



Universidad Internacional de La Rioja
Facultad de Educación

Máster Universitario en Formación del Profesorado de
Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato, Formación
Profesional y Enseñanzas de Idiomas

La Inteligencia Artificial en el proceso de escritura creativa en 4º de la ESO

Trabajo fin de estudio presentado por:	Adrián Moreno Fontarrosa
Tipo de trabajo:	Trabajo Fin de Máster
Especialidad:	Lengua Castellana y Literatura
Director/a:	José Torres Álvarez
Fecha:	25 de abril de 2024

Resumen

La continua evolución de la Inteligencia Artificial (IA) es una realidad que conlleva un impacto significativo en el ámbito educativo, brindando nuevas oportunidades y desafíos. En la primera parte del trabajo, se acota el problema al que se pretende dar respuesta: la necesidad de explorar las aplicaciones de IA en calidad de instrumento creativo en el ámbito de la asignatura de Lengua Castellana y Literatura. Para ello, se establece como objetivo general diseñar una práctica didáctica basada en la IA en la escritura creativa para llevarla a la práctica en una clase de Lengua Castellana y Literatura de 4º de la ESO en las Islas Baleares. Esta propuesta queda concretada a través de varios objetivos específicos, incluyendo el desarrollo de la competencia digital de los estudiantes. A continuación, se describen y estudian las características y ventajas de la IA en el proceso de escritura creativa, destacando las principales herramientas y analizando casos de buenas prácticas de uso de esta metodología. En la tercera parte del trabajo se desarrolla la propuesta de intervención en el aula. Por último, se comentan las conclusiones extraídas de la elaboración del proyecto, así como las limitaciones y perspectivas del mismo.

Palabras clave: Inteligencia Artificial, competencia digital, escritura creativa y Lengua Castellana y Literatura.

Abstract

The continuous evolution of Artificial Intelligence (AI) is a reality that has a significant impact on the field of education, providing new opportunities and challenges. In the first part of the paper, the problem to be addressed is outlined: the need to explore the applications of AI as a creative tool in the field of Spanish Language and Literature. To this end, the general objective is to design a didactic practice based on AI in creative writing in order to put it into practice in a 4th year ESO Spanish Language and Literature class in the Balearic Islands. This proposal is specified through several specific objectives, including the development of students' digital competence. Next, the characteristics and advantages of AI in the creative writing process are described and studied, highlighting the main tools and analysing cases of good practice in the use of this methodology. In the third part of the paper, the proposal for classroom intervention is developed. Finally, the conclusions drawn from the development of the project are discussed, as well as its limitations and prospects.

Keywords: Artificial Intelligence, digital competence, creative writing and Spanish Language and Literature.

Índice de contenidos

1. Introducción	7
1.1. Justificación	8
1.2. Planteamiento del problema	12
1.3. Objetivos.....	14
1.3.1. Objetivo general	14
1.3.2. Objetivos específicos	14
2. Marco teórico	15
2.1. El origen de la escritura	15
2.1.1. La escritura como proceso.....	16
2.1.2. Escribir correctamente	17
2.2. La Inteligencia Artificial como metodología en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la escritura creativa.....	19
2.2.1. Radiografía de la Inteligencia Artificial.....	19
2.2.2. Buenas prácticas de la IA en la escritura creativa: casos reales.....	20
2.2.3. Herramientas de apoyo a la escritura	22
3. Propuesta de intervención	24
3.1. Presentación de la propuesta.....	24
3.2. Contextualización de la propuesta	24
3.2.1. Descripción del centro y alumnado	24
3.2.2. Marco normativo	25
3.3. Intervención en el aula	25
3.3.1. Objetivos.....	25
3.3.2. Competencias	26
3.3.3. Contenidos.....	27

3.3.4.	Metodología	27
3.3.5.	Cronograma y secuenciación de actividades	29
3.3.6.	Recursos.....	36
3.3.7.	Evaluación	36
3.4.	Evaluación de la propuesta.....	40
4.	Conclusiones.....	42
5.	Limitaciones y prospectiva	44
	Referencias bibliográficas.....	45
	Anexos	49

Índice de tablas

Tabla 1. <i>Competencias digitales clave al finalizar la etapa de ESO</i>	9 - 10
Tabla 2. <i>Áreas temáticas de contenido con sus respectivos dominios, según PISA</i>	12
Tabla 3. <i>Requisitos para que los textos sean eficaces.</i>	18-19
Tabla 4. Cronograma de las sesiones	29
Tabla 5. Secuenciación de la actividad 1	30
Tabla 6. Secuenciación de la actividad 2	30
Tabla 7. Secuenciación de la actividad 3	31
Tabla 8. Secuenciación de la actividad 4	31
Tabla 9. Secuenciación de la actividad 5	32-33
Tabla 10. Secuenciación de la actividad 6	32-33
Tabla 11. Secuenciación de la actividad 7	33-34
Tabla 12. Secuenciación de la actividad 8	33-34
Tabla 13. Secuenciación de la actividad 9	34-35
Tabla 14. Secuenciación de la actividad 10	34-35
Tabla 15. Rúbrica de evaluación	37-39
Tabla 16. Matriz DAFO	40-41
Tabla 17. Formulario de autoevaluación	49
Tabla 18. Formulario de coevaluación	49

1. Introducción

El avance tecnológico, especialmente en el ámbito de la Inteligencia Artificial (IA), ha abierto nuevas fronteras en diversos campos, incluyendo de manera significativa el educativo. En el presente trabajo se propone explorar a fondo el potencial de la IA como herramienta creativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de Lengua Castellana y Literatura. Con el objetivo de llevar esta exploración a un plano práctico, se desarrolla una propuesta de intervención didáctica centrada en la escritura creativa, destinada a ser implementada en una clase de 4º de Educación Secundaria Obligatoria (ESO) en las Islas Baleares.

Este estudio se organiza en cinco apartados fundamentales. Inicialmente, se considera imprescindible contextualizar el panorama educativo y legislativo actual, dado que este marco influye decisivamente en cualquier proceso de enseñanza y aprendizaje. Esta contextualización sienta las bases para entender las dinámicas actuales en las aulas y el espacio que la IA puede ocupar en ellas. Posteriormente, se subraya la importancia de la competencia digital en la educación contemporánea, justificando específicamente la incorporación de la IA en el proceso de escritura creativa como una estrategia pedagógica innovadora y relevante.

En el apartado dedicado al marco teórico, se realiza un análisis exhaustivo sobre los orígenes, evolución y características distintivas de los sistemas de IA, destacando su aplicación como herramientas potenciadoras de la creatividad en la escritura. Se pone el foco en el proceso de escritura, de cara a saber qué es escribir, qué implica escribir correctamente y cómo se trabaja una correcta escritura. Este análisis teórico se complementa con la identificación y examen de competencias y habilidades específicas que pueden ser desarrolladas mediante la aplicación de la IA en tareas de escritura creativa. Adicionalmente, se revisan casos prácticos de uso de la IA en la redacción creativa, proporcionando ejemplos concretos y resultados de experiencias previas.

El núcleo del trabajo lo constituye la elaboración de una propuesta de intervención didáctica en el aula de 4º de la ESO centrada en la IA. Esta unidad se enmarca dentro del currículo de

Lengua Castellana y Literatura, con el propósito de enriquecer el proceso educativo mediante la adopción de metodologías innovadoras que estimulen la escritura, la creatividad y la competencia digital de los estudiantes.

Por último, se presentan las conclusiones derivadas de la propuesta, enfatizando los aprendizajes clave, el impacto observado y los beneficios educativos de integrar la IA en la enseñanza de Lengua Castellana y Literatura. Se incluye también un análisis de riesgos, donde se discuten los desafíos potenciales y las precauciones necesarias para una implementación efectiva de estas tecnologías en contextos educativos. Este apartado busca ofrecer una visión equilibrada sobre las ventajas y los retos que conlleva la adopción de la IA en el aula, proporcionando así una guía valiosa para futuras iniciativas pedagógicas en este campo.

1.1. Justificación

Nos encontramos en medio de un avance significativo hacia una sociedad de la información más interconectada, eficiente y accesible. La fusión de avances en tecnología digital con la globalización y la digitalización de contenidos está redefiniendo nuestras formas de interacción, aprendizaje, trabajo y entretenimiento. Esta sinergia está forjando un espacio digital más inclusivo y democratizador, diluyendo las barreras convencionales de acceso y participación en el flujo de información.

Este panorama exige un impulso de la competencia digital para el aprendizaje en la sociedad. La competencia digital tiene la capacidad de manejar de manera segura, consciente, ecológica, crítica y ética las tecnologías digitales, utilizándolas para enriquecer el aprendizaje, mejorar el desempeño laboral y fomentar una participación activa y constructiva en la sociedad. Esta competencia abarca mucho más que el simple uso de herramientas digitales; se trata de interactuar de manera efectiva y responsable con el mundo digital. La competencia digital es de vital importancia en el contexto educativo actual, marcado por la rápida evolución tecnológica y la creciente integración de las tecnologías digitales en todos los aspectos de la vida cotidiana. Preparar a los docentes y estudiantes con las habilidades necesarias para navegar en este entorno digital no solo es

fundamental para su éxito académico, sino también para su desarrollo personal, profesional y social.

Los docentes y el alumnado deben emplear la tecnología como medio para desarrollar cualquier otro aprendizaje. Esto queda reflejado en la Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2016, de 3 de mayo, de Educación, en la que se destaca la importancia de promover el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el ámbito educativo. Además, se menciona que las Administraciones educativas y los equipos directivos de los centros deben fomentar el uso de las TIC en el aula como un medio didáctico apropiado y valioso para llevar a cabo las tareas de enseñanza y aprendizaje (Ley Orgánica 3/2020, artículo 19). Al mismo tiempo, el Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria (ESO), señala que la competencia digital debe trabajarse desde todas las materias. En este sentido, la redacción de la ley subraya “la necesidad de propiciar el aprendizaje competencial, autónomo, significativo y reflexivo en todas las materias”. En este sentido, el decreto subraya la necesidad de que los estudiantes no solo adquieran conocimientos técnicos, sino que también desarrollen un pensamiento crítico sobre el uso de la tecnología, su impacto en la sociedad y su papel en la resolución de problemas.

