectora. Entre ellas se encuentran dificultades en la comprensión de textos, problemas en la identificación de ideas principales y

secundarias, así como complicaciones en la interpretación de textos literarios o ensayísticos y la incapacidad para establecer relaciones entre las palabras y contenidos de un discurso. Asimismo, en el estudio se destaca como hace 30 años los problemas de comprensión lectora no eran tan evidentes en los jóvenes, lo que indica que se ha producido un deterioro de esta competencia con el paso del tiempo.

Estas carencias en competencia lectora suponen un desafío para toda la comunidad educativa, que debe poner en marcha estrategias y metodologías efectivas que permitan revertir la situación. Sin embargo, es importante destacar que este tipo de informes se centran únicamente en el nivel de comprensión lectora de los estudiantes y no abordan el dominio de la expresión escrita, que también ha experimentado un descenso apreciable en los resultados de los exámenes de desarrollo. De esta manera se abre la posibilidad de mejorar la comprensión lectora a través del desarrollo de la escritura promoviendo el sentido crítico y la reflexión individual.

La escritura, pilar esencial de la comunicación y del conocimiento a lo largo de la historia, requiere hoy una atención renovada. En un contexto marcado por los avances tecnológicos y la transformación del sistema educativo, la inteligencia artificial se perfila como una herramienta con gran potencial para impulsar la mejora de esta competencia clave (OpenAI, 2025a).

Diversos estudios recogen cómo emplear la IA puede ser útil a la hora de proporcionar ejemplos de escritura (Barrot, 2023) y de potenciar la autoconfianza de los estudiantes. Su uso, también, permite adaptarse al nivel de dificultad establecido por las competencias clave que se deben adquirir al final de cada etapa educativa (Bonner et al., 2023). Además, ayuda a ordenar la estructura de un texto, puede traducirlo a otros idiomas (Imran & Almusharraf, 2023) y ejercer como guía durante el proceso de escritura (Kohnke et al., 2023).

En conclusión, la aparición de nuevas herramientas de inteligencia artificial en los últimos años hace especialmente relevante su estudio desde una perspectiva educativa, así como reflexionar sobre sus oportunidades y limitaciones didácticas en el área de Lengua Castellana y Literatura. Por todo lo anterior, este trabajo se centrará en el diseño de un proyecto de innovación educativa para mejorar la escritura creativa de un grupo de estudiantes de 3º de ESO integrando la inteligencia artificial en el proceso de aprendizaje. Con

esta propuesta, se buscará mejorar tanto la competencia escrita como la digital del alumnado, además de impulsar su creatividad y motivación.

A lo largo de este trabajo se exponen los diversos apartados que sustentarán esta propuesta de innovación educativa. El primer bloque del documento realiza un resumen del marco teórico del proyecto. A continuación, se establecen los objetivos generales y específicos que lo guían. Después, se contextualiza el entorno del centro educativo, que permite conocer las características del alumnado sobre el que se aplicará. Seguidamente, se incluye una descripción curricular, estableciendo la conexión entre la propuesta didáctica y el currículo oficial vigente.

Más adelante, se detalla el diseño del proyecto de innovación contemplando tanto los contenidos y actividades, como los recursos metodológicos y tecnológicos que se utilizan. Asimismo, se tiene en cuenta la atención a la diversidad del alumnado y se incluye una evaluación del proyecto para valorar su efectividad. Por último, se especifica la contribución de la innovación a los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), especialmente al Objetivo 4 de “Educación de Calidad”, y se finaliza con un apartado de conclusiones, que recoge una valoración personal del diseño desarrollado.

2. Objetivos

La escritura creativa se enfrenta a nuevos retos y oportunidades con la llegada de la inteligencia artificial. Por ello, este Trabajo de Fin de Máster plantea una propuesta didáctica que integra las capacidades de la IA generativa en la asignatura de Lengua Castellana y Literatura, con el propósito de enriquecer el aprendizaje y mejorar la calidad de la expresión escrita del alumnado.

2.1. Objetivo General

El objetivo general de este trabajo es fortalecer la escritura creativa del alumnado de 3º de ESO mediante el uso de la inteligencia artificial como herramienta de apoyo, sin reemplazar su propio proceso creativo.

La IA generativa actuará como asistente en la producción de ideas, en la estructuración de textos y en la mejora de la calidad de las piezas escritas. En definitiva, a través de ella se busca desarrollar la creatividad, al mismo tiempo que se refuerzan la competencia lingüística y la competencia digital. Además, se pretende que el alumnado desarrolle una actitud crítica frente a las posibilidades y limitaciones de la IA, comprendiendo su función como guía y no como sustituto del proceso creativo.

2.2. Objetivos Específicos

A partir del Objetivo General, se establecen una serie de objetivos específicos que permitirán desarrollar y concretar la propuesta didáctica. Estos objetivos guiarán el diseño de las actividades y la evaluación de los resultados obtenidos por el alumnado.

- Fomentar la escritura creativa mediante el uso de la IA, experimentando con la generación de ideas, la continuación de relatos y la reformulación de textos, combinando diferentes estilos narrativos.
- Mejorar la competencia lingüística en lengua castellana, favoreciendo la expresión oral, la coherencia, la cohesión y la corrección gramatical de los textos escritos.
- Desarrollar la competencia digital, promoviendo un uso responsable de la IA de forma ética, crítica y reflexiva, considerando la fiabilidad de los textos generados y respetando su autoría.

- Impulsar la motivación y la participación del alumnado mediante metodologías innovadoras como el aprendizaje basado en proyectos (ABP), el aprendizaje-servicio y el aprendizaje colaborativo, trabajando en equipo y compartiendo los cuentos con el alumnado de Educación Infantil.
- Integrar los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) en la creación literaria infantil, promoviendo valores como la igualdad, la sostenibilidad o la paz a través de cuentos destinados a niños de Educación Infantil.

En definitiva, los objetivos de este TFM pretenden diseñar una experiencia didáctica que aproveche las posibilidades de la IA generativa, manteniendo al estudiante como protagonista del proceso de creación. De esta manera, se busca enriquecer la producción escrita, desarrollar competencias clave y promover una mirada crítica sobre el uso de tecnologías emergentes dentro de la educación literaria.

3. Contextualización

El centro educativo es un lugar importante en el desarrollo integral de los estudiantes, ya que pasan en él cinco días a la semana durante aproximadamente seis horas diarias. Por este motivo, a la hora de diseñar un proyecto de innovación educativa, es importante tener en cuenta las características del entorno que rodea al centro, así como las propias particularidades de sus aulas y del alumnado.

3.1. Características del entorno escolar

El colegio está situado en A Coruña, ciudad ubicada en la Comunidad Autónoma de Galicia. Esta destaca por ser una zona urbana en la que predomina el sector servicios, tal y como se recoge en el informe del Servicio Público de Empleo Estatal (SEPE): “el 72,97 % de la producción de A Coruña se apoya en el sector servicios”. Es famosa por sus monumentos y lugares históricos, destacando el paseo marítimo más largo de Europa, con 13 kilómetros: coronado por la Torre de Hércules, el faro romano en funcionamiento más antiguo del mundo. Además, la urbe cuenta con una amplia oferta cultural de museos científicos, teatros, festivales musicales como el Más que Jazz y el Morriña Fest, y festividades locales como el San Juan y las Fiestas de María Pita, que dinamizan la vida de los coruñeses a lo largo del año.

El centro está en funcionamiento desde el curso académico 1967/68, siendo testigo directo de la evolución y crecimiento del barrio en el que se encuentra con el paso de los años. En la actualidad es una zona residencial y de negocios cercana al centro de la ciudad. Es un área de referencia que cuenta con cadenas hoteleras, un centro de salud, varios restaurantes, supermercados, un gimnasio y varios negocios locales.

El distrito de la ciudad en el que se encuentra el barrio tiene censados 54.375 habitantes, en su mayoría de clase media-alta. Su ubicación estratégica lo conecta con barrios cercanos, que albergan una población diversa, desde clase obrera hasta media-alta. Asimismo, limita con un barrio de nueva creación en pleno desarrollo que está atrayendo a nuevas familias gracias a sus proyectos residenciales y de servicios.

El barrio y sus alrededores destacan por su intensa actividad sociocultural, visible en el desarrollo de su tejido asociativo. Asimismo, el propio centro contribuye “con su amplia cantidad de actividades culturales y deportivas” a activar la sociedad de la zona. El distrito está bien comunicado con el resto de la ciudad mediante varias líneas de autobús urbano, como la 1A, la 4 y la de la Universidad de A Coruña (UDC).

3.2. Centro

El centro educativo se trata de un colegio privado concertado, mixto y laico. En él se imparten clases de todos los niveles educativos: Educación Infantil, Primaria, Secundaria y Bachillerato. También ofertan ciclos de Formación Profesional, tanto media como superior en modalidad presencial y a distancia.

Por otro lado, la escuela cuenta con una gran cantidad de actividades extraescolares, deportivas y culturales, incluso dispone de su propio Conservatorio y Escuela Profesional de Música, una Escuela de Danza y una Escuela de Idiomas. Asimismo, también brinda al alumnado la oportunidad de matricularse en el Bachillerato Dual Americano y la opción de que los estudiantes de Formación Profesional puedan participar en el Programa Erasmus+.

El colegio dispone de un servicio de biblioteca, salas de juntas e instalaciones deportivas, como una piscina, pistas de patinaje, hockey, baloncesto, balonmano y de fútbol, múltiples gimnasios y un pabellón cubierto, en el que se desarrollan las clases de educación física, los ciclos formativos deportivos y las actividades extraescolares. También cuenta con aulas para la realización de talleres, laboratorios científicos, aulas de informática, tres salones de actos, un comedor escolar, una cafetería, un servicio de enfermería, una librería y los edificios utilizados para impartir las clases de infantil, primaria, secundaria, bachillerato y Formación Profesional.

Igualmente, tiene un servicio de autobuses propio, con varias líneas que trasladan tanto al alumnado de diferentes puntos de la ciudad como de los municipios cercanos al centro educativo, adaptándose a los diferentes horarios de cada una de las etapas que se imparten. Asimismo, ofrecen media pensión, que incluye desayuno y comida; y una residencia privada de estudiantes.

La institución cuenta con un plan de información escolar a través del cual los tutores son los encargados de comunicar a las familias sobre la situación académica de sus hijos, mediante un horario de entrevistas, que es facilitado al inicio del curso escolar. Además, las familias que lo precisen podrán solicitar información a la Jefatura de Estudios o a la Dirección Técnica cuando lo necesiten.

