

Material didáctico informático con Inteligencia Artificial Generativa aplicado a la Creación Literaria

Computer-based educational materials with Generative Artificial Intelligence applied to Literary Creation

Wilson Yasser Enriquez Benavides

ORCID: 0009-0004-4274-3985

Instituto Superior Tecnológico 17 de Julio
wilson.enriquez214@ist17dejulio.edu.ec

Paulina Johanna Jácome Ayala

ORCID: 0009-0001-7046-7226

Instituto Superior Tecnológico 17 de Julio
pjacome@ist17dejulio.edu.ec

Marco Antonio Checa-Cabrera

ORCID: 0000-0002-4169-581X

Instituto Superior Tecnológico 17 de Julio
mcheca@ist17dejulio.edu.ec

Resumen

La aparición de la Inteligencia Artificial generativa ha transformado de manera notable la producción de contenido en los distintos contextos de trabajo, en concreto, en el contexto educativo. Esta llegada implica, sin embargo, un temor de caer en el uso excesivo de la tecnología, hecho que podría llevar, de forma irreversible, a mermar la capacidad del alumnado para desarrollar su propio proceso de pensamiento, ya que es uno de los procesos más fundamentales del proceso educativo. Todo esto tiene una clara proyección en el área de Lengua y Literatura, pues las guías de lectura tradicionales hurtan la creatividad, la reflexión personal y el análisis crítico. El núcleo de la investigación ha sido el de comprobar los aportes que la Inteligencia Artificial Generativa puede ejercer como herramienta para la creación literaria a través del sistema web creado, conocido como “Érase una Vez”. Se ha realizado un estudio de tipo analítico sintético que ha permitido describir y examinar los aportes que la Inteligencia Artificial Generativa puede llevar a cabo en el ámbito literario. Para ello se realizó la evaluación atendiendo el instrumento LORI-AD, con la participación, criterio y opinión de cien expertos en la materia que aseguran la validez de los resultados. Y también se ha introducido una técnica estadística descriptiva basada en el análisis de frecuencias y porcentajes de cumplimiento. Los resultados muestran que un sistema basado en IA generativa, junto con opiniones de expertos, funciona como un recurso didáctico bueno ya que este ayuda en el proceso de enseñanza y aprendizaje en la creación de textos literarios.

Palabras clave: Inteligencia Artificial Generativa, Creación Literaria, Pensamiento Crítico, LORI-AD, Materiales Didácticos.

Abstract

The emergence of generative Artificial Intelligence has notably transformed content production in different work contexts, specifically in the educational context. However, this emergence also implies a fear of falling into the excessive use of technology, a fact that could irreversibly lead to a reduction in students' ability to develop their own thinking process, since this is one of the most fundamental processes of education. All of this has a clear impact on the area of Language and Literature, as traditional reading guides undermine creativity, personal reflection, and critical analysis. The core of the research has been to verify the contributions that generative Artificial Intelligence can exert as a tool for literary creation through the created web-based system, known as “Once Upon a Time.” An analytical-synthetic type study was carried out, which made it possible to describe and examine the contributions that generative Artificial Intelligence can carry out in the literary field. For this purpose, the evaluation was conducted using the LORI-AD instrument, with the participation, criteria, and opinions of one hundred experts in the subject, which ensure the validity of the results. Additionally, a descriptive statistical technique based on the

analysis of frequencies and percentages of compliance was introduced. The results show that a system based on generative AI, together with expert opinions, functions as a good didactic resource, as it helps in the teaching and learning process in the creation of literary texts.

Keywords: Generative AI, Literary Creation, Critical Thinking, LORI-AD, Didactic Materials.

Introducción

La IA Generativa generó un cambio en la tecnología debido a su capacidad para ejecutar la generación de textos, códigos e ilustraciones y por el empleo de modelos de lenguaje potentes; pero, ya que es conocida e implementada en campos que se abren a la programación o al arte digital, cuyo uso facilita las tareas y el estudio más rápido o soportar aquellas tareas que antes eran difíciles (Mendoza et al., 2025). A la misma vez a este avance acelerado le acompaña la alternativa que sugiere que los estudiantes logran dependencias de la herramienta y dejan caer sus habilidades básicas de redacción y de razonamiento, tal como señalan Loján et al. (2024).