Al completar la etapa de Educación Secundaria Obligatoria, los alumnos deben adquirir un conjunto de habilidades digitales clave que les permitan interactuar de manera efectiva y responsable en diversos entornos digitales (Real Decreto 217/2022).

Tabla 1. *Competencias digitales clave al finalizar la etapa de ESO.*

Competencias digitales	Descripción
Búsqueda y gestión de información	“Realizar búsquedas en internet aplicando criterios de validez, calidad, actualidad y fiabilidad. Seleccionar, archivar y reutilizar información respetando la propiedad intelectual”.

Gestión de entornos digitales personales	“Gestionar y utilizar entornos personales digitales para construir conocimiento y crear contenidos digitales, empleando estrategias de tratamiento de información y herramientas digitales adecuadas”.
Comunicación y colaboración en entornos digitales	“Comunicar, participar, colaborar e interactuar en plataformas virtuales compartiendo contenidos, datos e información de manera responsable. Gestionar la presencia en línea para una ciudadanía digital activa”.
Seguridad y responsabilidad digital	“Identificar riesgos y adoptar medidas preventivas al usar tecnologías digitales para proteger dispositivos, datos personales y la salud. Conciencia sobre el uso crítico, legal, seguro y sostenible”.
Desarrollo tecnológico y programación	“Desarrollar aplicaciones informáticas y soluciones tecnológicas creativas para resolver problemas, mostrando interés por la evolución tecnológica, su sostenibilidad y uso ético”.

Fuente: creación propia.

De forma específica, el Ministerio de Educación y Formación Profesional y las Comunidades Autónomas cuentan, desde 2022, con un nuevo Marco de Referencia de la Competencia Digital Docente (MRCDD). Este marco se sincroniza con las iniciativas a nivel autonómico, nacional y europeo sobre competencias digitales con el objetivo de fomentar la adquisición de conocimiento y propiciar una armonización en la gestación del Espacio Europeo de Educación para 2025.

En lo concerniente al avance digital, el panorama se define en la Comunicación de la Comisión Europea Brújula Digital 2030: el enfoque de Europa para el Decenio Digital (COM 2021, 118 final). Se busca establecer un marco sólido para la digitalización de la UE, proponer un programa de política digital con objetivos concretos y un sistema de seguimiento, y fomentar la colaboración con Estados miembros y socios internacionales para

promover la transformación digital centrada en el ser humano. Las claves de la Brújula Digital 2030 están ligadas a los fondos del plan de recuperación Next Generation EU, entre cuyos objetivos se encuentra el desarrollo de las competencias digitales a través de tres programas: la Agenda de Capacidades para Europa, el Plan de Acción de Educación Digital y la Coalición para las capacidades y los empleos digitales. Entre ellos, tiene especial relevancia el Plan de Acción de Educación Digital (2021-2027), que establece una visión común de una educación digital de alta calidad y establece dos prioridades estratégicas: fomentar el desarrollo de un ecosistema educativo digital de alto rendimiento y mejorar las competencias y capacidades digitales para la transformación digital. A nivel nacional, la estrategia Brújula Digital 2030 se encuadra dentro de la agenda España Digital 2025 y el Plan Nacional de Competencias Digitales. Estas directrices apuntan a garantizar que el sistema educativo proporcione a todos los estudiantes las competencias digitales necesarias para su integración social y desarrollo profesional plenos.

Inteligencia Artificial en el ámbito educativo

El rápido desarrollo de la Inteligencia Artificial (IA) es una realidad que conlleva un impacto significativo en la Educación, brindando oportunidades, riesgos y desafíos. La IA tiene el potencial de abordar algunos de los principales desafíos en la educación e innovar en las prácticas de enseñanza y aprendizaje. En este sentido, la UNESCO (2019) se comprometió a aprovechar el potencial de los sistemas de IA, con la finalidad de acelerar el progreso hacia el Objetivo de Desarrollo Sostenible 4 (garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos) y lograr la Agenda Educación 2030.

El impacto de la IA en el ámbito de la escritura está en aumento. Desde correcciones ortográficas, asesoramiento gramatical y estilístico, hasta sistemas que redactan textos de manera autónoma. En este sentido, los sistemas de IA suponen un importante desafío en lo que respecta a la práctica de la expresión escrita y el fomento de la escritura creativa. En esta línea, el pensamiento creativo cobra una importante dimensión educativa al incluirse como nueva competencia evaluable en el marco internacional de PISA (OCDE, 2019). Este programa evalúa el área de la expresión creativa, donde se sitúa el dominio de la expresión

escrita y visual, así como el área de creación de conocimiento y solución creativa de problemas.

Tabla 2. Áreas temáticas de contenido con sus respectivos dominios, según PISA.

Áreas temáticas de contenido	Dominios
1. Expresión creativa.	Expresión escrita y visual.
2. Creación de conocimiento y solución creativa de problemas.	Solución de problemas sociales y científicos.

Fuente: creación propia.

En el contexto de la Educación Secundaria Obligatoria, la incorporación de la IA en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la escritura creativa representa una oportunidad innovadora y estratégica para enriquecer el conocimiento de los docentes y alumnos. En primer lugar, aprender a utilizar herramientas de IA para la escritura creativa no solo mejora la competencia digital, sino que también estimula el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la creatividad. En segundo lugar, la IA permite ofrecer a los estudiantes una retroalimentación sobre su redacción, sugerir mejoras estilísticas y gramaticales, y proporcionar ideas para fomentar su creatividad en la escritura. Esto permite potenciar sus competencias lingüísticas y literarias. Por último, la incorporación de tecnologías digitales, como la IA, en el ámbito educativo puede aumentar significativamente el interés y la motivación del alumnado. Al experimentar con herramientas de escritura basadas en IA, los estudiantes pueden sentirse más comprometidos e interesados por aprender, permitiendo así mejorar su rendimiento académico y sus resultados en la escritura creativa.

1.2. Planteamiento del problema

El alumnado español, en general, cuenta con deficiencias en competencia lectora. Así lo pone de manifiesto el informe PISA 2022, en el que se observa una tendencia a la baja en el rendimiento medio estimado en lectura para España, el promedio de la OCDE y el total de la UE desde 2015. En comparación con los resultados obtenidos en el documento PISA 2018, España experimenta un descenso de 14 puntos en lectura. En esta misma línea, el reciente informe de la Real Academia Española (RAE), titulado *La enseñanza de la lengua y la*

literatura en España, con especial atención al uso, el conocimiento y el aprendizaje del español, observa una serie de carencias en el alumnado en lo que respecta a la competencia lectora:

1. Dificultades para comprender textos, incluso aquellos que no son especialmente complejos.
2. Problemas para armar globalmente el significado de los textos, lo que dificulta la capacidad de resumir adecuadamente, extraer ideas esenciales y distinguirlas de los aspectos secundarios.
3. Dificultades para comprender textos literarios o ensayísticos, así como textos contenidos en obras de consulta como manuales, diccionarios, glosarios, enciclopedias, entre otros.
4. Incapacidad para relacionar las palabras que integran los discursos y construir el significado global de los mismos.
5. Observación de que este problema no se detectaba en España hace 30 años en gran parte del alumnado, lo que sugiere un empeoramiento en la competencia lectora a lo largo del tiempo

Estas deficiencias en la competencia lectora del alumnado plantean desafíos significativos en el proceso educativo y subrayan la importancia de abordar de manera efectiva la mejora de las habilidades de comprensión lectora en el ámbito educativo. Sin embargo, conviene subrayar la ausencia de la evaluación de la expresión escrita en este tipo de informes. Cada vez más se nota un declive progresivo en las habilidades de expresión escrita y comunicación clara de ideas y conceptos por parte del alumnado (El Mundo, 2023). Esta tendencia se hace especialmente evidente durante la corrección de exámenes de desarrollo.

En un contexto donde se evidencia un declive progresivo en las capacidades de expresión escrita y comunicación clara de ideas y conceptos, la IA emerge como una herramienta revolucionaria y de gran potencial para abordar esta problemática. Diversas investigaciones demuestran cómo el uso de la IA en la enseñanza potencia tanto la calidad como la eficiencia del aprendizaje, promoviendo un enfoque de aprendizaje personalizado y colaborativo (Sun et al., 2021; Yanhua, 2020). En este sentido, debido a la amplia gama de herramientas de IA

disponibles para los estudiantes, se hace imprescindible analizar sus oportunidades, restricciones y formas de aplicación. El uso de los sistemas de Inteligencia Artificial deben cumplir en todo momento con rigurosos criterios de monitoreo y evaluación. Asimismo, las respuestas recogidas por el alumno durante sus interacciones con la IA no será objeto de uso ilícito, apropiación indebida o explotación delictiva (UNESCO, 2022a).

1.3. Objetivos

1.3.1. Objetivo general

El objetivo general de la presente investigación se basa en desarrollar una unidad didáctica sobre el uso de la Inteligencia Artificial, concretamente de la herramienta ChatGPT, como soporte en el proceso de escritura creativa en una clase de 4º de la ESO en las Islas Baleares.

1.3.2. Objetivos específicos

El objetivo general se articula en los siguientes objetivos específicos:

- Desarrollar la habilidad de escribir correctamente a través de la comprensión y aplicación del proceso de escritura.
- Señalar las características de la Inteligencia Artificial como metodología en el proceso de enseñanza - aprendizaje de la escritura creativa.
- Describir herramientas de IA para el proceso de escritura creativa.
- Analizar casos de buenas prácticas de aplicación de la IA en los procesos de escritura.