El centro dispone de un servicio de comunicación a través de la plataforma Addition App. Esta aplicación sirve tanto para el alumnado como para los profesores. En ella se puede pasar

lista por horas, poner faltas de asistencia, subir las notas de los trabajos y exámenes, enviar mensajes privados y a grupos, etc. También utilizan Moodle como aula virtual donde se suben los temas y contenidos de las asignaturas, así como las actividades complementarias.

Por otra parte, se ofrece un servicio de orientación escolar. Este funciona con la finalidad de guiar al alumnado en sus estudios y en el uso de técnicas y medios de aprendizaje adecuados a sus posibilidades y aspiraciones. También tiene como objetivo facilitar la orientación vocacional del alumnado y funciona todos los días lectivos. Asimismo, el centro cuenta con zona de conserjería y una oficina de administración que se encargan de las labores de gestión.

El colegio cuenta con varios planes y programas que influyen de forma directa e indirecta en la actividad del Departamento de Lengua Castellana y Literatura, propiciando el desarrollo integral del alumnado y mejorando la calidad de su educación.

El Plan de Convivencia del centro tiene como objetivo principal conseguir que todo su alumnado desarrolle capacidad crítica que les permita tomar decisiones con autonomía y relacionarse de forma correcta con los demás. Por ello, se busca que adquiera competencias claves como la comunicación asertiva, el manejo de emociones, la empatía, el pensamiento crítico y la resolución pacífica de conflictos. De esta manera, se promueve una educación en valores desde un enfoque transversal haciendo partícipe a toda la comunidad educativa (alumnado, familias y profesorado). Dentro de este plan se recogen iniciativas escolares como el Plan de Acogida, la celebración del Día de la Paz y la creación de Aulas de Convivencia con el fin de resolver enfrentamientos de forma individual.

El Plan de Acción Tutorial (PAT) se sustenta bajo el marco de que todos los alumnos tienen derecho a recibir orientación durante su recorrido educativo. Por ello, este derecho se organiza en tres niveles: la Tutoría y el Departamento de Orientación (D.O) como servicios internos al centro, y el Equipo de Orientación Específico (EOE) provincial como servicio externo. El primer nivel, la tutoría, es fundamental y son subsidiarios de él los otros dos niveles. También se recoge que todos los profesores son tutores y que las líneas generales del PAT se recogen en el Plan de Orientación.

Asimismo, cuenta con un Proyecto Lingüístico, regulado por el Decreto 79/2010, del 20 de mayo, para el plurilingüismo en la enseñanza no universitaria de Galicia, que tiene como

objetivo garantizar “al finalizar el período escolarización obligatoria” que el alumnado cuente con una competencia plena y en igualdad de condiciones de las dos lenguas oficiales (castellano y gallego) y la adquisición de un conocimiento efectivo de una lengua extranjera (inglés). Igualmente, desde el curso 2007-2008 el colegio cuenta con un Plan de Secciones Bilingües, a través del cual se imparte una parte de algunas asignaturas en inglés. En el caso de Lengua Castellana y Literatura, la materia se cursa al completo en lengua castellana. El centro contaba con un Plan Lector que fue eliminado debido a su poca efectividad entre el alumnado.

En resumen, el colegio ofrece una formación integral que abarca todas las etapas educativas desde Educación Infantil hasta Formación Profesional, ofertando una amplia gama de actividades deportivas, culturales y de orientación individual que enriquecen el desarrollo de sus estudiantes. Asimismo, dispone de unas instalaciones modernas y bien equipadas que ayudan a crear un entorno educativo capaz de adaptarse a las necesidades de la comunidad escolar.

3.3. Aula

Las aulas de Educación Secundaria se sitúan en su totalidad en el edificio principal del conjunto que conforma el complejo educativo. Dicho edificio cuenta con baños propios, un aula para cada grupo de la etapa educativa, la sala de profesores, un aula de Punto Violeta y los despachos del departamento de Orientación, jefatura de estudios, dirección técnica, Secretaría y Conserjería.

El aula de 3ºC de Educación Secundaria en la que se desarrollará el proyecto dispone de 28 mesas separadas unas de otras, además de la mesa del docente, un proyector con una pizarra digital interactiva, una estantería para organizar materiales y un encerado con rotuladores y borrador.

Asimismo, tiene ventanas con cristales translúcidos en su parte derecha, que dejan pasar la luz y cuentan con cortinas para regular su entrada cuando sea necesario. Durante las sesiones de Lengua Castellana y Literatura, se hace uso de los recursos disponibles, como el encerado y la pantalla digital, para hacer más interactivas y amenas las clases. Para la puesta en práctica de este proyecto educativo en algunas sesiones los alumnos deberán traer sus

ordenadores portátiles. Quienes no dispongan de uno podrán utilizar los ordenadores disponibles en la sala de profesores, que se prestan al alumnado.

3.4. Alumnado

El centro se caracteriza por concentrar alumnado de diversas edades, ya que en él se imparten clases a distintos niveles educativos, desde educación infantil y primaria hasta educación secundaria obligatoria, Bachillerato y FP. Las edades de los estudiantes, excluyendo los ciclos de Formación Profesional, abarcan desde los 3 hasta los 18 años. Sin embargo, al incluir los ciclos formativos, este rango se amplía considerablemente, pudiendo ir desde los 16 hasta los 50 años.

La mayoría de los alumnos proceden de entornos urbanos, con un alto porcentaje de estudiantes que residen en la ciudad de A Coruña o en sus municipios cercanos como Arteixo, Bergondo y Sada. Suelen pertenecer a familias con un nivel socioeconómico medio-alto y estudios superiores, dedicados al ejercicio libre de profesión, funcionarios, empresarios y empleados por cuenta ajena. También existe alumnado procedente de otros países y culturas, lo que facilita la diversificación cultural del centro. Actualmente, el centro cuenta con más de 2.500 estudiantes, lo que da lugar a una comunidad educativa que alcanza aproximadamente las 8.000 personas.

La lengua predominante entre el alumnado y sus familias es el castellano. Por lo que el contexto sociolingüístico del estudiantado del centro refleja que el 50% utiliza el castellano como lengua habitual y familiar. Además, un 20% emplea mayoritariamente el castellano, otro 20% utiliza ambas lenguas por igual, un 7% habla solo en gallego y un 3% usa más el gallego que el castellano.

El grupo sobre el que se llevará a cabo la acción educativa será la clase de 3ºC, el cual está compuesto por 14 chicas y 15 chicos. La mayoría utiliza el castellano como primera lengua, aunque algunos tienen el gallego como lengua materna. Cabe destacar que en esta clase hay dos alumnos repetidores que tienen un año más que sus compañeros y compañeras. La dinámica dentro del aula es muy positiva, con un alto nivel de cooperación, respeto y comunicación entre los compañeros.

Dentro del grupo, existe una alumna con necesidades específicas de apoyo educativo. En concreto, se trata de una alumna de 14 años con una necesidad educativa especial asociada

a un Síndrome de Asperger. Se prevé la realización de las adaptaciones necesarias en la metodología, los instrumentos de evaluación, y los materiales y recursos utilizados, con el fin de garantizar su inserción en el grupo y que pueda alcanzar los resultados de aprendizaje con total normalidad.

Además, el grupo cuenta con una alumna de intercambio procedente de Italia, que posee un dominio medio de la lengua castellana. Para facilitar su integración y garantizar su participación en el taller de escritura, se implementarán estrategias como el apoyo visual, la simplificación lingüística en las instrucciones y el uso de herramientas digitales de traducción en el caso de que sean necesarias. Asimismo, se apostará por fomentar la colaboración con sus compañeros y compañeras para reforzar su inmersión lingüística y social en el aula a través de las actividades que conformarán el taller de escritura creativa.

4. Descripción curricular

En el siguiente apartado se detalla y justifica el contexto curricular en el que se va a desarrollar el proyecto de innovación docente y cómo se relaciona con los diferentes elementos recogidos dentro del *Real Decreto 156/2022, de 15 de septiembre, por el que se establecen la ordenación y el currículo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad Autónoma de Galicia*.

4.1. Asignatura o ámbito

El diseño de innovación se enmarca en la materia de Lengua Castellana y Literatura, en el curso de 3º de Educación Secundaria Obligatoria (ESO). La asignatura, tal y como se recoge en el currículo oficial de Galicia, pertenece al ámbito lingüístico y literario.

La elección de implementar el proyecto en esta asignatura se debe a la oportunidad que brindan sus competencias clave y saberes básicos para trabajar el pensamiento creativo, con actividades que cultiven elementos artísticos como la escritura. En el informe PISA sobre pensamiento creativo (OCDE, 2022) se midió la capacidad de los estudiantes de generar ideas diversas y creativas, así como para evaluarlas y mejorarlas. Este estudio situó al alumnado español ligeramente por encima de la media de los países de la OCDE (32,7 puntos) con 32,8 puntos, siendo Corea del Sur, el país líder en pensamiento creativo, con un promedio de 38,1 puntos. Pese a que el resultado obtenido por España en esta evaluación fue positivo, existe todavía un margen de mejora muy significativo. En este sentido, la enseñanza-aprendizaje de Lengua Castellana y Literatura permite trabajar esta disciplina al incluir en sus contenidos diferentes tipos de textos como los creativos.

Se ha seleccionado al alumnado de 3º de ESO porque, al situarse en el segundo ciclo de la Educación Secundaria, se encuentran en una etapa clave de su desarrollo físico y emocional: la adolescencia intermedia. A diferencia del alumnado de 1º y 2º, que transitan desde la niñez hacia la pubertad, y de los de 4º de ESO, que suelen estar centrados en la toma de decisiones académicas y profesionales, 3º se presenta como un curso especialmente adecuado para trabajar con actividades reflexivas y creativas.

Además, en este rango de edad (14-15 años) es cada vez más habitual que aparezcan problemas de salud mental como ansiedad, depresión, bulimia y anorexia. En este contexto se ha demostrado a través de estudios clínicos que trabajar el arte como terapia en las aulas

es útil para tratar este tipo de problemáticas en los jóvenes (Newland & Bettencourt, 2020; Zhang et al., 2024) al brindarles una vía de canalización y de expresión de sus emociones.

En conclusión, la asignatura de Lengua Castellana y Literatura en 3º de ESO constituye un marco idóneo para desarrollar este proyecto, trabajando la creatividad, la expresión emocional y el pensamiento crítico del alumnado a través de la escritura artística.