En las aulas, la IA aparece como un recurso muy práctico que va más allá de un mero asistente: su principal ventaja habitualmente es la de permitir una personalización del aprendizaje de acuerdo con lo que necesita cada alumno (Romani et al., 2025). En la enseñanza de la escritura, la IAG ofrece un espacio donde el estudiante tiene que pensar y ser creativo. Sabiendo que tiene que montar, la idea que haya tenido se le presenta también la necesidad de revisar lo que el sistema da como respuesta: se van favoreciendo así la capacidad del alumno para analizar su propio proceso de aprendizaje (Taramuel, 2025).

Con relación a proyectos internacionales, son bien conocidos los proyectos de escritura de historias en los cuales se llega a la conclusión de que escribirlas, mejora la propia redacción. El proyecto de "Diseño y análisis de narrativas enriquecidas con inteligencia artificial. Proyecto de transferencia UNED – UTMACH" (Gil et al., 2025), es quizás el más claro, donde se llega a establecer la entrada de una IA generativa desarrollo de narrativas educativas por parte de estudiantes universitarios.

La IA hace posible una generación de textos "sencillos, claros y coherentes", aunque en que ello afecte positivamente al tipo de texto generado por la IA condicione que el usuario deba corregir los errores que pueda haber hecho la herramienta, adecuar el resultado a sus propias necesidades. Por lo tanto, ocupar el rol de escribir como el momento de análisis. Sin embargo, estas ventajas tienen una única consideración de reto real en las aulas, tal como argumentan (Pérez & Moraima, 2022), al afirmar que el uso inadecuado de ciertas tecnologías ha hecho que perderse en ellas sea sencillo, y el volumen informativo que los estudiantes han de llevar a

cabo les abruma. Los jóvenes tienen todo el conocimiento del mundo a un sólo clic de distancia, pero esa misma facilidad arrastra su capacidad de razonar y explicitar ideas (Pérez et al., 2024).

El problema del desinterés no tiene nada de casual, sino que por el tipo de materiales didácticos que el sistema escolar utiliza se hace más radical, ya que es habitual observar la utilización de fichas de lectura con textos clásicos o de guías de composición en papel con estructuras fijas y un lenguaje un tanto más formal (Muñoz et al., 2017).

Estos elementos de apoyo tienden a ser necesariamente estáticos, pues no permiten adaptarse a los intereses cambiantes del alumnado y tampoco establecen una interacción activa que intente emular los espacios de comunicación de los entornos digitales donde los jóvenes se mueven a diario. En consecuencia, el alumnado percibe el trabajo literario como una carga de las burocracias escolares o como una tarea tediosa y obligatoria, lo que, a la vez, acaba traducido en un copiado tal cual de las páginas extraídas de la red o en la falta de creatividad por parte de la persona que realiza este tipo de actividades.

Para entender el fondo de este problema pedagógico, es necesario analizar la función del objeto de aprendizaje. Como señalan (Muñoz et al., 2017), los medios didácticos no actúan por sí solos; si no cuentan con la vida que debe darles el alumno en coordinación con el maestro, son “recursos inertes”. Por lo tanto, el uso de estos materiales tradicionales suele derivar en un aprendizaje rutinario que no genera un impacto real en la capacidad de análisis del estudiante.

Ante esta situación con el que se quedan los materiales pasivos aparece la necesidad del desarrollo de aportaciones desde la inteligencia artificial generativa. Huyendo de la guía impresa, un sistema fundamentado en IA puede activar el accionar con el usuario, sugiriendo, corrigiendo, estimulando al estudiante de forma que lo mantenga en un estado de reflexión continua. Con esta problemática surge el desarrollo del sistema informático “Érase una vez”, el cual conjuga la IAG con la intención de investigar cómo puede contribuir en la didáctica en las producciones de creación literaria.