2. Marco teórico

2.1. El origen de la escritura

Los orígenes de la escritura se remontan a la antigua Mesopotamia, alrededor del 3400 a.C., con la creación de la escritura cuneiforme. Este sistema, desarrollado por los sumerios, empleaba pictogramas inscritos en tablillas de arcilla con un estilete, evolucionando gradualmente hacia representaciones más abstractas y fonéticas. La escritura cuneiforme facilitó la administración de las crecientes ciudades-estado, permitiendo un control más efectivo sobre los recursos y la economía. Casi simultáneamente, en Egipto, surgió la escritura jeroglífica hacia el 3200 a.C. Los jeroglíficos, tallados en piedra o escritos en papiros, eran inicialmente pictogramas que representaban objetos o conceptos concretos, pero con el tiempo evolucionaron hacia formas más abstractas y fonéticas. Esta escritura era usada principalmente en contextos religiosos y administrativos, destacando su papel crucial en la organización social y en la vida espiritual.

La invención del alfabeto fonético por los semitas en el segundo milenio a.C. representó un avance significativo, simplificando la escritura y haciéndola más accesible. El alfabeto fenicio, que emergió alrededor del 1050 a.C., se basaba en un sistema consonántico llamado abjad, lo que significa que solo se representaban las consonantes y las vocales se inferían por el contexto (Historia Universal, s.f.). El alfabeto fenicio se convirtió en la base para muchos sistemas de escritura posteriores, incluidos el griego y el latín. Los fenicios, conocidos por sus habilidades comerciales y de navegación, difundieron su sistema de escritura por el Mediterráneo, lo que permitió su adopción por otras culturas. La práctica escrituraria de los fenicios, orientada principalmente hacia actividades comerciales, empleaba medios como tablillas de arcilla, pergamino y papiro. Además, los fenicios escribían de derecha a izquierda sin espacios entre las palabras. Por su parte, Gutenberg revolucionó en el siglo XV la manera en que el conocimiento se compartía y preservaba con su invento de la imprenta de tipos móviles. Para 1445, Gutenberg ya había desarrollado la imprenta, marcando un hito con la impresión en 1452 de la Biblia de Gutenberg, conocida también como Biblia de 42 líneas o Biblia de Manzarino. Esta innovación no solo democratizó el acceso al conocimiento, permitiendo una producción masiva y distribución más eficiente de los libros, sino que

también marcó el inicio de la era de la información al facilitar la circulación de ideas y el intercambio cultural a una escala sin precedentes. La imprenta de Gutenberg se convirtió en un pilar fundamental para el avance de la educación, la ciencia y la literatura, transformando profundamente la sociedad de la época y sentando las bases para el mundo moderno.

A lo largo de la historia, la escritura ha sido un reflejo de la sociedad, adaptándose y evolucionando para satisfacer las necesidades de comunicación de la humanidad. Desde las inscripciones en piedra hasta la impresión moderna, la escritura ha permitido la transmisión de conocimientos, cultura y pensamiento a través de generaciones, jugando un papel crucial en el desarrollo de la civilización. Estos hitos en la historia de la escritura demuestran la ingeniosidad humana y la importancia de la comunicación escrita como pilar de la sociedad y el conocimiento. La escritura no solo ha sido una herramienta para registrar hechos y transacciones, sino también un medio para expresar la complejidad del pensamiento humano, sus emociones y su creatividad.

2.1.1. La escritura como proceso

La concepción de la escritura ha sido objeto de cambios con los avances en las teorías psicolingüística, psicogenética y sociolingüística, comenzando a ser considerada como proceso y no como un simple producto (Hairston, 1986). Esta perspectiva pone en foco en las operaciones y experiencias internas del escritor: lo que ocurre dentro de él antes, durante y después de escribir. La escritura, en este enfoque, se considera como una actividad compleja que va más allá de la simple corrección de errores, valorando el pensamiento crítico detrás de todos los géneros de escritura y promoviendo un enfoque más amplio y reflexivo sobre la composición.

El modelo cognitivo de Flower y Hayes (1980) es fundamental en la comprensión del proceso de escritura como un conjunto de operaciones intelectuales complejas y no lineales. Este modelo destaca por su enfoque en los procesos mentales del escritor, considerando la escritura como un acto que involucra múltiples etapas que pueden ocurrir simultáneamente y ser recursivas. Los principales procesos identificados por Flower y Hayes incluyen la planificación, la producción (o redacción), y la revisión, cada uno con subprocesos específicos que permiten al escritor generar, organizar y reformular ideas de manera

efectiva. En primer lugar, la planificación implica la generación de ideas, la organización de estas y la formulación de objetivos, permitiendo al escritor estructurar su pensamiento antes de plasmarlo en texto. Por su parte, la producción se refiere a la plasmación de estas ideas organizadas en texto escrito, donde se consideran aspectos léxicos, sintácticos y semánticos para asegurar la coherencia y cohesión del texto. Mientras que la revisión es un proceso crítico en el que el escritor evalúa y modifica el texto para mejorar su claridad, coherencia y adecuación a los objetivos y audiencia previstos.

En esta metodología, la dinámica entre estudiantes y docentes adquiere una dimensión única, fomentando que el estudiante desarrolle habilidades críticas de pensamiento, organización de ideas, estructuración de oraciones y revisión de textos, en lugar de enfocarse únicamente en la corrección gramatical. En este contexto, el papel del docente se transforma en el de un facilitador que proporciona las condiciones necesarias para que el estudiante explore y afine sus propias estrategias de escritura. En este sentido, Brookes y Grundy (1998:8), argumentan lo siguiente:

“El rol del profesor es ayudar al estudiante a desarrollar estrategias viables para poder empezar (encontrando temas, generando ideas e información, enfocando y planeando estructuras y procedimientos), para esbozar (motivando múltiples borradores), para revisar (agregando, eliminando, modificando y arreglando ideas) y para editar (atendiendo el vocabulario, la estructuración de la frase gramatical y la mecánica)”.

2.1.2. Escribir correctamente

Escribir bien tiene mucho que ver con el concepto de texto. Un texto consiste en la transmisión de un mensaje o una idea mediante un conjunto de palabras y oraciones (Instituto Cervantes, 2017).

La construcción de un texto se basa en dar vida a las ideas preconcebidas durante la etapa de planificación, materializándolas en forma escrita. La analogía de la matrioska sirve frecuentemente para ilustrar este proceso creativo. Tal como estas muñecas rusas que se albergan unas dentro de otras en una secuencia de tamaño creciente, así se estructura un

texto: una entidad compuesta por capas de complejidad ascendente. Las capas que componen los textos son las palabras, los grupos sintácticos, las oraciones y los párrafos. En la creación de textos, eficacia se erige como un criterio esencial para evaluar la validez de un escrito. Para que un texto sea considerado eficaz, debe satisfacer ciertos requisitos:

Tabla 3. *Requisitos para que los textos sean eficaces.*

Requisitos para que los textos sean eficaces	
Coherencia	Un texto coherente incluye toda la información necesaria para su comprensión. La coherencia también implica el uso adecuado de distintos estilos de escritura (descriptivo, narrativo, argumentativo, etc.), la clara definición de sus partes, y la ausencia de contradicciones.
Adecuación	La adecuación se refiere a la conformidad del texto con su propósito comunicativo. Esto incluye adherirse a las convenciones del género elegido, respetar las normas sociales y discursivas, emplear el nivel de formalidad y el tono adecuados al destinatario, y ajustar el contenido a la audiencia.
Cohesión	La cohesión se logra mediante el uso de diversas estrategias gramaticales para conectar oraciones y secuencias, evitando contradicciones y ambigüedades. Esto incluye el uso correcto de elementos de enlace, la adecuada puntuación y la claridad en la relación entre oraciones y párrafos.
Corrección	Un texto debe seguir las normas de ortografía y gramática y emplear el vocabulario adecuado, asignando a cada palabra su significado correcto.

Estilo	Un buen estilo se caracteriza por un léxico variado y preciso, la ausencia de repeticiones innecesarias, y la combinación de estructuras sintácticas simples y complejas para enriquecer el texto.
---------------	--

Fuente: creación propia.

2.2. La Inteligencia Artificial como metodología en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la escritura creativa

2.2.1. Radiografía de la Inteligencia Artificial

En 1956 se acuñó el término “Inteligencia Artificial”. Fue en un encuentro de expertos en teoría de la información, redes neuronales, computación, abstracción y creatividad, que tuvo lugar en la Universidad de Darmouth (EE. UU). Los sistemas de Inteligencia Artificial son programas informáticos que emulan capacidades humanas como el aprendizaje (adquisición de datos), el razonamiento, la autocorrección y la toma de decisiones. En 1968 Marvin Minsky, uno de los primeros científicos informáticos, describió la IA como “la ciencia de hacer que las máquinas hagan cosas que requerirían inteligencia si las hicieran los hombres”. Estas no son las únicas definiciones, ya que es difícil definir la IA. Sin embargo, la definición más extendida es la que considera la IA como el “estudio de agentes que reciben percepciones del entorno y realizan acciones” (Russell; Norvig, 2022, p. 7). Por tanto, la IA implica enseñar a las máquinas a desempeñar labores complejas que hasta ahora sólo podían hacer humanos. Por ejemplo, gestionar enormes cantidades de datos estadísticos, detectar tendencias y aventurar recomendaciones al respecto o, en último término, llevarlas a cabo.

La IA es la primera herramienta distinta a cualquier otro invento de la humanidad. Básicamente porque puede tomar decisiones o crear nuevas ideas por sí misma (Yuval Noah Harari, 2023). En este sentido, la imprenta no tenía la capacidad de crear ideas. Ahora, los sistemas de IA permiten crear textos, música, imágenes y vídeos por sí sola. Se clasifica en dos categorías principales: IA débil y IA fuerte. Por un lado, la IA débil se refiere a sistemas orientados a resolver órdenes específicas a través de la información que tienen en su base

de datos y/o mediante una búsqueda en Internet. Entre los ejemplos notables de la IA débil destacan Siri de Apple, Alexa de Amazon o Assistant de Google. Por otro lado, la IA fuerte se caracteriza por su capacidad de abordar decisiones de forma proactiva, sin necesidad de esperar órdenes. La IA fuerte la podemos ver en la ciencia ficción de producciones cinematográficas como Blade Runner, Matrix y Ex Machina, entre otras.