4.2. Relación con el currículo oficial

Este proyecto de innovación situado dentro de la materia de Lengua Castellana y Literatura de 3º de ESO, se alinea con el currículo oficial vigente en la Comunidad Autónoma de Galicia para la Educación Secundaria Obligatoria, establecido por el *Decreto 156/2022, de 15 de septiembre*.

En primer lugar, la propuesta didáctica presenta relación directa con los objetivos generales de etapa recogidos en el artículo 7 del currículo. Por un lado, contribuye a desarrollar la ciudadanía democrática, la cooperación y el respeto a través de trabajar temáticas relacionadas con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) en la escritura de los cuentos. También permite consolidar hábitos de trabajo individual y en equipo, esenciales en las dos metodologías activas (ABP y Aprendizaje Cooperativo) utilizadas durante el proyecto. A su vez, mediante el diseño de personajes y tramas que aborden valores humanos y sociales de los ODS, se fortalecen las capacidades afectivas del alumnado y el rechazo hacia la violencia. Además, el uso de la inteligencia artificial como herramienta en el proceso creativo pretende desarrollar el pensamiento crítico y la competencia digital.

Por otro lado, la escritura creativa de cuentos infantiles permite tanto mejorar la comprensión oral como la escrita del alumnado, al mismo tiempo que se estimulan sus capacidades de iniciativa, de confianza y de responsabilidad que les permitirán ejecutar con éxito el proyecto narrativo. Asimismo, la intervención didáctica tiene la capacidad de conseguir que los estudiantes valoren aspectos del patrimonio cultural y lingüístico de Galicia, fomentando actitudes de respeto hacia la diversidad cultural y lingüística.

En segundo lugar, el proyecto de innovación también contribuye al desarrollo de algunas de las competencias clave recogidas en el artículo 8 del currículo:

- La Competencia en comunicación lingüística (CCL): como eje central del proyecto, dado que uno de sus objetivos principales es la producción y comprensión de

textos narrativos, así como trabajar la expresión oral durante las sesiones de cuentacuentos.

- La Competencia digital (CD): mediante el uso de la inteligencia artificial de forma guiada y reflexiva para apoyar la escritura y la creatividad del alumnado. Así como el uso de programas de edición de texto y diseño editorial.
- La Competencia personal, social y de aprender a aprender (CPSAA): mediante la autoevaluación, la planificación de las fases de escritura y el trabajo colaborativo con los compañeros de equipo.
- La Competencia ciudadana (CC): trabajada mediante la inclusión de valores de los ODS en los argumentos de los cuentos.
- La Competencia emprendedora (CE): que se desarrolla durante todo el proceso de escritura mediante la toma de decisiones y el uso de la creatividad.
- La Competencia en conciencia y expresión culturales (CCEC): dado que se utiliza la literatura infantil como medio de expresión artística del alumnado.

A través de este enfoque se pretende garantizar que sea una propuesta conectada con la realidad de los estudiantes y orientada al desarrollo integral de sus capacidades, teniendo en cuenta el perfil de salida que debe alcanzar al finalizar la etapa de Educación Secundaria.

En cuanto a los criterios de evaluación que se utilizarán para valorar la propuesta didáctica, estos se encuentran recogidos dentro del currículo en cinco bloques temáticos que recopilan los saberes básicos que debe trabajar el alumnado dentro de la materia de Lengua Castellana y Literatura. Que, a su vez, cada uno de estos criterios se asocia con un objetivo específico (competencias específicas).

En concreto, el proyecto se articula en base a los objetivos generales de la materia número dos y tres, que se refieren a la producción, comprensión e interacción oral y escritura de forma grupal. También integra los objetivos cuarto y quinto, relacionados con la comprensión lectora y la expresión escrita, y el sexto, que pone el foco en la alfabetización mediática e informacional; mientras que el séptimo y el octavo se reservan para la lectura literaria, tanto autónoma como guiada, en el aula. Por último, el objetivo décimo relativo a la ética de la comunicación es transversal a todos ellos.

En línea con lo anterior, este proyecto se vincula especialmente con los Bloques 2 (Comprensión), 3 (Expresión) y 4 (Educación literaria) del currículo, al promover la

competencia comunicativa desde la comprensión hasta la producción de textos literarios. De esta manera, se establece la relación del proyecto con los criterios de evaluación recogidos en cada bloque.

En el Bloque 2, se trabajan competencias relacionadas con la comprensión oral, escrita y multimodal de textos de cierta complejidad de forma crítica (CE2.3 y CE2.4). También los alumnos aprenden a localizar, seleccionar y contrastar información relacionada con los ODS para incluirla en sus creaciones literarias (CE2.5) y, a utilizar recursos digitales de forma crítica y segura (CE2.6), especialmente la herramienta de ChatGPT, lo que les permite consultar, contrastar y reinterpretar la información de manera responsable y ética. Al mismo tiempo, se fomenta la reflexión metalingüística para mejorar la comprensión (CE2.7 y CE2.8), detectando posibles usos discriminatorios o manipuladores del lenguaje (CE2.9).

En el Bloque 3, se atienden competencias conectadas con el proceso de escritura, que incluye la planificación, redacción de borradores y revisión colaborativa entre los equipos (CE3.3). Se presta especial atención al estilo y a la corrección gramatical (CE3.4), así como al respeto de la propiedad intelectual en el uso de fuentes (CE3.5). Asimismo, se fomenta la revisión metalingüística de los textos con el fin de proponer mejoras (CE3.7), y se promueve un entorno de trabajo cooperativo basado en el diálogo y consenso (CE3.8).

Por último, el Bloque 4 de Educación Literaria mantiene un papel fundamental durante el desarrollo del proyecto. Por medio de la escritura de los cuentos, se trabaja la comprensión lectora (CE4.2) y la valoración crítica de la calidad de su contenido (CE4.3). Además, se fomenta la lectura autónoma y personal (CE4.4 y CE4.5), y se anima a establecer conexiones entre los cuentos, sus valores y otras manifestaciones culturales y sociales, especialmente las vinculadas con los ODS (CE4.6 y CE4.7). Finalmente, el proceso creativo de los cuentos se corresponde con el criterio CE4.8, al tratar de crear textos personales o colectivos con intención literaria y con sentido de estilo y creatividad.

En conclusión, este proyecto se ajusta de forma coherente y transversal con el currículo oficial de la Comunidad Autónoma, integrando los objetivos, competencias, criterios y saberes básicos de la materia permitiendo desarrollar la competencia lingüística junto a otras capacidades clave para el desarrollo integral del alumnado.

5. Diseño del proyecto de innovación docente

En este apartado se desarrolla la propuesta del Proyecto de Innovación Docente: el diseño de un taller de escritura creativa basado en el uso de la inteligencia artificial, en concreto, de la herramienta ChatGPT, durante el proceso de redacción aplicado a una clase de 3º de ESO de la asignatura de Lengua Castellana y Literatura en Galicia. Con este fin, se abordará el diseño de las actividades, los criterios organizativos y los materiales necesarios que justifican la innovación de la propuesta ideada.

5.1. Enfoque metodológico

La metodología sobre la que se sustenta el presente proyecto de innovación es el Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP). El alumnado de 3º de ESO deberá escribir seis cuentos infantiles cuyas temáticas estén relacionadas con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS), utilizando a ChatGPT como herramienta tecnológica de apoyo para la creación de historias inéditas y que sean una fuente transmisora de valores.

A su vez, este enfoque se combina con otras metodologías como el Aprendizaje Colaborativo, ya que los alumnos trabajarán en pequeños grupos para diseñar, redactar e ilustrar cada uno de los cuentos. Además, se utilizará el aprendizaje-servicio porque las historias creadas serán representadas en sesiones de cuentacuentos, tanto al alumnado de 5º de Educación Infantil del colegio como a niños en una biblioteca municipal de la ciudad.

Durante el desarrollo del proyecto los alumnos harán uso de las nuevas tecnologías, no solo como herramienta de apoyo en la redacción, sino que también se utilizará en tareas de diseño y edición de los cuentos a través de aplicaciones de edición en línea como Bookbldr.

El papel de ChatGPT en este proyecto se concibe como una herramienta de apoyo pedagógico que no pretende en ningún momento reemplazar el proceso creativo del alumnado, sino ayudar a ampliar su creatividad. Para ello el docente guiará y limitará su uso en fases específicas del proceso de creación de los cuentos: en la fase de ideación, empleando la IA para explorar ideas, recibir propuestas de personajes o escenarios y ayudar a superar bloqueos creativos. En la fase de redacción, actuando sobre los fragmentos elaborados por el alumnado con el fin de mejorarlos. Y, por último, en la fase de revisión, en la que puede proponerles mejoras estilísticas y correcciones gramaticales, que los alumnos deben valorar

de manera crítica para decidir si quedarse con su versión original o realizar correcciones teniendo en cuenta la IA.

La combinación de estas diferentes metodologías permite generar una experiencia de aprendizaje significativa y conectada con el mundo real que motive a los estudiantes a mantener un rol activo y comprometido con el proyecto. Al mismo tiempo que desarrollan las bases para un uso crítico y reflexivo de la IA mejorando sus competencias en expresión escrita.

5.2. Descripción de las actividades

Las actividades se llevarán a cabo durante el final de la Primera Evaluación, la Segunda Evaluación y parte de la Tercera Evaluación del curso escolar 2025-2026, en un periodo de seis meses. Las sesiones serán de 50 minutos y se realizarán semanalmente en la hora de los viernes de Lengua Castellana y Literatura, desde el 14 de noviembre de 2025 hasta el 24 de abril de 2026. En caso de surgir imprevistos, como exámenes, excursiones u otras actividades del centro, que dificulten cumplir los plazos marcados en el cronograma se harán los ajustes necesarios. Dichos ajustes, con su correspondiente justificación, serán registrados en los seguimientos de la programación. Las jornadas del tercer trimestre estarán enfocadas en preparar y realizar los cuentacuentos infantiles. De manera que el proyecto se divide en las 4 actividades expuestas a continuación:

- **Actividad 1: “El arte de contar historias”**

- Tarea del profesor (Tp) 1.1. La profesora presenta el proyecto al alumnado y les explica el cronograma de actividades.
- Tarea del alumno (Ta) 1.1. El alumnado toma notas y hace preguntas sobre el proyecto que se va a desarrollar en los próximos meses.
- Tp 1.2. La profesora proyecta en clase el prólogo de la película de La Bella y la Bestia (1991) de Disney. El objetivo es que el alumnado identifique en parejas las partes en las que clásicamente se divide una narración (presentación, nudo y desenlace).
- Ta 1.2. El alumnado visualiza el vídeo y, por parejas, realiza un esquema identificando los aspectos de la narración que corresponden con presentación, nudo y desenlace.
- Tp 1.3. La docente lleva a cabo una puesta en común de cada una de las partes que identificadas por el alumnado (evaluación inicial).