Metodología

El formato de investigación fue el descriptivo ya que dio lugar a procedimientos para resumir para describir las características más relevantes de un conjunto de observaciones implementado (Taiman, 2022) que permitieron describir las funcionalidades y atributos del sistema de información con IAG, de forma que se pudiera argumentar cómo sus ventajas influían como recurso didáctico en el desarrollo del texto literario del área de Lengua y Literatura.

La metodología utilizada fue la analítica sintética, con el propósito de

analizar el sistema informático con IAG en base a los criterios de calidad del modelo LORI-AD (Nesbit et al., 2002), que permitieron estudiar el comportamiento de cada elemento técnico y pedagógico. Posteriormente, con la síntesis, se combinaron las partes analizadas para evaluar el aporte del sistema con IAG como recurso educativo en la creación literaria.

La población identificada para el presente proyecto es de cien expertos en el área de conocimiento de Lengua y Literatura, mismos que fueron seleccionados de las diferentes unidades educativas dentro del cantón Ibarra, considerando tiempo de experiencia (5años en el trabajo educativo), publicaciones, participaciones en eventos académicos, entre otras. Ver Tabla 1.

Tabla 1
Elementos y técnicas de investigación utilizadas

Elementos	Población	Técnica
Docentes expertos (Área Lengua y Literatura)	100	Encuesta

Fuente: *Elaboración Propia*

Las técnicas utilizadas fueron la observación y la encuesta, mediante las cuales se aplicó el instrumento LORI-AD (Learning Object Review Instrument – Adaptado). Mismo que resultó fundamental para el cumplimiento del objetivo, ya que utiliza una escala binaria (1 y 0) para medir con objetividad indicadores cuantitativos.

El cuestionario y registro de observación fueron las herramientas aplicadas para lograr los resultados esperados para el análisis y posterior presentación de conclusiones.

Resultados

1. Datos generales del alcance del presente trabajo

Sujeto: Docentes expertos del área de Lengua y Literatura del cantón Ibarra Ecuador
Población: 100 profesionales de la educación.
Instrumento: LORI-AD (Adaptado por Adame, 2013).
Herramienta evaluada: Sistema Informático con IAG "Érase una Vez".
Periodo: 2024-2025.

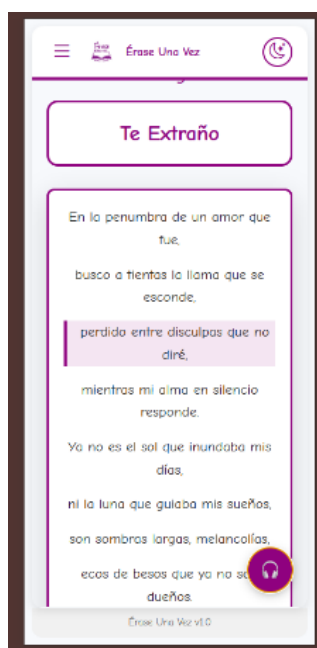
Figura 1

Sistema Informático con IAG "Érase una vez" versión web



Figura 2

Sistema Informático con IAG "Érase una vez" versión móvil



2. Implementaci cional

modelo conven-

La valoración de la calidad de los Recursos Educativos Digitales (RED) precisa de instrumentos validados en relación a los aspectos pedagógicos y técnicos. El modelo original LORI (Learning Object Review Instrument) propuesto por (Nesbit et al., 2002), como una construcción de tipo marco de referencia y basado en la opinión de expertos. También se puede considerar como un modelo tradicional dotado de una escala de apreciación cualitativa representada a través de estrellas, donde los evaluadores valoran nueve dimensiones básicas en el mismo, ver tabla 2.