La IA aprende y evoluciona mediante dos enfoques fundamentales: el aprendizaje automático y el aprendizaje profundo. En el aprendizaje automático, la máquina desarrolla sus propios algoritmos y realiza predicciones basándose en los datos que recibe. Este proceso permite que la IA identifique patrones y aprenda de ellos sin ser explícitamente programada para tareas específicas. Por otro lado, el aprendizaje profundo, una extensión más compleja del aprendizaje automático, capacita a los sistemas para que, con mínima supervisión, mejoren su rendimiento y capacidad de autoaprendizaje conforme adquieren más experiencia. Este tipo de aprendizaje es el que está detrás de tecnologías avanzadas como el reconocimiento de imágenes en vehículos autónomos y los diagnósticos médicos, donde la IA puede interpretar y analizar grandes volúmenes de información para tomar decisiones o realizar predicciones precisas.

2.2.2. Buenas prácticas de la IA en la escritura creativa: casos reales

La implementación de la IA se ha extendido a numerosos sectores, incluyendo el de la escritura. La influencia de la IA en la escritura está creciendo. Desde correcciones ortográficas y sugerencias gramaticales y de estilo hasta ayudas para completar una frase, la IA se ha convertido en una herramienta indispensable para escritores de todos los niveles. Además, se ha llegado a un punto en el que las máquinas no solo asisten en el proceso creativo sino que, en ciertos contextos, son capaces de generar textos completos de manera autónoma.

Los sistemas de IA se apoyan en grandes bases de datos y en poderosas capacidades de cómputo. Esto les permite aprender con precisión patrones lingüísticos, estilos narrativos y estructuras de géneros literarios. Esta capacidad de aprendizaje profundo no solo les habilita para imitar dichos estilos y estructuras, sino que también les permite generar textos creativos novedosos y coherentes. Esta tecnología supone un importante desafío para el

trabajo de la expresión escrita y el desarrollo de la escritura creativa. La creatividad y los ordenadores pueden ser interesantes compañeros (Boden, 2004) para la comprensión de la creatividad humana y para producir creatividad computacional. Por otro lado, Ward (2020) plantea una perspectiva innovadora respecto a la creatividad computacional, argumentando que esta no tiene por qué ser idéntica a la creatividad humana, ni aspirar a ello. Según Ward, no es necesario que las máquinas imiten cada vez más a los humanos en su capacidad creativa; más bien, sería beneficioso que los humanos aprendieran a apreciar y reconocer el potencial creativo propio de lo mecánico y tecnológico.

Cada vez son más las iniciativas que dan respuesta al posible uso educativo de la IA. La UNESCO (s.f.), a través del portal “Teaching AI for K-12” (estudiantes entre 5 y 18 años de edad), pretende ayudar al profesorado a comprender mejor las implicaciones de la IA mediante una batería de recursos que incluyen documentos, videos y cursos en línea, entre otros. Asimismo, la Real Academia Española (RAE, s.f.) lidera el proyecto LEIA (Lengua Española e Inteligencia Artificial), con el objetivo de que las herramientas de IA utilicen un español correcto. Además, la IA ya está siendo utilizada como compañera de trabajo en medios de comunicación. La IA desempeña un papel fundamental en los flujos de trabajo periodístico, mediante la automatización de noticias, análisis de grandes volúmenes de datos, verificación de acontecimientos y personalización de los contenidos. En España surgen casos de escritura automática en medios de comunicación, destacando algunos pioneros como:

- Medusa, de Vocento, que emplea el Periodismo Automatizado para generar artículos sobre la situación de playas y pistas de esquí.
- El Confidencial utiliza un bot, llamado AnaFut, para la escritura automática de crónicas deportivas.

A pesar de que su implantación en las redacciones se considera aún incipiente, la IA despierta interés empresarial como nuevo modelo de negocio (Sánchez García, Díez-Gracia, Calvo-Barbero, Merayo Álvarez, 2023).

En el ámbito educativo, se está empezando a experimentar también con la herramientas de IA. La doctora Leah Hendrickson, profesora de Medios Digitales de la Universidad de Leeds,

hace que sus alumnos usen tanto ChatGPT como otros modelos lingüísticos de IA para mejorar su escritura académica, al mismo tiempo que comprueban cómo funciona esta tecnología, cuestionándola también de forma crítica. En este sentido, la IA también se cuela en la creación literaria. El caso más reciente es el de la escritora japonesa Rie Kudan, ganadora del Premio Akutagawa, que utilizó ChatGPT para escribir aproximadamente el 5% de su novela *Tokyo Sympathy Tower*, alabada por su calidad. La autora planea continuar integrando la IA en sus futuras novelas, buscando un equilibrio que permita tanto aprovechar las ventajas tecnológicas como dar rienda suelta a su creatividad personal. Sin embargo, ya en 2016 un ordenador escribió un cuento titulado *El día que una computadora escribe una novela* (Olewitz, 2016), compitiendo contra humanos por el premio literario Nikkei Hoshii Shinichi.

2.2.3. Herramientas de apoyo a la escritura

Existen diversas herramientas de Inteligencia Artificial para mejorar las habilidades de escritura creativa y aumentar la motivación para escribir. Una de las más populares (Carbonaro, G., 2024) en este campo es ChatGPT, desarrollado por OpenAI. ChatGPT es una herramienta de IA que ha revolucionado la manera en que abordamos la escritura creativa. Utiliza técnicas avanzadas de Procesamiento de Lenguaje Natural (PLN) para generar textos coherentes y creativos en respuesta a las entradas del usuario. Su capacidad para comprender y producir lenguaje en una amplia gama de estilos y formatos la convierte en una herramienta versátil para estudiantes y docentes en la ESO.

ChatGPT puede ser utilizado para generar ideas, temas o argumentos para historias, ensayos y otros proyectos de escritura. Los estudiantes pueden interactuar con la herramienta, introduciendo solicitudes generales o específicas, y recibir propuestas que les ayuden a iniciar o desarrollar sus textos. La herramienta ChatGPT también es útil para crear descripciones detalladas de personajes, configuraciones y tramas complejas. Esto permite a los estudiantes explorar diferentes aspectos de la narrativa y enriquecer sus historias con elementos detallados y bien desarrollados. Asimismo, puede ofrecer sugerencias para mejorar la gramática, el estilo y la cohesión de los textos. Los alumnos pueden aprender a revisar y editar sus trabajos de manera más efectiva, mejorando su habilidad para comunicarse con claridad y precisión. En España, José Torres, profesor contratado doctor

por la Universidad Internacional de La Rioja, utilizó en una clase de 2º de Bachillerato la herramienta ChatGPT para determinar cómo esta IA resolvía un análisis sintáctico y, a partir de los errores que se detectaran, los alumnos mejoraron la explicación obtenida (Torres, 2024).

Copilot Pro representa una herramienta similar a ChatGPT para asistir en el proceso de escritura creativa. Al igual que ChatGPT, Copilot Pro utiliza técnicas avanzadas de Procesamiento de Lenguaje Natural para generar contenido coherente y original. Sin embargo, de momento no se han encontrado casos de uso de la herramienta Copilot Pro en los centros educativos.

Por otro lado, Grammarly es otro asistente de escritura que ofrece correcciones avanzadas de gramática, ortografía y estilo. Esta herramienta no solo mejora la calidad de los textos, sino que también ofrece sugerencias contextuales para enriquecer la escritura, haciéndola más clara, concisa y efectiva. En este sentido, la Rasmussen University, situada en Florida (Estados Unidos), es cliente de Grammarly desde 2020, proporcionando acceso a herramientas de asistencias de escritura de IA a profesores y estudiantes (Grammarly, 2023).

3. Propuesta de intervención

En este apartado se desarrolla la propuesta de intervención: el diseño de una unidad didáctica basada en el uso de la Inteligencia Artificial, en concreto de la herramienta ChatGPT, en el proceso de escritura creativa aplicada a una clase de 4º de la ESO de la asignatura Lengua Castellana y Literatura en las Islas Baleares.

3.1. Presentación de la propuesta

Esta propuesta tiene la finalidad de brindar a los estudiantes la oportunidad de fusionar sus destrezas en la narración de historias con el potencial de la IA para generar relatos literarios inéditos y extraordinarios.

La elección de la IA como metodología vertebradora en el proceso de redacción creativa se justifica, por un lado, por su enorme impacto en el ámbito de la escritura, puesto que permite desde correcciones ortográficas, asesoramiento gramatical y estilístico, hasta sistemas que redactan textos de manera autónoma, y, por otro lado, por su capacidad de representar una oportunidad innovadora y estratégica para enriquecer el conocimiento de los docentes y alumnos.

A continuación, se describe el contexto en el que se va a llevar a cabo la propuesta de intervención.

3.2. Contextualización de la propuesta

La propuesta se desarrolla en la clase 406, perteneciente al grupo B de 4º de la ESO, en la asignatura de Lengua Castellana y Literatura, en el IES X Ibiza. La propuesta de intervención, enmarcada en el tema denominado 'El texto literario', consiste en utilizar la herramienta de IA ChatGPT para explorar nuevas formas de escritura creativa y enriquecer el proceso de aprendizaje en la clase de Lengua Castellana y Literatura.

3.2.1. Descripción del centro y alumnado

El centro donde se imparte la actividad de escritura creativa, el IES X Ibiza, está ubicado en las afueras de la ciudad de Ibiza. Se trata de un centro de titularidad pública iniciado en el curso 1990/91 y que se caracteriza por su amplia oferta educativa que incluye Educación

Secundaria Obligatoria, Bachillerato, y ciclos formativos de grado medio y superior. Con un equipo docente de 98 profesores distribuidos en 14 departamentos, el centro atiende a una diversidad estudiantil procedente de varios colegios públicos de la isla de Ibiza, reflejando así la variada composición socioeconómica y cultural de la isla. Las familias de los estudiantes, en su mayoría, muestran un nivel socioeconómico y educativo mediano-alto, con una implicación activa en la educación de sus hijos.