- Ta 1.3. Los estudiantes participan en la puesta en común de manera activa compartiendo sus impresiones.
- Tp 1.4. La profesora propone al alumnado que preparen una narración oral escogiendo una película de Disney de su elección.
- Ta 1.4. Los alumnos en parejas escogen una película de Disney y condensan en un tiempo de entre 5 y 10 minutos el argumento en base a la estructura clásica (presentación, nudo y desenlace).
- Tp 1.5. La profesora pide a cada pareja que comparta con el resto de la clase su historia de manera oral a modo de cuentacuentos. Asimismo, se les dará retroalimentación de la presentación.
- Ta 1.5. Los alumnos por parejas cuentan sus cuentos a sus compañeros y reciben las valoraciones de la docente.

Duración: 3 sesiones.

Resultados/productos: esquema del prólogo de La Bella y la Bestia y narración oral creada por el alumnado.

Evaluación: rúbrica para evaluar las narraciones orales de las películas de Disney creadas por los estudiantes.

Recursos necesarios: aula convencional con proyector, ordenador y pantalla para apoyar las explicaciones. También se utilizará papel y bolígrafo para escribir y, en caso de ser necesario, la pizarra blanca con rotuladores y borrador.

Objetivos que persigue: esta actividad está relacionada con la competencia lingüística del alumnado porque busca mejorar sus habilidades de expresión oral y habilidades narrativas.

● **Actividad 2: “La literatura infantil”**

Descripción detallada:

- Tarea del profesor (Tp) 2.1. La profesora les explica que los cuentos que van a escribir tendrán que estar dirigidos a niñas y niños de entre 4 y 6 años, rango de edad que abarca al alumnado de 5º de Educación Infantil (5-6 años) y a los asistentes a las actividades de cuentacuentos en una de las bibliotecas municipales próxima al centro educativo. También les indica que los cuentos elaborados deben incluir la posibilidad de crear materiales de atrezzo y dramatización, como apoyo.

- Tarea del alumnado (Ta) 2.1. El alumnado toma notas y formula preguntas para despejar dudas sobre esta fase del proyecto.
- Tp 2.2. La profesora divide la clase en cuatro equipos de 6 personas y en uno de 5 para llevar a cabo las dinámicas. Les explica que cada grupo tendrá que escoger un cuento infantil y pensar en su argumento, y en los valores que transmite, vinculándolos con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS). Tras un periodo de reflexión de 15 minutos cada grupo tendrá que exponer ante los demás su elección mediante un portavoz.
- Ta 2.2. Los alumnos se colocan en sus grupos, seleccionan un cuento infantil que recuerdan de su infancia y debaten el argumento y valores que transmite vinculándolos con los ODS. Recogen sus impresiones en una hoja. Asimismo, seleccionan a uno o dos portavoces para que comparta durante 6 minutos sus conclusiones frente a los demás grupos.
- Tp 2.3. La docente inicia un debate con el alumnado sobre la importancia de la literatura infantil.
- Ta 2.3. El alumnado participa en el debate con la profesora y sus compañeros de manera reflexiva.
- Tp 2.4. Una profesora del ciclo de Formación Profesional de Servicios Socioculturales y a la Comunidad del centro educativo, especializada en literatura infantil, acude al aula para explicar al alumnado las pautas para redactar cuentos infantiles. Además, realiza una actividad de redacción de un microrrelato (de 2 o 3 párrafos) con ellos a partir de una frase inicial.
- Ta 2.4. Los alumnos toman notas de la explicación y redactan el microrrelato haciendo uso de su imaginación.
- Tp 2.5. Las dos docentes revisan y corrigen los microrrelatos recogiendo datos sobre el nivel general del alumnado en redacción y creatividad.

Duración: 3 sesiones.

Resultados/productos: microrrelato escrito por el alumnado que permite conocer el nivel de escritura creativa de cada uno (evaluación inicial).

Evaluación: escala de valoración para evaluar el nivel de los microrrelatos escritos por los alumnos.

Recursos necesarios: aula convencional con proyector, ordenador y pantalla para apoyar las explicaciones. También se utilizará papel y bolígrafo para escribir y, en caso de ser necesario, el encerado con rotuladores y borrador. Lista de resultados que valore de manera numérica el nivel inicial de cada alumno. Además, se contará con una profesora del ciclo de FP de Educación Infantil del propio centro promoviendo una colaboración entre departamentos educativos.

Objetivos que persigue: esta actividad está directamente relacionada con el objetivo específico de mejorar la competencia lingüística del alumnado favoreciendo la coherencia, la cohesión y la corrección gramatical de los textos escritos. Además de integrar los ODS en el análisis de los valores de los cuentos infantiles.

- **Actividad 3: “Jugando con la inteligencia artificial”**

Descripción detallada:

- Tp 3.1. La docente explica al grupo qué es la inteligencia artificial y cómo esta tecnología puede enriquecer y complementar sus habilidades literarias durante el proceso de escritura creativa.
- Ta 3.1. El alumnado toma notas y propone preguntas en torno a la IA generativa.
- Tp 3.2. La profesora explica qué es ChatGPT y cómo utilizarlo en el proceso creativo. También proporciona a cada alumno una cuenta de acceso que les permita explorar la herramienta y utilizarla durante el proyecto.
- Ta 3.3. Los alumnos exploran ChatGPT atendiendo a la explicación de la profesora sobre la herramienta.
- Tp 3.4. La profesora les entrega los microrrelatos corregidos de la Actividad 1 con el fin de que exploren con ChatGPT posibles mejoras a realizar, correcciones e ideas sobre cómo continuarlos.
- Ta 3.4. Los estudiantes utilizan ChatGPT con el fin de comprender su potencial para la escritura creativa valorando, reflexionando y decidiendo si aplicar sus propuestas sobre sus textos.
- Tp 3.5. La docente abre un debate en el aula sobre el uso adecuado de la IA e invita a los alumnos a reflexionar sobre su uso y limitaciones. En grupos de 5-6 personas deben investigar en Internet pautas para utilizarla de manera correcta en la escritura creativa.

- Ta 3.5. Los alumnos en equipos investigan durante 30 minutos recomendaciones de uso de la IA como apoyo para la escritura y redactan en un folio una guía de uso con las más importantes. Posteriormente, entregan sus trabajos a la docente.
- Tp 3.6. Tomando como base las guías redactadas por los alumnos, la profesora establece unas pautas sobre el uso del ChatGPT durante el desarrollo de la Actividad 3, limitando su uso al inicio de la fase de ideación, al final de la fase de redacción y, por último, en la fase de revisión. Las instrucciones se facilitan de manera escrita al alumnado.

Duración: 2 sesiones.

Resultados/productos: microrrelatos mejorados con ChatGPT y guía de uso de la inteligencia artificial generativa.

Evaluación: rúbricas para evaluar el uso de la IA sobre el microrrelato y en la elaboración de la guía de uso de la herramienta en la redacción.

Recursos necesarios: aula con proyector para utilizar una presentación y ordenadores con acceso a Internet y a ChatGPT. También folios, bolígrafos para escribir las recomendaciones de utilización de la IA generativa y fotocopias aportadas por la docente.

Objetivos que persigue: el planteamiento de la actividad integra el objetivo específico de fomentar la escritura creativa mediante el uso de la IA, experimentando con la generación de ideas, la continuación de relatos y la reformulación de textos. Y el objetivo de desarrollar la competencia digital y un uso reflexivo y ético de la IA.

● **Actividad 4: “Creación de los cuentos”**

Descripción detallada:

- Tp 4.1. La profesora presenta a la clase la estructura del proyecto y organiza al alumnado en seis grupos de 5-6 integrantes. Cada grupo redactará un cuento infantil de unas 10-15 páginas inspirado en un bloque temático de los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) que se les asigna previamente. Se crearán en total seis cuentos que formarán parte de una colección común.
- Tp 4.2. Explica que utilizarán un personaje principal común (Luna) y que entre todos deben describirla junto a los tres personajes restantes (una niña, un niño y un

perro) respondiendo a un formulario de 15 preguntas sencillas sobre cada uno de ellos. Se lleva a cabo una votación entre toda la clase para definir el diseño final de los personajes con ideas de todos los equipos.

- Ta 4.2. Cada grupo propone características para los personajes en un documento escrito común. Eligen un portavoz que comparte en una puesta en común los nombres y descripciones escogidos para los personajes. Los alumnos participan en la votación rápida que permite diseñar los personajes definitivos.
- Tp 4.2. La profesora explica cómo crear una escaleta sencilla y cómo utilizar ChatGPT para generar ideas.
- Ta 4.2. Cada equipo hace una lluvia de ideas, utiliza ChatGPT una sola vez para contrastar tramas posibles, y escoge una para desarrollar.
- Tp 4.3. El trabajo de redacción se realiza de manera interdisciplinar con la profesora de Educación Plástica, Visual y Audiovisual para que diseñen en sus clases la maqueta de los cuentos a través de la plataforma en línea Bookbldr y creen los elementos de atrezzo y la escenografía. De manera que la redacción queda a cargo del Departamento de Lengua.
- Ta 4.3. Los alumnos trabajan en equipo en las clases de las dos asignaturas para desarrollar sus cuentos. Durante el proceso de escritura podrán hacer uso en determinadas ocasiones de la IA con supervisión de la docente y revisando la guía de uso facilitada.
- Tp 4.4. Una vez terminados los cuentos, la profesora organiza una revisión cruzada de los cuentos entre equipos. Cada grupo lee el cuento de otro equipo y completa una ficha de observaciones y sugerencias de mejora. Posteriormente, se entregan los cuentos a la profesora para su corrección final.
- Ta 4.4. Los alumnos leen los cuentos de sus compañeros y les ofrecen valoraciones recogidas en una ficha aportada por la docente. Después, tras la revisión de la docente cada equipo se reúne, valora las opiniones y realizan las correcciones pertinentes y pulen sus cuentos con la ayuda de ChatGPT. También deben valorar en una ficha si llevar a cabo, o no, las modificaciones propuestas por la IA y justificarlo de manera reflexiva.
- Tp 4.5. La profesora realiza una corrección de los cuentos maquetados en su versión final en formato digital.