Tabla 2*Estructura de dimensiones y escala del modelo LORI convencional*

Valor	Representación Visual	Descripción
5	★★★★★	Muy alto
4	★★★★☆	Alto
3	★★★☆☆	Medio
2	★★☆☆☆	Bajo
1	★☆☆☆☆	Muy bajo
NA	☆☆☆☆☆	No aplica

Fuente: *Adaptado de (Nesbit et al., 2002).*

A pesar de su utilidad inicial, el modelo LORI convencional presenta un alto grado de subjetividad, ya que el evaluador debe interpretar qué tan "bueno" es un recurso sin indicadores claros como lo podemos ver en la tabla 3. Como señalan (Adame, 2013), esta falta de precisión motivó la creación del LORI-AD (Adaptado), el cual introduce una métrica cuantitativa basada en sentencias específicas de cumplimiento.

El modelo LORI-AD transforma la evaluación en un proceso de auditoría técnica. El instrumento resultante está compuesto por 9 criterios: 1) Calidad de contenido, 2) Correspondencia con el objetivo, 3) Retroalimentación y adaptación, 4) Motivación, 5) Diseño y presentación, 6) Interacción y usabilidad, 7) Accesibilidad, 8) Reusabilidad y 9) Cumplimiento de normas. Cada criterio contiene un conjunto de sentencias donde el evaluador asigna 1 punto si el recurso cumple (sí) y 0 puntos si no lo hace (no).

Una de las ventajas metodológicas más importantes del LORI-AD, y que justifica su aplicación en este estudio, es su flexibilidad técnica: el instrumento establece que, si alguno de los indicadores no aplica a la naturaleza del recurso evaluado, simplemente no se evalúa ni se considera

para el cálculo final. Esto evita penalizar al sistema por funciones que no fueron diseñadas para tener, como ocurre en este trabajo donde se han priorizado los criterios (1. Calidad de contenido, 2. Correspondencia con el objetivo, 3. Retroalimentación y adaptación, 4. Motivación, 5. Diseño y presentación, y 6. Interacción y usabilidad) por su relación directa con el docente y la influencia que tiene la herramienta con respecto al desarrollo del pensamiento crítico.

El cálculo del puntaje se efectúa mediante la sumatoria de los criterios aplicables, normalizados a una escala de 10 puntos cada uno mediante la fórmula:

Figura 3

Cálculo del puntaje se efectúa mediante la sumatoria de los criterios aplicables

$$\text{Total}_{\text{Dimensión}} = (\text{suma de puntos} / \text{total de sentencias}) \times 10$$

Fuente: Adaptado de (Nesbit et al., 2002).

Este cálculo visto en la figura 3 es fundamental ya que con este se obtuvo la calificación objetiva exacta de cada criterio evaluado.

Finalmente, para considerar que un recurso didáctico es adecuado influye positiva o negativamente en el área de estudio, la autora (Adame, 2013), propone un mínimo de 60 puntos (3 estrellas). En esta investigación, se ha utilizado el análisis estadístico descriptivo para procesar las respuestas de los cien docentes expertos, aplicando medidas de tendencia central que permiten determinar si el sistema "Érase una Vez" cumple con los criterios necesarios para su aplicación en entornos educativos reales, buscando el puntaje de 5 estrellas (90 puntos o más).

3. Resultados Detallados por Criterio

El análisis de resultados no es sólo una explicación cuantitativa, sino que trata de mostrar evidencias prácticas sobre la evaluación del sistema "Érase una Vez", para ello se hizo una explicación con análisis estadístico descriptivo con la ayuda de medidas de tendencia central, permitiendo evidenciar cuál era el "punto de equilibrio" de la opinión de los 100 docentes evaluadores. Lo hallado se argumenta a continuación desde el modelo LORI-AD (Adame, 2013).

3.1. Dimensión: Calidad de Contenido (cct)

Evalúa si la información y los textos generados por la IAG son veraces y lógicos, siendo el pilar de confianza para el docente.