El grupo – clase sobre el que se realiza la intervención es el de 4º B. Está formado por 20 alumnos, de los cuales hay dos repetidores, tres de altas capacidades, un alumno con dificultades específicas de aprendizaje y una alumna de incorporación tardía. En general, es un grupo con un nivel educativo mediano-alto y con familias implicadas en la educación de sus hijos. Esto favorece un buen ambiente de trabajo, un buen ritmo para la consecución de objetivos y una buena dinámica para llevar a cabo las situaciones de aprendizaje. En conclusión, se trata de un grupo con motivación por el contenido de Lengua Castellana y Literatura, pero que no ha trabajado previamente mediante herramientas de IA.

3.2.2. Marco normativo

La propuesta de intervención se realiza en base a la legislación siguiente:

- Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación.
- Real Decreto 2017/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.
- Real Decreto 32/2022, de 1 de agosto, por el que se establece el currículum de la educación secundaria obligatoria en las Islas Baleares.

3.3. Intervención en el aula

3.3.1. Objetivos

Los objetivos de la propuesta de intervención son los siguientes:

- Utilizar la Inteligencia Artificial, en concreto la herramienta ChatGPT, como soporte en el proceso de escritura creativa en una clase de 4º de la ESO en las Islas Baleares.
- Estimular la creatividad literaria de los estudiantes al desafiarlos a escribir y desarrollar relatos literarios en colaboración con la IA.

- Introducir a los estudiantes en el uso de la IA como herramienta creativa en el ámbito literario, permitiéndoles experimentar cómo la tecnología puede enriquecer su proceso de escritura.
- Promover la colaboración entre estudiantes mediante la vinculación de las narrativas literarias con el conjunto de la IA.
- Desarrollar habilidades de edición y revisión al trabajar en la mejora de los textos generados por la IA.
- Reflexionar sobre las implicaciones éticas y creativas de la colaboración entre humanos y la IA en el ámbito literario.

3.3.2. Competencias

En la unidad didáctica propuesta se desarrollan las siguientes competencias detalladas en el Anexo I Perfil de salida del alumnado al término de la enseñanza básica, del Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo:

- **Competencia en Comunicación Lingüística (CCL):**
La Competencia en Comunicación Lingüística hace referencia a nuestra habilidad para interactuar y comunicarnos efectivamente de diferentes maneras—sea oral, escrita, signada o multimodal—de una forma que sea coherente y adecuada para el contexto y propósito en cuestión. Esto significa saber cómo usar el lenguaje para comprender, interpretar y evaluar críticamente todo tipo de mensajes, evitando caer en trampas de manipulación o desinformación. La propuesta de intervención tiene como objetivo el desarrollo de la competencia comunicativa del alumnado, entendida en los procesos de comprensión y expresión oral (CCL1), por un lado, y de comprensión y expresión escrita (CCL2), por otro lado.
- **Competencia Digital (CD):**
La Competencia Digital se refiere a nuestra habilidad para usar tecnologías digitales de manera efectiva, segura, y responsable. Esto no solo abarca la capacidad de navegar por Internet o usar dispositivos y software, sino que implica una comprensión más profunda de cómo estas herramientas pueden ser utilizadas para enriquecer nuestro aprendizaje, trabajo y participación en la sociedad. En este sentido, la presente unidad didáctica fomenta la competencia digital del alumnado

mediante el acceso al aula virtual del centro (CD3), la utilización de sistemas de Inteligencia Artificial (CD2) y el empleo de herramientas para elaborar presentaciones orales (CD2).

3.3.3. Contenidos

Los contenidos que se van a trabajar en la presente unidad didáctica son los siguientes:

- Los textos literarios.
- Las pautas para redactar de forma correcta y creativa.
- La Inteligencia Artificial: ChatGPT.

3.3.4. Metodología

La metodología sobre la que se proyecta la presente unidad didáctica es la herramienta de Inteligencia Artificial ChatGPT en calidad de instrumento creativo en el ámbito de la asignatura de Lengua Castellana y Literatura. En este contexto, el docente brinda a los estudiantes la oportunidad de fusionar sus destrezas en la narración de historias con el potencial de la IA para generar relatos literarios inéditos y extraordinarios.

Esta actividad se llevará a cabo en grupos conformados por un total de cinco alumnos. El profesor se encargará de que los grupos sean todo lo heterogéneos posibles, así como de designarlos para que los alumnos salgan de su zona de confort y trabajen con compañeros con los que no suelen hacerlo. Dentro de cada equipo, se incluirá al menos a un estudiante que demuestre un alto rendimiento académico; a otro con ciertas dificultades en su proceso de aprendizaje, pero que muestre una dedicación y esfuerzo constante por mejorar; y aquel alumno al que le resulte particularmente complejo alcanzar los objetivos propuestos. Confiando en la diversidad de habilidades y experiencias que cada miembro aporta al equipo, se espera que esta actividad no solo contribuya al logro de los objetivos académicos propuestos, sino que también fortalezca el tejido social del grupo, preparando a los estudiantes para enfrentar desafíos futuros de manera colaborativa y resiliente.

Asimismo, cada grupo asumirá la responsabilidad de colectivamente seleccionar un tema literario de su interés y, posteriormente, colaborar con ChatGPT para crear y perfeccionar un relato literario basado en dicho tema. La IA desempeñará el rol de colaborador creativo inicial, proporcionando un punto de partida para la narración, mientras que los estudiantes

asumirán la tarea de editar y perfeccionar el contenido, añadiendo detalles, refinando la trama y esculpiendo los personajes con el fin de moldear una narrativa literaria coherente y cautivadora.

En la primera sesión, el profesor se presentará como fuente conocimiento. Para ello, hará un repaso de los contenidos ya vistos en la unidad anterior dedicada a los textos literarios, clasificará y explicará los géneros literarios, y aportará pautas para escribir de forma correcta y creativa.

En la segunda sesión, se introducirán nociones de teoría sobre el uso de la Inteligencia Artificial en el contexto educativo, en concreto de la herramienta ChatGPT. Asimismo, el docente se encargará de explicar las claves del taller de escritura creativa y crear cuatro grupos de cinco alumnos cada uno.

En la tercera sesión, el profesor adoptará un papel de moderador o guía, cediendo el protagonismo a los alumnos. Durante estas sesiones, cada grupo llevará a cabo en clase la actividad titulada 'Escritura creativa con la ayuda de la IA', en la que tienen que esculpir su relato literario de forma que sea original y atractivo. En cuanto al uso de la IA, el docente acompañará los relatos introductorios de cada grupo, de cara a que solo hagan uso de ChatGPT para crear un punto de partida para su historia.

En la penúltima etapa de la actividad (sesión cuatro), cada equipo presentará en clase su obra. Durante estas exposiciones orales, los alumnos destacarán los aspectos más creativos de su historia y darán a conocer el proceso de edición que transformó la narrativa en una obra maestra literaria. Para ello pueden hacer uso de herramientas de presentación, como PowerPoint o Prezi.

En la última fase (sesión cinco), el docente llevará a cabo una valoración de los proyectos presentados, entregará las calificaciones de los escritos y aportará una reflexión sobre las implicaciones resultantes de la colaboración entre seres humanos y la IA en el ámbito literario.

Esta actividad busca proporcionar un espacio de aprendizaje en el cual los estudiantes puedan explorar y experimentar la intersección entre la creatividad literaria y la tecnología

de la IA, con un enfoque específico en el contexto de la asignatura de Lengua Castellana y Literatura.

3.3.5. Cronograma y secuenciación de actividades

La actividad se llevará a cabo a lo largo de cinco horas, repartidas en cinco sesiones de 55 minutos de duración, a razón de tres sesiones por semana, desde el día 11 hasta el 20 de marzo de 2024. El siguiente cronograma muestra la temporalización del taller de escritura creativa:

Tabla 4. *Cronograma de las sesiones.*

Sesión	Actividades	Día				
		11	13	15	18	20
1	Actividad 1: Detección de conocimientos previos.	■				
	Actividad 2: Tipos de textos literarios.					
	Actividad 3: Pautas para redactar correctamente.					
2	Actividad 4: Introducción a la Inteligencia Artificial y a la herramienta ChatGPT.		■			
	Actividad 5: Herramienta ChatGPT.					
	Actividad 6: Presentación de la actividad 'Escritura creativa con la ayuda de la IA'.					
	Actividad 7: Agrupación de los alumnos.					
3	Actividad 8: Inicio de la actividad grupal.			■		
4	Actividad 9. Exposición oral por grupos y entrega de los textos.				■	
5	Actividad 10. Debate final y entrega de notas.					■

Fuente: creación propia.

La secuenciación de las actividades se organizará de la siguiente forma:

Tabla 5. *Secuenciación de la actividad 1.*

Actividad 1. Detección de conocimientos previos	
Tiempo estimado: 10 minutos	Espacio: aula 406
Agrupamiento: grupo-clase	
Descripción de la actividad	Repaso de los contenidos ya vistos en la unidad anterior dedicada a los textos literarios para conocer lo que el alumnado sabe sobre dicha disciplina.
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guía de la unidad. ▪ Ordenador del docente. ▪ Proyector o pantalla para poder visualizar el material. ▪ Cuaderno de apuntes.
Evaluación	Observación directa no evaluable.

Fuente: creación propia.

Tabla 6. *Secuenciación de la actividad 2.*

Actividad 2. Tipos de textos literarios	
Tiempo estimado: 25 minutos	Espacio: aula 406
Agrupamiento: grupo-clase	
Descripción de la actividad	Clasificación y explicación de los diferentes géneros literarios: narrativo (novela, microcuento, crónica, leyenda, mito o fábula), dramático (comedia, tragedia o drama) y lírico (poemas, sonetos, odas o coplas).
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guía de la unidad. ▪ Ordenador del docente. ▪ Proyector o pantalla para poder visualizar el material. ▪ Cuaderno de apuntes.
Evaluación	Observación directa no evaluable.

Fuente: creación propia.

Tabla 7. Secuenciación de la actividad 3.