- Ta 4.5. Los alumnos hacen las correcciones finales estimadas por la docente y finalizan el proceso de edición editorial.

Duración: 6 sesiones.

Resultados/productos: seis cuentos infantiles realizados por los alumnos.

Evaluación: ficha de observaciones y correcciones entre compañeros (coevaluación) y rúbrica para evaluar los cuentos (heteroevaluación) por parte de la docente.

Recursos necesarios: aula con ordenadores con acceso a Internet, a ChatGPT y a un programa de edición de texto como Word. También folios, bolígrafos para tomar notas y la guía sobre el uso de la IA generativa. También se utilizará la aplicación de maquetación de cuentos digitales Bookbldr, en colaboración con el departamento de Educación Plástica, Visual y Audiovisual.

Objetivos que persigue: esta actividad combina todos los objetivos planteados para el proyecto de innovación: fomentar la escritura creativa, enseñar el uso adecuado de la IA a los alumnos, mejorar la competencia lingüística, desarrollar la competencia digital, el uso de metodologías innovadoras como el aprendizaje basado en proyectos y el Aprendizaje Colaborativo y la integración de los ODS a través de valores.

- **Actividad 5: “Cuentacuentos”**

Descripción detallada:

- Tp 5.1. La profesora entrega a los alumnos los cuentos impresos y encuadernados. Los equipos empiezan a preparar las sesiones de cuentacuentos y se marcan tres fechas para su realización en los 6 grupos de 5º de Educación Infantil, agrupando en cada sesión a dos grupos de alumnos.
- Ta 5.1. Los alumnos preparan las sesiones de cuentacuentos con disfraces y objetos para hacer llegar a los niños sus creaciones literarias.
- Tp 5.2. La profesora supervisa los ensayos y un ensayo final antes de las fechas de presentación y se reparten los equipos que expondrán ante cada grupo de alumnos.
- Ta 5.2. Los alumnos representan el cuentacuentos ante los alumnos de Educación Infantil del centro e interactúan con los niños.

- Tp 5.3. La profesora llevará a cabo una valoración de los proyectos de los alumnos y una reflexión sobre las implicaciones resultantes de la colaboración entre seres humanos y la IA en el ámbito literario. Asimismo, se procederá a comunicar las notas y a facilitar al alumnado un cuestionario que permita valorar el proyecto desde su perspectiva y aportar sugerencias.
- Ta 5.3. Los alumnos cubren las encuestas de valoración del proyecto y aportan sus impresiones.

Duración: 3 sesiones de preparación y las 2 sesiones en las que se van a llevar a cabo las sesiones de cuentacuentos.

Resultados/productos: cuentacuentos a los niños de Educación Infantil.

Evaluación: rúbrica de presentación oral de los cuentos.

Recursos necesarios: aula convencional o salón de actos para realizar las sesiones de cuentacuentos y los cuentos impresos y encuadernados.

Objetivos que persigue: esta actividad se sitúa en el objetivo específico de hacer uso del aprendizaje colaborativo para organizar y preparar las sesiones de cuentacuentos y de que los alumnos de 3º de ESO interactúen con los alumnos de 5º de Educación Infantil transmitiéndoles conocimientos y valores.

5.3. Criterios organizativos: espacios, temporalización y otros elementos necesarios

El proyecto se desarrollará entre dos espacios: el aula de uso habitual del grupo y el aula de informática número 4, equipada con ordenadores para cada alumno. Para las actividades en grupo será necesario colocar las mesas de manera que todos los integrantes de los equipos puedan mantener un contacto cercano y directo. Cuando se redacten los cuentos se hará en el aula de uso habitual del alumnado, y utilizarán un ordenador portátil (disponibles en la sala de profesores) por equipo para poder trabajar juntos de manera cómoda en el proceso de escritura.

Además, se impartirán tres sesiones de cuentacuentos a las seis clases de 5º de Educación infantil en el Salón de Actos del Centro. En cada una se juntarán dos clases de Infantil, que escucharán los cuentos preparados por dos grupos del alumnado de 3º de ESO.

Las actividades se llevarán a cabo a lo largo de 19 sesiones, de 50 minutos de duración, en una sesión por semana en la hora de clase de Lengua Castellana y Literatura, desde el día 14 de noviembre de 2025 hasta el 24 de abril de 2026.

El proyecto de innovación se desarrollará durante la Segunda Evaluación y parte de la Tercera Evaluación con el objetivo de realizar las sesiones de los cuentacuentos durante la semana de la celebración del Día del Libro 2026. De esta forma, la siguiente tabla muestra la temporalización en el calendario escolar del taller de escritura creativa, teniendo en cuenta las vacaciones de Carnavales y la Semana Santa (motivo por el que se perdería la sesión del viernes 3 de abril):

ACTIVIDAD	DURACIÓN	FECHAS
Actividad 1	3 sesiones	14 noviembre 2025 – 28 noviembre 2025
Actividad 2	3 sesiones	12 diciembre 2025 – 9 de enero 2026
Actividad 3	2 sesiones	16 de enero 2026 – 23 de enero 2026
Actividad 4	6 sesiones	30 de enero 2026 – 6 de marzo 2026
Actividad 5	5 sesiones	13 de marzo 2026 - 24 de abril 2026

Fuente: elaboración propia

Tabla 1. Temporalización de las actividades en el calendario escolar

Cada una de las cuatro actividades se divide en diferentes tareas tanto por parte del profesorado como del alumnado en las que elaborarán diferentes productos que permitirán conseguir el resultado final: 6 cuentos infantiles. En cada una de las actividades se combinarán actividades individuales y en equipos de 5-6 personas que pretenden hacer reflexionar al alumnado sobre la escritura creativa, el uso de la inteligencia artificial y la literatura infantil, despertando su interés por estas disciplinas.

Asimismo, se impulsará una colaboración con el departamento de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, trabajando de forma interdisciplinar durante la Actividad 3 diseñando la parte visual del proyecto con las ilustraciones y maquetación de los cuentos. También diseñarán el atrezzo y la escenografía necesarios para aportar riqueza y valor a las representaciones de los cuentos. De esta manera, los alumnos crearán la parte visual del proyecto en varias sesiones de la asignatura de Plástica junto a su docente.

	SESIONES DEL TALLER DE ESCRITURA CREATIVA (Un viernes/semana)																			
ACTIVIDADES	14- nov	21- nov	28- nov	12- dic	19- dic	9- ene	16- ene	23- ene	30- ene	06- feb	13- feb	20- feb	27- feb	06- mar	13- mar	20- mar	03- abr	10- abr	17- abr	24- abr
Actividad 1																				
Actividad 2																				
Actividad 3																				
Actividad 4																				
Actividad 5																				

Fuente: Elaboración propia

Tabla 2. Cronograma de las actividades

Adoptando esta organización se busca garantizar el avance correcto del trabajo del alumnado, respetando los tiempos escolares y facilitando la integración de competencias clave mediante una metodología activa, colaborativa e interdisciplinar.

5.4. Materiales y recursos necesarios

Las sesiones del proyecto se realizarán entre el aula de uso habitual del alumnado dotada de recursos TIC, el aula 4 de informática y el salón de actos, así cada alumno dispondrá de un ordenador portátil o de mesa con el software necesario para la ejecución de las actividades del proyecto tanto de forma individual como grupal.

Los recursos didácticos que se utilizarán durante el desarrollo de las sesiones buscan maximizar la obtención con éxito del producto final: seis cuentos infantiles originales ilustrados y maquetados. Estos recursos se clasifican en dos grandes categorías: tecnológicos y analógicos, sin dejar de lado los recursos humanos y pedagógicos necesarios para el proceso de ejecución.

- **Recursos tecnológicos** (incluye todos los materiales relacionados con las TIC, esenciales para la innovación planteada en el proyecto).
 - Ordenadores portátiles o de mesa con conexión a Internet.
 - Software de procesamiento de texto como Google Docs o Word, para la redacción de los cuentos de forma colaborativa.
 - Plataforma de IA generativa ChatGPT, que se utilizará en determinadas fases del proyecto para buscar ideas y corregir errores gramaticales.
 - Aplicación en línea BookBldr, que permite diseñar libros ilustrados de manera visual e intuitiva, integrando texto e imagen para su posterior exportación a formatos digitales o impresión.
 - Proyector del aula y pantalla digital, que permita acompañar las explicaciones con presentaciones visuales a la clase.
 - Presentaciones diseñadas con Canva o PowerPoint.
- **Recursos analógicos** (acompañan al uso de los recursos digitales y ayudan a potenciar la creatividad del alumnado):
 - Folios en blanco para redactar los microrrelatos y tomar notas en las primeras fases de las actividades del proyecto.

- Fotocopias aportadas por la docente, con los cuestionarios, rúbricas y guía de uso de la IA elaborada por el alumnado.
- Libro de texto de la asignatura de Lengua Castellana y Literatura, para consultar aspectos relacionados con los textos narrativos.
- Cuentos impresos y encuadernados una vez se han terminado.
- **Recursos humanos y pedagógicos:**
 - Profesora de Lengua Castellana y Literatura, que guía y acompaña al grupo durante el proyecto.
 - Profesora de Educación Plástica, Visual y Audiovisual, que colabora en el diseño visual y físico de los cuentos.
 - Profesora del Ciclo de Formación Profesional de Educación Infantil especializada en esta literatura y que les explica las bases para afrontar el proyecto.
 - Alumnado del 3ºC de Educación Secundaria, que participan en el proyecto.
 - Alumnado de 5º de Educación Infantil, que actúan como receptores del proyecto y como público del cuentacuentos.

A través del uso de estos materiales y recursos, se busca hacer que el proyecto de innovación resulte interesante y atractivo para los alumnos mediante su combinación con metodologías dinámicas como el aprendizaje basado en proyectos y el aprendizaje colaborativo, que consigan su involucración activa y compromiso.

5.5. Justificación de la innovación.

Este proyecto, enfocado para la asignatura de Lengua Castellana y Literatura, busca introducir la inteligencia artificial generativa en las aulas de forma innovadora y divertida, a través de la escritura de cuentos infantiles, con el objetivo de que el alumnado aprenda a utilizarla como herramienta para el desarrollo de su creatividad.