Actividad 3. Pautas para redactar textos de forma correcta y creativa		
Tiempo estimado: 20 minutos	Espacio: aula 406	Agrupamiento: grupo-clase
Descripción de la actividad	Consejos prácticos y pautas claras para estructurar sus obras, explorando cómo dar vida a sus ideas y emociones a través de las palabras de forma correcta y creativa.	
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guía de la unidad. ▪ Ordenador del docente. ▪ Proyector o pantalla para poder visualizar el material. ▪ Cuaderno de apuntes. 	
Evaluación	Observación directa no evaluable.	

Fuente: creación propia.

Tabla 8. Secuenciación de la actividad 4.

Actividad 4. Introducción a la Inteligencia Artificial		
Tiempo estimado: 10 minutos	Espacio: aula 406	Agrupamiento: grupo-clase
Descripción de la actividad	Explicación sobre qué es la Inteligencia Artificial y cómo esta tecnología puede enriquecer y complementar sus habilidades literarias durante el proceso de escritura creativa.	
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guía de la unidad. ▪ Ordenador del docente. ▪ Proyector o pantalla para poder visualizar el material. ▪ Cuaderno de apuntes. ▪ Ordenador portátil del alumno. 	
Evaluación	Observación directa no evaluable.	

Fuente: creación propia.

Tabla 9. Secuenciación de la actividad 5.

Actividad 5. Herramienta ChatGPT		
Tiempo estimado: 15 minutos	Espacio: aula 406	Agrupamiento: grupo-clase
Descripción de la actividad	Explicación sobre qué es ChatGPT y cómo funciona en el proceso de escritura creativa. Además, cada alumno recibirá una cuenta de acceso proporcionada por el profesor para facilitar la exploración de esta herramienta y realizar la actividad grupal que explicará a continuación.	
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guía de la unidad. ▪ Ordenador del docente. ▪ Proyector o pantalla para poder visualizar el material. ▪ Cuaderno de apuntes. ▪ Ordenador portátil del alumno. ▪ Acceso a ChatGPT: https://chat.openai.com/ 	
Evaluación	Observación directa no evaluable.	

Fuente: creación propia.

Tabla 10. Secuenciación de la actividad 6.

Actividad 6. Presentación de la actividad 'Escritura creativa con la ayuda de la IA'		
Tiempo estimado: 20 minutos	Espacio: aula 406	Agrupamiento: grupo-clase
Descripción de la actividad	El profesor desglosa las pautas de la actividad 'Escritura creativa con la ayuda de la IA', mediante la cual se pretende colaborar con la herramienta de Inteligencia Artificial ChatGPT para crear y perfeccionar un relato literario. Asimismo, el docente entrega a los alumnos la rúbrica de evaluación de la tarea grupal.	
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guía de la unidad. ▪ Ordenador del docente. ▪ Proyector o pantalla para poder visualizar el material. ▪ Cuaderno de apuntes. ▪ Ordenador portátil del alumno. 	

Evaluación	Observación directa no evaluable.
-------------------	-----------------------------------

Fuente: creación propia.

Tabla 11. *Secuenciación de la actividad 7.*

Actividad 7. Agrupación de los alumnos		
Tiempo estimado: 10 minutos	Espacio: aula 406	Agrupamiento: grupo-clase
Descripción de la actividad	El docente organizará a los estudiantes en grupos de cinco. El objetivo es que los equipos sean todo lo heterogéneos posibles y que los alumnos trabajen con compañeros con los que no suele hacerlo.	
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Guía de la unidad. ▪ Ordenador del docente. ▪ Proyector o pantalla para poder visualizar el material. ▪ Cuaderno de apuntes. ▪ Ordenador portátil del alumno. 	
Evaluación	Observación directa no evaluable.	

Fuente: creación propia.

Tabla 12. *Secuenciación de la actividad 8.*

Actividad 8. Inicio de la actividad grupal		
Tiempo estimado: 55 minutos	Espacio: aula 406	Agrupamiento: grupo-clase
Descripción de la actividad	<p>Cada equipo comienza a trabajar en clase en la tarea ‘Escritura creativa con la ayuda de la IA’. En primer lugar, cada equipo deberá deliberar y elegir un tema o género literario que sea de su interés y que inspire su narrativa. Este proceso puede llevarlos a explorar diversos géneros literarios. La elección del tema se erige como el lienzo en blanco sobre el cual los estudiantes comenzarán a esculpir su historia, en colaboración con la herramienta ChatGPT.</p> <p>La etapa de colaboración con ChatGPT se inicia cuando cada grupo de</p>	

	<p>estudiantes comienza a construir la historia, aportando un párrafo o introducción inicial. En esta fase, la IA entra en acción al tomar la información proporcionada por los estudiantes y generar sugerencias para el desarrollo de la narrativa. Los estudiantes poseen la autonomía de decidir si acogen las sugerencias proporcionadas por la IA o si optan por realizar modificaciones en concordancia con sus visiones creativas.</p> <p>Una vez que la IA ha contribuido al desarrollo de la historia, los estudiantes asumen el papel de editores, dedicándose a perfeccionar el texto resultante. Durante esta fase, se añaden detalles, se refina la trama y se da forma a los personajes con el fin de garantizar la coherencia y la captura de la atención del lector.</p>
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ordenador del docente. ▪ Proyector o pantalla para poder visualizar el material. ▪ Cuaderno de apuntes. ▪ Ordenador portátil del alumno. ▪ Acceso a ChatGPT: https://chat.openai.com/
Evaluación	Rúbrica de evaluación de la actividad (ver tabla 15).
Criterios de evaluación	1. Originalidad y creatividad del escrito, 2. Redacción y formato, 3. Estructura y extensión, 4. Utilización de las TIC y 6. Capacidad de trabajar en equipo.

Fuente: creación propia.

Tabla 13. *Secuenciación de la actividad 9.*

Actividad 9. Exposición oral por grupos		
Tiempo estimado: 55 minutos	Espacio: aula 406	Agrupamiento: grupo-clase
Descripción de la actividad	Cada grupo de estudiantes procederá a presentar su relato literario en clase. Durante las presentaciones, se expondrá el proceso de colaboración con la IA en la edición y se enfatizarán los elementos más destacados y creativos de la historia generada.	

Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ordenador del docente. ▪ Proyector o pantalla para poder visualizar el material. ▪ Ordenador portátil del alumno. ▪ Acceso a la presentación en Power Point o Prezi.
Evaluación	Rúbrica de evaluación de la actividad (ver tabla 15).
Criterios de evaluación	1. Originalidad y creatividad del escrito, 2. Redacción y formato, 3. Estructura y extensión, 4. Utilización de las TIC, 5. Exposición oral y 6. Capacidad de trabajar en equipo.

Fuente: creación propia.

Tabla 14. *Secuenciación de la actividad 10.*

Actividad 10. Debate final y entrega de notas		
Tiempo estimado: 55 minutos	Espacio: aula 406	Agrupamiento: grupo-clase
Descripción de la actividad	El docente llevará a cabo una valoración de los proyectos de sus alumnos y una reflexión sobre las implicaciones resultantes de la colaboración entre seres humanos y la IA en el ámbito literario. Esta discusión ampliará el horizonte al abordar cómo la tecnología puede actuar como fuente de inspiración y enriquecimiento para la creatividad humana, al mismo tiempo que se examinarán las potenciales oportunidades y desafíos que esta colaboración plantea en el contexto actual de la literatura.	
Recursos	<ul style="list-style-type: none"> ▪ Ordenador del docente. ▪ Proyector o pantalla para poder visualizar el material. ▪ Cuaderno de apuntes. 	
Evaluación	Observación directa no evaluable.	

Fuente: creación propia.

3.3.6. Recursos

Los recursos de la propuesta de intervención se dividen en humanos, espaciales y materiales. En cuanto a los recursos humanos, se cuenta con el docente del grupo B de 4º de la ESO de la asignatura de Lengua Castellana y Literatura del IES X Ibiza. Los recursos espaciales se estructuran en cinco sesiones de 55 minutos cada una en las que se trabajará en clase la actividad de escritura creativa con la ayuda de la Inteligencia Artificial. Mientras que en cuanto a los recursos materiales, el aula deberá contar con proyector o pantalla para poder visualizar materiales y conexión WiFi, con la finalidad de que los alumnos puedan acceder con sus propios ordenadores portátiles a la herramienta ChatGPT y a Google Classroom. Los estudiantes emplearán ChatGPT para generar sugerencias para el desarrollo de la narrativa; mientras que en Google Classroom, el profesor pondrá a disposición del alumnado el material visto en clase y también se empleará como la aplicación a través de la cual se realizarán las entregas de los relatos escritos. Además, los alumnos deberán contar con acceso en sus ordenadores a herramientas como PowerPoint o Prezi para presentar las claves de sus historias.

3.3.7. Evaluación

La evaluación de la propuesta de trabajo se llevará a cabo conforme al artículo 20 de la LOMLOE, que establece que “será continua y global y tendrá en cuenta su progreso en el conjunto de los procesos de aprendizaje”. Es por ello que el diseño de la evaluación de esta propuesta de intervención se realizará sobre la base de que se evalúan competencias

Las actividades propuestas en la primera sesión proporcionarán al docente información acerca del grado de conocimientos previos por parte del alumnado sobre el contenido de la unidad didáctica relacionada con los textos literarios. En base a ello, el docente podrá modular y personalizar el nivel de exigencia a los estudiantes a lo largo del proyecto.

Entre la segunda y la tercera sesión, los alumnos reciben *feedback* tanto del resto de compañeros (dando lugar a la coevaluación) como del propio profesor, quien los guiará para preparar y mejorar el siguiente paso: exposición oral por grupos. De este modo, en caso de que un alumno tenga dificultades para asumir el contenido previo, el docente puede

intervenir para reconducir o proporcionar actividades de ampliación. Asimismo, Google Classroom actuará como vía de comunicación adicional entre profesor y alumno para plantear consultas fuera del aula.

La actividad grupal ‘Escritura creativa con la ayuda de la IA’, de carácter práctico, adquiere un mayor protagonismo. Es por ello que la evaluación del alumnado será grupal, premiando así el trabajo en equipo. Sin embargo, el profesor entregará a cada alumno una plantilla para evaluarse a sí mismo (autoevaluación) y a sus compañeros de equipo (coevaluación). Esta plantilla, disponible en el Anexo 1, no debe ser compartida con el resto de alumnos, ya que solo la debe ver el docente.

La extensión máxima para el proyecto grupal es de tres páginas A4, con fuente Calibri 12 e interlineado 1,5. Mientras que en cuanto a la exposición oral del escrito, el tiempo máximo de presentación es de 10 minutos. En ambos casos es un requisito imprescindible ceñirse a la extensión y tiempo descrito, ya que se debe trabajar la capacidad de síntesis.

La fecha límite de entrega del escrito y de la presentación para la exposición oral es el 18 de marzo a las 23.59 horas. Ambos materiales deberán enviarse de forma individual al correo del profesor, (amoreno@iesxibiza.com).

Como instrumento de evaluación para la actividad principal, ‘Escritura creativa con la ayuda de la IA’, se propone la siguiente rúbrica, que el docente pondrá a disposición del alumnado en la segunda sesión:

Tabla 15. *Rúbrica de evaluación.*

Criterios de evaluación	Escritura creativa con la ayuda de la IA				IES X de Ibiza
	Nivel 1 (suspense)	Nivel 2 (aprobado)	Nivel 3 (notable)	Nivel 4 (sobresaliente)	PESO

<p>Criterio 1. Originalidad y creatividad del escrito.</p>	<p>El texto no es original ni creativo.</p>	<p>El texto es muy poco original y no demuestra creatividad.</p>	<p>El texto es bastante original y creativo.</p>	<p>El texto es muy original y demuestra creatividad.</p>	<p>20 %</p>
<p>Criterio 2. Redacción y formato.</p>	<p>El texto está sin formato, aspecto descuidado y lenguaje coloquial.</p>	<p>El texto tiene formato en gran parte homogéneo. Incluye expresiones coloquiales, pero no impiden la comprensión general del texto.</p>	<p>El texto está con formato y sin errores, pero podría mejorarse el estilo o la redacción.</p>	<p>El texto cuenta con un formato y estilo de redacción elegante y sin errores.</p>	<p>20 %</p>
<p>Criterio 3. Estructura y extensión.</p>	<p>Ni la estructura ni la extensión del trabajo son correctas.</p>	<p>La estructura o la extensión del no son del todo correctas.</p>	<p>La estructura y la extensión del son correctas.</p>	<p>La estructura y la extensión son bastante correctas.</p>	<p>20 %</p>
<p>Criterio 4. Utilización de las TIC: aula virtual, ChatGPT y</p>	<p>No se hace uso de las herramientas TIC.</p>	<p>El nivel de uso y entendimiento de las herramientas</p>	<p>El nivel de uso y entendimiento de las herramientas</p>	<p>El nivel de uso y entendimiento de las herramientas TIC es</p>	<p>20 %</p>

herramientas para exponer.		TIC es mínimo o ineficaz.	TIC es avanzado.	es excepcional.	
Criterio 5. Exposición oral.	El nivel de expresión oral demostrado en la exposición no es propio del nivel exigible en 4º de la ESO.	El nivel de expresión oral demostrado en la exposición es mejorable por su corrección, claridad y orden.	El nivel de expresión oral demostrado en la exposición es adecuado por su corrección, claridad y orden.	El nivel de expresión oral demostrado en la exposición es el idóneo para el alumnado de 4º de la ESO.	10 %
Criterio 6. Capacidad de trabajar en equipo.	La actividad no se ha realizado en grupo.	La actividad se ha desarrollado en grupo pero se observa que el producto final es una composición de partes sin consenso grupal.	La actividad se ha llevado a cabo en grupo pero se observan aspectos incoherentes entre las diferentes partes.	La actividad se ha realizado en grupo de forma adecuada fruto del consenso y revisión de los integrantes del equipo.	10 %
ORTOGRAFÍA:					
Penalización de -0,25 puntos por cada cinco faltas de acentuación.					
Penalización de -0,10 puntos por cada falta ortográfica.					
PUNTUACIÓN TOTAL:					100 %

3.4. Evaluación de la propuesta

El objetivo principal de esta propuesta de intervención no es otra que la de utilizar la Inteligencia Artificial, en concreto la herramienta ChatGPT, como soporte en el proceso de escritura en una clase de 4º de la ESO en las Islas Baleares. Con el fin de comprobar la viabilidad, el funcionamiento y el grado de consecución de los objetivos propuestos, se propone la realización de forma periódica de una matriz DAFO por parte del profesor para determinar tanto los puntos fuertes como los carencias de esta propuesta de trabajo.

Tabla 16. Matriz DAFO

Debilidades	Amenazas
<ul style="list-style-type: none">▪ La mala gestión de recursos por parte de los estudiantes puede hacer que acaben olvidándose el ordenador portátil en casa.▪ La dependencia tecnológica puede ser una limitación para algunos estudiantes.▪ La integración de tecnología puede demandar tiempo y esfuerzo para que tanto el docente como los alumnos se familiaricen con las nuevas herramientas.▪ Existe la posibilidad de que los relatos generados dependan demasiado de las respuestas de la IA, afectando así a la originalidad y calidad literaria del escrito final.	<ul style="list-style-type: none">▪ La resistencia por parte de padres o tutores respecto al uso de tecnologías en el centro educativo. Ello puede impedir que el estudiante participe plenamente en las actividades propuestas.▪ El uso de la IA en el aula plantea desafíos sobre la privacidad de los datos personales y la ética en la creación de contenido.▪ La desigualdad en el acceso a recursos tecnológicos entre los estudiantes puede ampliar la brecha educativa.

Fortalezas	Oportunidades
<ul style="list-style-type: none">▪ El uso de la IA como instrumento creativo enriquece el proceso de aprendizaje.▪ La combinación de la IA con competencias literarias fomenta la creatividad, el pensamiento crítico y la innovación.▪ La formación de grupos heterogéneos promueve la diversidad, la inclusión y la colaboración entre alumnos con diferentes habilidades y niveles de rendimiento, potenciando el aprendizaje colectivo y la cohesión social.▪ Los alumnos adquieren un rol activo. No solo adquieren conocimiento, sino que también se convierten en creadores mediante el uso de la IA.	<ul style="list-style-type: none">▪ La incorporación de tecnologías emergentes en el aula, preparando así a los estudiantes para el futuro.▪ El uso de herramientas de IA y el enfoque práctico aumenta el interés y la motivación de los estudiantes hacia la asignatura de Lengua Castellana y Literatura.▪ La utilización de herramientas tecnológicas avanzadas brinda habilidades prácticas en otras asignaturas, como Tecnología o Informática.

Fuente: creación propia.

4. Conclusiones

Mediante el presente proyecto se ha trasladado la metodología del uso de la Inteligencia Artificial, en concreto de la herramienta ChatGPT, en la asignatura de Lengua Castellana y Literatura en la Educación Secundaria Obligatoria, como soporte en el proceso de escritura creativa. A estos efectos, se ha diseñado una unidad didáctica centrada en esta metodología que respondiera a las necesidades específicas y a las particularidades de una clase de 4º de la ESO en las Islas Baleares. En este sentido, se ha logrado crear una propuesta de intervención centrada en esta metodología capaz de ser llevada a la práctica en un aula real. Este objetivo general se completa con cuatro objetivos específicos, cuyo grado de consecución se valora a continuación.

En primer lugar, en el marco teórico se han analizado los orígenes de la escritura y los requisitos para que los textos sean correctos. Los textos eficaces combinan coherencia, adecuación, cohesión, corrección y estilo para garantizar su comprensión. Así, en la propuesta de intervención, la primera sesión se orienta a fortalecer la base de los estudiantes sobre los elementos esenciales de la escritura. En esta primera sesión, el profesor ha llevado a cabo un repaso del temario ya explicado en la unidad anterior dedicada a los textos literarios, centrándose en la clasificación y explicación de los géneros literarios, y ha establecido consejos prácticos y pautas claras para escribir de forma correcta y efectiva.

En segundo lugar, se han determinado las principales características de la Inteligencia Artificial como metodología en el proceso de enseñanza – aprendizaje de la escritura creativa. En este sentido, la integración de la IA en la enseñanza de la escritura creativa en la ESO abre nuevas vías para mejorar las competencias digitales, estimular el pensamiento crítico y ofrecer retroalimentación inmediata sobre la escritura. Esto permite potenciar las competencias lingüísticas de los alumnos, así como su motivación y rendimiento académico. En la segunda sesión, se ha realizado, por parte del docente, una aproximación a la IA y a la herramienta ChatGPT, así como una presentación de la actividad ‘Escritura con la ayuda de la IA’, mediante la cual se persigue emplear ChatGPT para colaborar en la redacción de un relato literario.

En tercer lugar, se han analizado casos de buenas prácticas de aplicación de la Inteligencia Artificial en los procesos de escritura. La IA está siendo utilizada en medios de comunicación, mediante la automatización de contenidos, análisis de datos, verificación de sucesos y personalización de temas; en centros educativos; y en la creación literaria por parte de escritores. Estos casos han sido fundamentales a la hora de configurar la propuesta de intervención, ofreciendo distintas formas de cómo integrar las TIC en esta metodología.

Por último, se han descrito herramientas de Inteligencia Artificial de apoyo a la escritura, como ChatGPT, Copilot Pro y Grammarly. Por un lado, se ha comprobado que ChatGPT y Grammarly han sido empleadas por centros educativos para resolver análisis sintácticos y mejorar la calidad de los textos, respectivamente. Por otro lado, no se han detectado casos de uso de Copilot Pro en el ámbito educativo. En la tercera sesión, el docente ha explicado las características y el funcionamiento de la herramienta ChatGPT, con la que se ha llevado a cabo la actividad grupal, debido a que es la más popular del mercado.