Al mismo tiempo, se fomenta la mejora de la competencia lingüística en la expresión escrita, mediante metodologías activas como el aprendizaje basado en proyectos (ABP) y el aprendizaje colaborativo. Su uso enriquece de forma integral la formación de los estudiantes y los prepara para ser individuos competentes en su futuro académico y laboral. Asimismo, el proyecto busca transmitir al alumnado los valores promovidos por los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) de una manera diferente, invitándoles a reflexionar sobre ellos a través de

su integración en las tramas de los cuentos, con el fin de comprender su relevancia en el mundo actual.

Mediante la creación literaria, el estudiantado no solo pone en práctica competencias lingüísticas y creativas, sino que también interioriza conceptos como la igualdad, la justicia social, el cuidado del medioambiente o la cooperación. Al contextualizar estos principios dentro de tramas narrativas desarrolladas por ellos mismos, se favorece una adopción más genuina de los ODS, promoviendo actitudes comprometidas y críticas frente a los desafíos contemporáneos (OpenAI, 2025b).

En definitiva, esta propuesta resulta innovadora en el contexto educativo actual ya que combina el uso de la inteligencia artificial con la escritura creativa, añadiendo la importancia de la educación en valores. Con ella no se pretende únicamente utilizar nuevas tecnologías dentro del aula, sino hacerlo de forma creativa y significativa, permitiendo que los alumnos desarrollen su imaginación, capacidad de pensamiento crítico y conciencia sobre los problemas que afectan al mundo actual, como el cambio climático y la pobreza. Además, al crear cuentos de forma colaborativa en equipos, se fomenta la inclusión y se atiende a la diversidad del aula, permitiendo que cada estudiante participe aportando sus intereses y capacidades. Con todo se espera que esta experiencia aumente la motivación de los estudiantes, les ayude a mejorar la expresión escrita y los prepare para desarrollarse con confianza en un entorno digital en constante cambio.

6. Atención a la diversidad

La diversidad del alumnado supone una realidad en todos los centros y niveles educativos. En este contexto, el Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA) tiene como finalidad lograr la inclusión efectiva de todo el alumnado, con independencia de su diversidad, asegurando que el currículo sea planificado y puesto en práctica para que no suponga un impedimento ni una barrera para las personas en el desarrollo de sus competencias. El profesorado debe dar respuesta a esta situación con criterios de normalización, atención personalizada, inclusión e integración, tal y como se recoge en el *Decreto 229/2011, del 7 de diciembre, por el que se regula la atención a la diversidad del alumnado de los centros docentes de la Comunidad Autónoma de Galicia* y en su desarrollo a través de la *Orden de 8 de septiembre de 2021*.

Tal y como recoge el *Decreto 156/2022*, el Plan General de Atención a la Diversidad del centro es el documento que recoge las medidas organizativas ordinarias y extraordinarias necesarias para dar respuesta a las necesidades educativas de todo el alumnado en la etapa de educación secundaria obligatoria.

Como parte de esta diversidad se encuentra el alumnado con necesidades específicas de apoyo educativo (NEAE), que es definido en la *Ley Orgánica 2/2006* y en su posterior modificación en la *Ley Orgánica 3/2020* como aquel que requiere de una “atención educativa diferente a la ordinaria, por presentar necesidades educativas especiales, por retraso madurativo, por trastornos del desarrollo del lenguaje y de la comunicación, por trastornos de la atención o del aprendizaje, por desconocimiento grave de la lengua de aprendizaje, por encontrarse en situación de vulnerabilidad socioeducativa, por sus altas capacidades intelectuales, por incorporarse de forma tardía al sistema educativo o por condiciones personales o de historial escolar”.

A continuación, se determinará cómo tener en cuenta las diferencias individuales de los estudiantes y se expondrán las estrategias a implementar durante la realización del proyecto para garantizar que todo el alumnado, independientemente de sus características personales, pueda beneficiarse de la innovación.

La clase de 3ºC, para la que se diseña este proyecto, está formada por un total de 29 estudiantes, entre los cuales se encuentra una alumna de 14 años con una necesidad

educativa especial asociada al Síndrome de Asperger, una estudiante italiana de intercambio y dos alumnos repetidores. La alumna italiana tiene un alto dominio de la lengua española, y los estudiantes repetidores cuentan con un año más que sus compañeros. Para asegurar una participación equitativa de todo el alumnado en el proyecto, se aplicarán una serie de medidas metodológicas, organizativas y evaluativas en atención a cada una de sus particularidades.

En cuanto a la alumna diagnosticada con Síndrome de Asperger, se tendrán en cuenta sus necesidades específicas en base al Protocolo del Tratamiento Educativo del alumnado con TEA establecido por la Xunta de Galicia y las orientaciones generales de la Asociación Gallega de Asperger. Por un lado, la docente le entregará un cronograma visual del proyecto que incluya cada una de las fases y fechas clave. Se promoverá en el aula un clima seguro y respetuoso que favorezca su integración y bienestar emocional. Asimismo, se seleccionará de forma cuidadosa el grupo con el que trabajará, teniendo en cuenta que sean compañeros empáticos y colaborativos, para que se sienta segura y cómoda durante las actividades. Además, se equilibrarán las tareas grupales con tiempos de trabajo individual, para evitar sobrecargas y permitirle participar a su ritmo.

Por otro lado, la docente le proporcionará un ambiente estructurado que facilite su comprensión: rutinas claras, instrucciones explícitas y sencillas, uso de plantillas y apoyos visuales. Se establecerá un protocolo de pausas breves en el caso de que la alumna las necesite, especialmente en las actividades orales. Además de mantener un sistema de comunicación fluido tanto con el departamento de orientación del centro como con su familia. Este se llevará a cabo con el objetivo de realizar un seguimiento más personalizado de su evolución que garantice que se están atendiendo de forma adecuada sus necesidades, así como realizar los ajustes metodológicos necesarios.

Con respecto a la alumna de intercambio procedente de Italia, su nivel del idioma no supone un problema significativo para el aprendizaje ni tampoco para el seguimiento del proyecto. Teniendo en cuenta que la mayoría de las actividades planteadas se realizarán en equipos, se fomentará que la alumna cuente con el apoyo y guía de sus compañeros para la comprensión de aquellos términos y expresiones que le resulten desconocidos. También se facilitarán instrucciones claras y sencillas, acompañadas de apoyos visuales que faciliten la comprensión de las instrucciones de las tareas a realizar. En el caso de que se den dificultades

idiomáticas que limiten su participación, se pondrán en marcha las medidas de atención a la diversidad referentes al apoyo idiomático para el alumnado no hispanohablante.

En lo referido a los dos alumnos repetidores, que manifiestan en el aula falta de interés, desgana y poca implicación en la creación de los cuentos infantiles, se hará uso de estrategias que fomenten su participación. La primera de ellas consistirá en asociar a cada miembro de los equipos un rol (coordinación, supervisión de diseño, responsable creativo, agenda y editor) de manera que se consiga que cada uno asuma una responsabilidad dentro del proyecto. La segunda estrategia consistirá en poner el foco en sus intereses personales, animándolos a proponer ideas relacionadas con sus gustos y que las puedan integrar en los cuentos o en la escenografía. Además, se hará un seguimiento riguroso de su evolución y se mantendrá una comunicación fluida con sus familias, ya que el curso pasado mostraron un nivel alto de absentismo en la escuela.

Con el objetivo de fomentar la participación equitativa de todos los miembros de la clase, independientemente de sus necesidades educativas específicas, se diseñan actividades que, dentro del proyecto de innovación, permiten atender a la diversidad en el aula de forma inclusiva. Estas actividades se plantean como tareas, y no complementarias, dentro de las fases del proyecto. A continuación, se presenta un ejemplo de actividad:

- **Actividad 4.1: “Creando el mundo de los cuentos”**

- Tarea profesora (Tp) 4.1.1. La docente explica, ayudándose de una presentación clara y visual en el proyector del aula, los diferentes escenarios narrativos que puede haber en un cuento (reales y fantásticos). También adapta la explicación oral con frases sencillas y pausadas que ayuden a asimilar el mensaje.
- Tarea alumnado (Ta) 4.1.1. Los alumnos escuchan la explicación de la profesora, observan los ejemplos propuestos y extraen sus conclusiones.
- Tp 4.1.2. La docente entrega al alumnado una plantilla visual estructurada (que incluirá el nombre del espacio, descripción física, personajes que viven en él, retos o conflictos y su relación con los ODS, entre otros elementos) para que diseñen de manera guiada el mundo del cuento. Además, distribuye roles dentro de los grupos (coordinación, supervisión de diseño, responsable creativo, agenda y editor) adaptados a las capacidades e intereses de los estudiantes, priorizando la implicación de los alumnos repetidores.

- Ta 4.1.2. El alumnado trabaja en grupos para diseñar el mundo de su cuento utilizando la plantilla aportada por la docente. Cada miembro del grupo se responsabiliza de su rol asignado.
- Tp 4.1.3. La docente se asegura de que los grupos estén formados de manera equilibrada y que se de apoyo entre iguales, sobre todo para la alumna con Asperger y la alumna italiana. Además, si la estudiante con Asperger lo necesita, puede trabajar de manera individual y luego compartir con el resto su trabajo.
- Ta 4.1.3. El alumnado completa la actividad trabajando en grupo y pregunta a la docente o a sus compañeros si hay dudas de comprensión o de expresión.
- Tp 4.1.4. La profesora realiza un seguimiento personalizado de la actividad con especial atención al alumnado con necesidades específicas. Si la alumna con Asperger lo necesita puede realizar pausas breves en un espacio tranquilo, con el fin de facilitar su bienestar y concentración.

El proceso de evaluación se adaptará a las características de cada alumno. En el caso de la alumna con Asperger se llevará a cabo mediante rúbricas adaptadas con un lenguaje claro y que desglose cada fase del proyecto. No se valorará únicamente el producto final, sino que se atenderá a su esfuerzo y evolución.

La evaluación de la alumna italiana, así como la del alumnado repetidor, se hará de manera similar a la del resto del grupo. Sin embargo, se prestará especial atención a la competencia lingüística de la estudiante de intercambio, teniendo en cuenta su nivel de esfuerzo y de implicación. En el caso del alumnado repetidor, se valorará también su nivel de compromiso y participación en el proyecto.

7. Evaluación del proyecto de innovación

La evaluación de este proyecto de innovación se llevará a cabo mediante tres vías complementarias. En primer lugar, se evaluará el trabajo del alumnado de manera continuada a lo largo de todo el proceso, mediante rúbricas específicas y la observación directa de la docente. En segundo lugar, se utilizará un portafolio digital en formato blog. Cada grupo dispondrá de un usuario propio e irá registrando periódicamente su evolución, incluyendo reflexiones e imágenes sobre el estado del proyecto. El blog funcionará como un diario de actividades que permitirá evaluar cualitativamente el desarrollo del trabajo, el cumplimiento de los plazos marcados y la consecución de los objetivos marcados.

Finalmente, se realizará una encuesta dividida en cinco bloques (consultable en el Anexo I), dirigida al alumnado participante. Esta herramienta permitirá medir el impacto de la propuesta y la efectividad del uso de la inteligencia artificial en el proceso de escritura creativa. Los resultados obtenidos a través de estos tres procedimientos de evaluación servirán para ajustar y mejorar las actividades en futuras implementaciones del proyecto.

Los cinco bloques de la encuesta se encuentran alineados con cada uno de los objetivos específicos establecidos para la ejecución del proyecto, lo que permitirá evaluar los aspectos clave de la propuesta. El sondeo no medirá únicamente el nivel de satisfacción de los estudiantes, sino que también evaluará su comprensión del uso ético de la IA, el desarrollo de su creatividad, de sus competencias lingüísticas (escrita y oral) y digitales. Además, valorará el nivel de motivación de los estudiantes mediante el uso de metodologías innovadoras como el aprendizaje basado en proyectos (ABP), el aprendizaje colaborativo en grupos y el aprendizaje-servicio.

7.1. Estrategia de evaluación

La estrategia que se seguirá para la evaluación del proyecto se plantea desde una perspectiva formativa, continua y competencial, que permita valorar tanto los resultados finales del alumnado como su grado de aprendizaje y experiencia personal a lo largo de su desarrollo. También permitirá realizar un análisis más profundo que identifique fortalezas y debilidades, con el objetivo de impulsar mejoras y ajustes para futuras aplicaciones.

Para valorar el impacto del proyecto, se utilizarán tres vías complementarias alineadas con los objetivos generales y específicos planteados, así como con las actividades diseñadas:

- Evaluación continuada mediante rúbricas específicas y observación directa; para monitorizar el progreso individual y grupal.
- Uso del portafolio digital en el blog, para llevar a cabo una evaluación cualitativa y reflexiva del trabajo.
- Realización de una encuesta global para medir el impacto y la percepción del alumnado sobre la realización del proyecto y el uso de la IA.

7.2. Tipos de evaluación

Durante la realización del proyecto se utilizarán distintos tipos de evaluación, alineados con los objetivos, que, de manera complementaria, contribuirán a tener una visión más completa y enriquecedora del proceso y los resultados.

- Evaluación formativa: esta se llevará a cabo de manera continuada a lo largo de todo el proyecto haciendo un seguimiento del aprendizaje del alumnado. Su uso permitirá identificar fortalezas y áreas de mejora en tiempo real, lo que permitirá ir realizando los ajustes pedagógicos necesarios para favorecer su progreso y motivación.
- Evaluación sumativa: se hará al final del proyecto para valorar de forma global los resultados obtenidos, especialmente que se hayan cumplido los objetivos generales y específicos, la calidad final de los textos producidos y el desarrollo de competencias lingüísticas, digitales y creativas.
- Evaluación participativa: se integrará a lo largo del proceso e incluirá tanto la autoevaluación como la coevaluación. Su objetivo es fomentar la reflexión crítica del alumnado sobre su propio trabajo y el de sus compañeros.

La aplicación integrada de estos tres tipos de evaluación, combinando momentos puntuales con un seguimiento continuo, permitirá tanto realizar un análisis exhaustivo del desarrollo del proyecto de innovación, como aplicar mejoras pedagógicas (OpenAI, 2025c).

7.3. Instrumentos y herramientas de evaluación

El proceso de evaluación se llevará a cabo mediante el diseño de instrumentos y herramientas que permitan recoger tanto información cualitativa como cuantitativa de la experiencia en su conjunto y el resultado del proyecto. Los instrumentos consistirán en:

- Encuesta final: dividida en cinco bloques alineados con los objetivos específicos y que combinará el método de Likert, que incluirá tanto afirmaciones valoradas mediante escala Likert como preguntas abiertas de respuesta libre.
- Rúbricas de evaluación: se utilizarán durante los procesos de heteroevaluación, autoevaluación y coevaluación. En ellas se establecerán criterios claros y concretos para valorar la calidad y la creatividad de los textos, el grado de participación del alumnado y el uso responsable de la IA en la generación de ideas.
- Observación directa: realizada por la docente mientras se llevan a cabo las distintas actividades del proyecto. Se tendrán en cuenta aspectos como la implicación del alumnado en ellas, el trabajo colaborativo y la puesta en práctica de los conocimientos aprendidos.
- Portafolio digital: cada grupo contará con un blog en el que irá registrando el desarrollo del proyecto, incluyendo avances, dificultades, reflexiones e imágenes.

8. Contribución del proyecto a los ODS

Los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) establecidos por la Agenda 2030 de Naciones Unidas juegan un papel crucial a lo largo de todo este proyecto de innovación docente, dado que se vincula directamente con el ODS 4: “Educación de calidad”. La propuesta aboga por una educación integral que trabaje tanto las competencias lingüísticas y digitales del alumnado como la creatividad, el pensamiento crítico y el sentido artístico. Todos ellos, aspectos esenciales para una educación completa dentro de una etapa tan decisiva en la formación de los individuos como es la Educación Secundaria Obligatoria.

En un contexto educativo en el que cada vez se da más importancia a lo técnico y funcional, este proyecto de innovación apuesta por recuperar y fortalecer el papel de las artes y las humanidades como pilares fundamentales para una educación de calidad. Para ello, combina la práctica de la escritura creativa y el uso de la inteligencia artificial como herramienta de apoyo. Del mismo modo, sus actividades preparan al alumnado para hacer frente a los nuevos retos tecnológicos como los que plantea la inteligencia artificial, abordando de forma transversal su uso ético, crítico y responsable. De esta manera, se fomenta una alfabetización digital responsable, en coherencia con los principios del ODS 4.

A su vez, la intervención educativa también trabaja de manera indirecta el conjunto de los 17 ODS, ya que los temas tratados en los cuentos infantiles escritos por los estudiantes deben girar en torno a ellos. Con esta finalidad, los ODS han sido divididos en seis bloques, de manera que cada grupo de estudiantes trabaja en base a uno de ellos, adaptando su historia a los valores, metas y problemáticas del mundo actual.

Los bloques de trabajo se han organizado del siguiente modo: Grupo 1 (Fin de la pobreza, Igualdad de género y Reducción de las desigualdades), Grupo 2 (Hambre cero, Salud y bienestar, Agua limpia y saneamiento), Grupo 3 (Educación de calidad, Ciudades y comunidades sostenibles, Paz, justicia e instituciones sólidas), Grupo 4 (Producción y consumo responsable, Acción por el clima y Vida de ecosistemas terrestres), Grupo 5 (Energía asequible y no contaminante, Industria, innovación e infraestructuras y Vida submarina), Grupo 6 (Trabajo decente y crecimiento económico, Industria, innovación e infraestructuras y Reducción de desigualdad).

9. Conclusiones

El proyecto de innovación educativa que se ha diseñado a lo largo de este trabajo de Fin de Máster tiene como principal objetivo conseguir que, a través de su implementación, el alumnado de 3º de ESO mejore sus habilidades comunicativas, trabajando la escritura creativa. Para ello, se utiliza la inteligencia artificial (IA) como herramienta pedagógica. Esta tecnología se introduce en el aula desde un punto de vista crítico y reflexivo, para que no sirva únicamente de recurso técnico, sino que funcione como instrumento necesario para enriquecer el proceso de ideación y planificación de textos, sin dejar de lado la capacidad creativa del alumnado.

De manera transversal a la expresión escrita, se trabaja con el alumnado la Agenda 2030, ya que las temáticas de cada uno de los cuentos infantiles que deben escribir los alumnos giran en torno a algunos de sus objetivos, previamente seleccionados por la profesora. La intervención didáctica también busca hacerles reflexionar sobre problemáticas que afecten a la sociedad actual y que desarrollen una actitud crítica y comprometida con la acción global.

Además, este proyecto genera un cambio positivo en las dinámicas de enseñanza-aprendizaje, dado que promueve el trabajo colaborativo de los estudiantes con el fin de lograr una meta común: la creación de seis cuentos infantiles. Esto se consigue a través de metodologías innovadoras como el aprendizaje basado en proyectos (ABP) y el Aprendizaje Colaborativo, complementadas con el uso de la tecnología, que facilita la inclusión del alumnado con necesidades educativas especiales.

En el contexto de la educación bilingüe, la esencia del proyecto hace que pueda ser ejecutado tanto en castellano como en gallego, permitiendo que las competencias lingüísticas sean trabajadas en ambos idiomas oficiales en la Comunidad Autónoma de Galicia. Incluso podría extrapolarse al ámbito de las lenguas extranjeras como el inglés, el francés, el alemán y el italiano.

La principal lección que se extrae de su puesta en práctica es la necesidad de equilibrar la digitalización con el desarrollo emocional y social de los estudiantes. Por ello, no basta con que trabajen con herramientas digitales como la IA, sino que deben ser capaces de hacerlo de forma responsable y crítica. Por lo tanto, es necesario apostar por este tipo de iniciativas

educativas que desarrollen tanto las habilidades técnicas y lingüísticas como el trabajo en equipo en el aula, dándole, a su vez, un aire fresco y de modernidad.

Sin embargo, la puesta en práctica de un proyecto de este tipo, que se sirve de las nuevas tecnologías e integra herramientas poco exploradas en el campo educativo, como la IA, plantea ciertos desafíos para la comunidad docente.

Por un lado, implica que el profesorado debe estar al día y formado en herramientas digitales, para poder sentirse cómodo al transmitir sus conocimientos de manera clara y crítica al alumnado. Además, son los responsables de concienciarles sobre el uso adecuado de la IA, haciendo que comprendan que se trata de una herramienta de apoyo y no de un sustituto en el proceso de redacción.