En definitiva, en esta propuesta de intervención se demuestran los beneficios de los sistemas de Inteligencia Artificial en el proceso de escritura creativa en 4º de la ESO, demostrando la multitud de posibilidades que ofrece en su práctica. En este sentido, la IA representa un desafío significativo en la práctica de la expresión escrita y el fomento de la escritura creativa.

5. Limitaciones y prospectiva

Por un lado, en esta propuesta se han hecho evidentes diversas limitaciones. En el proceso de implementación de la propuesta educativa, es posible que haya ciertos desafíos que requieran ajustes en la planificación. En este sentido, puede darse la situación de que una familia o tutor sea reticente al uso de la tecnología en el aula. Este rechazo puede limitar la participación efectiva de los estudiantes en las actividades propuestas que incorporan los recursos tecnológicos. Ante esta situación, es fundamental que el docente aborde dichas preocupaciones mediante la comunicación efectiva y la demostración del valor educativo de la tecnología para garantizar una implementación exitosa de la propuesta de intervención.

La planificación educativa debe ser considerada como un documento abierto y adaptable frente a las necesidades y circunstancias de los alumnos. Por un lado, la temporización de cada sesión, en la teoría, es una planificación esperada de las actividades, pero en la práctica es flexible, ya que hay situaciones que obligan a revisar y ajustar los tiempos. Puede darse el caso de que un alumno no avance tan rápidamente en un día determinado, o que un fallo en la conexión a Internet impida acceder a las herramientas digitales, así como seguir el ritmo planificado. Por otro lado, el funcionamiento de una propuesta educativa puede variar significativamente de un grupo a otro.

Asimismo, se pueden producir desafíos tecnológicos, como la posibilidad de que herramientas digitales, como ChatGPT, se conviertan en servicios totalmente de pago. Ello obligaría al docente a buscar alternativas accesibles que cumplan con las necesidades educativas para desarrollar la actividad grupal.

Por otro lado, la Inteligencia Artificial, a través de la herramienta ChatGPT, ofrece una prospectiva prometedora como metodología para aplicarse en diversos contenidos de Lengua Castellana y Literatura y en todos los niveles educativos. Por ejemplo, se puede configurar como una herramienta adaptable a bloques de contenido relacionados el análisis sintáctico, la gramática y la comprensión lectora, entre otros. Además, se puede trabajar con la IA como soporte en otros cursos de Educación Secundaria Obligatoria y Bachillerato potenciando así las competencias lingüísticas y literarias.

Referencias bibliográficas

Atmósfera Literaria. (s.f.). *Escribir bien: modelo de Flower - Hayes*.
<https://www.atmosferaliteraria.com/un-proceso-cognitivo-el-modelo-de-flower-y-hayes-i/>

Boden, M.A. (2004). *The creative mind: Myths and mechanisms*. Routledge.
<https://doi.org/10.4324/9780203508527>

Brookes, Arthur y P. Grundy. (1998). *Beginnig to write: writing activities for elementary and intermediate learners*. Cambridge University Press.

Carbonaro, G. (2024). *Éstas son las 10 herramientas de IA más utilizadas y las personas que más las usan*. Euronews. <https://es.euronews.com/next/2024/02/02/estas-son-las-10-herramientas-de-ia-mas-utilizadas-y-las-personas-que-mas-las-usan>

Comisión Europea. (2021). *Brújula Digital 2030: el enfoque de Europa para el Decenio Digital (COM 2021, 118 final)*. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/?uri=CELEX%3A52021DC0118>

Comisión Europea. (2021). *Plan de Acción de Educación Digital (2021-2027)*. <https://eur-lex.europa.eu/legal-content/ES/TXT/?uri=CELEX%3A52021DC0118>

Grammarly (2023). *Making next now: How Rasmussen University is addressing generative AI to advance learning and teaching*. Grammarly Blog.
<https://www.grammarly.com/blog/making-next-now-how-rasmussen-university-is-addressing-generative-ai-to-advance-learning-and-teaching/>

Hairston, M. (1986). *Different products, different processes: A theory about writing*. College Composition and Communication, 37(4), 442-452.

Historia Universal. (s.f.). *Alfabeto Fenicio*. <https://historiauniversal.org/alfabeto-fenicio/>

Instituto Cervantes y Paredes García, F. (2017). *El libro del español correcto: Claves para hablar y escribir bien en español*. Espasa.

Instituto Nacional de Evaluación Educativa. (2019). *PISA 2018. Programa para la Evaluación Internacional de los Estudiantes. Informe español.*

https://www.libreria.educacion.gob.es/libro/pisa-2018-programa-para-la-evaluacion-internacional-de-los-estudiantes-informe-espanol_182792/edicion/pdf-173777/

Instituto Nacional de Evaluación Educativa. (2023). *PISA 2022. Programa para la Evaluación Internacional de los Estudiantes. Informe español.*

https://www.libreria.educacion.gob.es/libro/pisa-2022-programa-para-la-evaluacion-internacional-de-los-estudiantes-informe-espanol_183950/

Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de 3 de mayo, de Educación. <https://www.boe.es/buscar/doc.php?id=BOE-A-2020-17264>

Marco Común de Competencia Digital Docente V. 6.0. Ministerio de Educación y Formación Profesional. https://intef.es/wp-content/uploads/2022/03/MRCDD_V06B_GTTA.pdf

Mora, P. (2023). *El futuro de la humanidad, según el historiador y escritor Yuval Noah Harari.* Muy Interesante. <https://www.muyinteresante.com/actualidad/61855.html>

OCDE (Ed.) (2019). *PISA 2021 Creative thinking framework (third draft).* <https://doi.org/https://bit.ly/3lXBdt6>

Olewitz, C. (2016). *A Japanese A.I. program just wrote a short novel, and it almost won a literary prize.* Digital Trends. <https://www.digitaltrends.com/cool-tech/japanese-ai-writes-novel-passes-first-round-national-literary-prize/>

R. Sanmartín, O. (2023). *Los profesores que claman contra la escuela desigual con notas de colores: "Hay chavales en 4º de la ESO que no saben leer ni escribir".* El Mundo.

<https://www.elmundo.es/elecciones/elecciones-generales/2023/07/08/64a99e43fc6c8336568b45d9.html>

Real Academia Española -RAE- (s.f.). *Proyecto Lengua Española e Inteligencia Artificial (LEIA).*

<https://www.rae.es/leia-lengua-espanola-e-inteligencia-artificial>

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>

Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.
<https://www.boe.es/buscar/act.php?id=BOE-A-2022-4975>

Real Decreto 32/2022, de 1 de agosto, por el que se establece el currículum de la educación secundaria obligatoria en las Illes Balears. <https://www.caib.es/eboibfront/eli/es-ib/d/2022/08/01/32/dof/spa/html>

Russell, Stuart; Norvig, Peter (2022). *Artificial intelligence: a modern approach* (4ª edición). Pearson Education. ISBN: 978 1 292 40117 1

Sánchez García, Pilar; Diez-Gracia, Alba; Calvo-Barbero, Carla; Merayo Álvarez, Noemí (2023). *Periodismo automatizado: la IA ya escribe noticias, las verifica y ofrece información personalizada*. The Conversation. <https://theconversation.com/periodismo-automatizado-la-ia-ya-escribe-noticias-las-verifica-y-ofrece-informacion-personalizada-202803>

Sun, Z., Anbarasan, M., & Kumar, D.P. (2021). *Design of online intelligent English teaching platform based on artificial intelligence techniques*. *Computational Intelligence*, 37(3), 1166-1180. <https://onlinelibrary.wiley.com/doi/10.1111/coin.12351>

Torres, J. (2024). El uso de Chat GPT en el aula de lengua: de la reflexión al caso práctico. En A. Barrientos, D. Caldevilla y J. Sierra. (coords). *Inteligencia Artificial ¿amiga o enemiga?*. (7-10). Peter Lang.

UNESCO (Ed.) (2019). *International conference on Artificial intelligence and Education, Planning education in the AI Era: Lead the leap: final report*.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000370967?posInSet=2&queryId=N-EXPLORE-bb2ae6d1-cd6a-4465-9d4b-d7e1c07116c4>

UNESCO (Ed.) (2022a). *Recomendación sobre la ética de la inteligencia artificial*.
https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381137_spa

Ward, M. (2020). Victorian fictions of computational creativity. *AI Narratives: A history of imaginative thinking about intelligent machines* (pp. 144-164). Oxford University Press.
<https://doi.org/10.1093/oso/9780198846666.001.0001>

Yanhua, Z. (2020). The application of artificial intelligence in foreign language teaching. *2020 International Conference on Artificial Intelligence and Education (ICAIE)*.
<https://ieeexplore.ieee.org/document/9262559>

Instituto Nacional de Evaluación Educativa. (2023). *PISA 2022. Programa para la Evaluación Internacional de los Estudiantes. Informe español*.
https://www.libreria.educacion.gob.es/libro/pisa-2022-programa-para-la-evaluacion-internacional-de-los-estudiantes-informe-espanol_183950/

Instituto Nacional de Evaluación Educativa. (2019). *PISA 2018. Programa para la Evaluación Internacional de los Estudiantes. Informe español*.
https://www.libreria.educacion.gob.es/libro/pisa-2018-programa-para-la-evaluacion-internacional-de-los-estudiantes-informe-espanol_182792/edicion/pdf-173777/

Anexos

Anexo 1. Plantilla para la autoevaluación y la coevaluación.

La calificación de este documento se otorgará con una puntuación de 1, 2 o 3 (siendo 3 la calificación más alta y 1 la más baja). Para ello ten en cuenta los siguientes criterios:

Tabla 17. *Formulario de autoevaluación*

Formulario de autoevaluación			
	Nombre y apellidos	Puntuación (1, 2 o 3)	Observaciones/comentarios (opcional)
Autoevaluación			

Fuente: creación propia.

Tabla 18. *Formulario de coevaluación*

Formulario de coevaluación			
	Nombre y apellidos	Puntuación (1, 2 o 3)	Observaciones/comentarios (opcional)
Miembro de tu equipo 1			
Miembro de tu equipo 2			
Miembro de tu equipo 3			
Miembro de tu equipo 4			

Fuente: creación propia.