Por otro lado, teniendo en cuenta que el proyecto durará varios meses del curso escolar, es necesario realizar una planificación eficiente del tiempo, para equilibrar las actividades del proyecto con el currículo oficial, evitando una sobrecarga de trabajo tanto para el alumnado como para el profesorado. También la presencia en el aula de estudiantes con niveles y ritmos de aprendizaje variados conlleva que sea necesario adaptar las actividades planteadas para atender a su diversidad, evitando que se sientan desmoralizados y que puedan quedarse rezagados con respecto al resto del grupo.

Si el proyecto se llevase a cabo en un futuro, sería necesario reforzar la formación del profesorado en metodologías activas, como el aprendizaje basado en proyectos (ABP) y el aprendizaje-servicio, así como en competencias digitales, con el fin de que su planteamiento resulte atractivo al alumnado y consiga captar su interés y compromiso. Además, se podría ampliar la experiencia a otras clases de 3º de ESO y de otros niveles educativos, adaptando las actividades y los materiales a cada uno de ellos.

En conclusión, como futura profesional de la educación bilingüe considero que este proyecto de innovación docente plantea una gran oportunidad para romper con las dinámicas habituales en el aula, ya que motiva la acción del alumnado a través de la ejecución de actividades con un propósito común. Este tipo de iniciativas educativas hace que los estudiantes mejoren el uso del lenguaje, aprendan a trabajar en equipo, desarrollen un pensamiento crítico y sean conscientes de los problemas que afectan a la sociedad. Todo ello, combinado con las nuevas tecnologías, abre el camino a nuevas líneas de trabajo educativo, como este proyecto, que busca preservar la dimensión humana de la enseñanza.

10. Referencias

- Asperga. (s. f.). *Pautas para el alumnado con Síndrome de Asperger*. Asociación Galega de Asperger.
https://www.edu.xunta.gal/centros/cfrpontevedra/aulavirtual/pluginfile.php/19875/mod_resource/content/2/Pautas%20ASPERGA.pdf
- Barrot, J. S. (2023). Using ChatGPT for second language writing: Pitfalls and potentials. *Assessing Writing*, 57, 100745. <https://doi.org/10.1016/j.asw.2023.100745>
- Bonner, E., Lege, R., & Frazier, E. (2023). Large language model-based artificial intelligence in the language classroom: Practical ideas for teaching. *Teaching English with Technology*, 23(1), 1–15. <https://doi.org/10.56297/BKAM1691/WIEO1749>
- Imran, M., & Almusharraf, N. (2023). Analyzing the role of ChatGPT as a writing assistant at higher education level: A systematic review of the literature. *Contemporary Educational Technology*, 15(4), ep464. <https://doi.org/10.30935/cedtech/13605>
- Kohnke, L., Moorhouse, B. L., & Zou, D. (2023). ChatGPT for language teaching and learning. *RELC Journal*, 54(2), 537–550. <https://doi.org/10.1177/00336882231162868>
- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. *Boletín Oficial del Estado*, 340, de 30 de diciembre de 2020. <https://www.boe.es/buscar/pdf/2020/BOE-A-2020-17264-consolidado.pdf>
- Naciones Unidas. (s.f.). *Educación y desarrollo sostenible*. Objetivos de Desarrollo Sostenible. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/education/>
- Newland, P., & Bettencourt, B. A. (2020). Effectiveness of mindfulness-based art therapy for symptoms of anxiety, depression, and fatigue: A systematic review and meta-analysis. *Complementary Therapies in Clinical Practice*, 41, 101246. <https://doi.org/10.1016/j.ctcp.2020.101246>
- OpenAI. (2025a). ChatGPT (versión del 16 de abril) [Modelo de lenguaje de gran tamaño]. <https://chat.openai.com/chat>

OpenAI. (2025b). ChatGPT (versión del 7 de mayo) [Modelo de lenguaje de gran tamaño].
<https://chat.openai.com/chat>

OpenAI. (2025c). ChatGPT (versión del 15 de mayo) [Modelo de lenguaje de gran tamaño].
<https://chat.openai.com/chat>

Organisation for Economic Co-operation and Development [OECD]. (2024). *PISA 2022 Results (Volume III): Creative Minds, Creative Schools*. OECD Publishing.
<https://doi.org/10.1787/765ee8c2-en>

Organisation for Economic Co-operation and Development [OECD]. (2024). *PISA in Focus 125. Nuevos resultados de PISA sobre pensamiento creativo: ¿Pueden los estudiantes pensar con originalidad?* Ministerio de Educación y Formación Profesional.
https://www.libreria.educacion.gob.es/libro/pisa-in-focus-125-nuevos-resultados-de-pisa-sobre-pensamiento-creativo-pueden-los-estudiantes-pensar-con-originalidad_184640/

Organisation for Economic Co-operation and Development [OECD]. (2024). *PISA 2021 Creative Thinking Framework*. <https://www.teachertoolkit.co.uk/wp-content/uploads/2024/09/PISA-2021-creative-thinking-framework.pdf>

Real Academia Española. (2023). *Informe sobre la educación*.
<https://www.rae.es/sites/default/files/2023-12/Real%20Academia%20Espa%C3%B1ola%20-%20Informe%20sobre%20la%20educaci%C3%B3n.pdf>

Servicio Público de Empleo Estatal. (2024). *Informe del mercado de trabajo de la provincia de A Coruña: Datos 2023* [Informe técnico]. <https://www.sepe.es/HomeSepe/que-es-el-sepe/que-es-observatorio.html>

UNESCO. (2022). *Recomendación sobre ética de la inteligencia artificial*.
<https://www.unesco.org/es/legal-affairs/recommendation-ethics-artificial-intelligence>

Decreto 156/2022, de 15 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la educación secundaria obligatoria en la Comunidad Autónoma de Galicia. *Diario Oficial de Galicia*, 184, 26 de septiembre de 2022.
https://www.xunta.gal/dog/Publicados/2022/20220926/AnuncioG0655-190922-0002_es.html

Xunta de Galicia. (s.f.). *Protocolo de tratamento educativo de alumnado con trastorno do espectro do autismo (TEA)*. Consellería de Cultura, Educación e Universidade.
[https://www.edu.xunta.gal/centros/cafi/aulavirtual/pluginfile.php/45534/mod_resource/content/7/protocolo de tratamento educativo de alumnado con trastorno do espectro do autismo tea.html](https://www.edu.xunta.gal/centros/cafi/aulavirtual/pluginfile.php/45534/mod_resource/content/7/protocolo_de_tratamento_educativo_de_alumnado_con_trastorno_do_espectro_do_autismo_tea.html)

Zhang, B., Wang, J., & Abdullah, A. B. (2024). The effects of art therapy interventions on anxiety in children and adolescents: A meta-analysis. *Clinics (Sao Paulo, Brazil)*, 79, 100404. <https://doi.org/10.1016/j.clinsp.2024.100404>

Anexos

ENCUESTA DE VALORACIÓN DEL PROYECTO

Nombre y apellidos:
Grupo de trabajo:

En cada una de las siguientes afirmaciones, rodea con un círculo el número que mejor se adecúe a tu opinión sobre ellas.
La escala que aparece encima de los números refleja las diferentes impresiones.

Bloque I: Creatividad literaria	Escala de importancia				
	En absoluto	No mucho	Indiferente	En cierto modo	Mucho
1. El proyecto me ha ayudado a desarrollar mi creatividad.	1	2	3	4	5
2. Me he sentido libre a la hora de imaginar y crear historias propias.	1	2	3	4	5
3. He aprendido nuevas formas de escribir.	1	2	3	4	5
4. He aprendido cómo se estructura un cuento.	1	2	3	4	5
5. El uso de la inteligencia artificial (IA) ha potenciado mi imaginación en la escritura.	1	2	3	4	5

Pregunta abierta. ¿Qué actividad del proyecto te ha ayudado más para desarrollar tu creatividad? ¿Por qué?

Bloque II: Uso reflexivo y ético de la inteligencia artificial	Escala de importancia				
	En absoluto	No mucho	Indiferente	En cierto modo	Mucho
6. Entiendo mejor qué es y cómo funciona la inteligencia artificial.	1	2	3	4	5
7. He aprendido a usar la IA como herramienta de apoyo, no como sustituto de mi trabajo.	1	2	3	4	5
8. Durante el proyecto, reflexioné sobre los límites éticos del uso de la IA.	1	2	3	4	5

Pregunta abierta. ¿Cuál es tu opinión sobre el uso de la IA para crear historias? ¿La consideras una ayuda o un riesgo?

Bloque III: Mejora de la expresión oral y escrita	Escala de importancia				
	En absoluto	No mucho	Indiferente	En cierto modo	Mucho
9. He mejorado mi redacción y ortografía gracias a este proyecto.	1	2	3	4	5
10. Me siento más capaz de escribir textos narrativos completos.	1	2	3	4	5
11. La preparación del cuentacuentos me ha ayudado a expresarme mejor en público.	1	2	3	4	5

Pregunta abierta. ¿En qué aspectos de la lengua (vocabulario, expresión, ortografía...) crees que más has mejorado?

Bloque IV: Desarrollo de las competencias digitales	Escala de importancia				
	En absoluto	No mucho	Indiferente	En cierto modo	Mucho
12. He aprendido a utilizar herramientas digitales nuevas durante el proyecto.	1	2	3	4	5
13. Me he sentido cómodo/a trabajando con la inteligencia artificial.	1	2	3	4	5
14. Me veo capaz de usar herramientas digitales de forma autónoma para escribir y presentar textos.	1	2	3	4	5

Pregunta abierta. ¿Qué herramientas digitales has utilizado en este proyecto que no conocías?

Bloque V: Implicación y motivación durante el proyecto	Escala de importancia				
	En absoluto	No mucho	Indiferente	En cierto modo	Mucho
1. Me he sentido motivado/a en las distintas fases del proyecto.	1	2	3	4	5
2. He trabajado con constancia y me he implicado en las fases del proyecto.	1	2	3	4	5
3. Me he sentido parte de mi equipo y he colaborado activamente.	1	2	3	4	5
4. He disfrutado y me he sentido cómodo/a al preparar y representar el cuentacuentos.	1	2	3	4	5

Pregunta abierta. ¿Qué te ha motivado más a lo largo del proyecto? ¿Qué cambiarías para mejorar la experiencia?

Pregunta final. ¿Te gustaría volver a participar en un proyecto similar en el futuro?

☐ Sí ☐ No ☐ No lo sé

Comentario final. ¿Quieres hacer algún sugerencia o reflexión sobre lo que has vivido durante el proyecto?