Tabla 3
Calidad de Contenido

IDEAL: El contenido está libre de error y se presenta sin prejuicios.	Sí (1)	No (0)	Proporción (p)
Información objetiva y redacción equilibrada	87	13	0.87
Contenido sin errores u omisiones que confundan	82	18	0.82
Enunciados apoyados en argumentos lógicos	85	15	0.85
Enfatiza puntos clave e ideas significativas	89	11	0.89
Diferencias culturales/étnicas representadas con equilibrio	90	10	0.90
Puntaje cct = (pt / 5) * 10			8.6

Fuente: (Adame, 2013)

La Tabla 3 da cuenta de un puntaje de 8.6, lo vale la pena anotar que es un puntaje bastante alto; lo que llama más la atención es que, un 90% de los profesores/as observó que el contenido es equilibrado y respetuoso. Por otro lado, resulta también sumamente importante el dato del 85% a "argumentos lógicos", pues uno de los principales miedos en usarlas tiene que ver con que el sistema "alucine", o invente datos. Pero en este caso se demuestra que esta herramienta es capaz de mantener la cohesión lógica, por lo que se puede confiar en una herramienta para enseñar el análisis de textos.

3.2. Correspondencia con el Objetivo (co)

Bajo esta categoría, se valorará si la herramienta cumple su objetivo principal de apoyar la enseñanza de Lengua y Literatura de manera efectiva. No se trata de adoptar tecnología por mera moda, sino de alinear sus funciones con finalidades educativas concretas, como fomentar la comprensión lectora, la expresión escrita o el análisis literario (Choto et al., 2024).

Tabla 4
Correspondencia con el Objetivo

IDEAL: Se observa alineación en el diseño instruccional.	Sí (1)	No (0)	Proporción
Declaración de los objetivos y/o competencias	92	8	0.92
Actividades y contenidos que permiten alcanzar las metas	88	12	0.88
Propuesta de autoevaluación pertinente para el usuario	78	22	0.78
Puntaje CO = (pt / 3) * 10			8.6

Fuente: (Adame, 2013)

Nuevamente se obtiene un sólido 8.6. Lo más destacado es que el 92% de los evaluadores consideró clara la declaración de objetivos, lo que permite al docente identificar de inmediato qué competencias se trabajarán sin ambigüedades. Aunque la autoevaluación obtuvo un 78% el puntaje más bajo, la mayoría coincide en que las actividades y contenidos se entienden.

3.3. Dimensión: Retroalimentación y Adaptación (ra)

Esta categoría es muy significativa en los recursos que utilizan Inteligencia Artificial Generativa porque establece si se trata de un sistema que se torna pasivo o si por el contrario se entiende como un entorno activo que responde a las instrucciones del docente (Choto et al., 2024).

Tabla 5
Retroalimentación y Adaptación

IDEAL: El RED permite interacción del usuario	Sí (1)	No (0)	Proporción (p)
Presenta opción de avanzar y retroceder	88	12	0.88
Presenta botones de decisión	85	15	0.85

Ofrece retroalimentación según las respuestas	80	20	0.80
Presenta opción de cerrar el RED	83	17	0.83
Puntaje ra = (pt/ 4) * 10			8.4

Fuente: (Adame, 2013)

Se obtuvo un 8.4. Lo interesante es ver que el 80% confirmó que el sistema da retroalimentación según lo que el usuario responde. Esto es justo lo que se busca con la IA: que funcione como un tutor que se adapta. Además, los botones de decisión (85%) le dan el control al alumno, lo cual es básico para que no sea un espectador pasivo, sino que participe activamente en la creación de la historia.

3.4. Dimensión: Motivación (m)

Un recurso digital depende de su capacidad para generar motivación al activar la creatividad en lengua y literatura a través de la interactividad y la gamificación, basándose en experiencias que van más allá del aprendizaje convencional; de este modo, las herramientas digitales promueven la motivación para aprender cuando hay elementos lúdicos asociados que estimulan la forma creativa de expresarse del alumnado (Castro et al., 2024).

Tabla 6
Motivación

IDEAL: El contenido del RED es relevante para los intereses y para las metas personales de los estudiantes.	Sí (1)	No (0)	Proporción (p)
Contenido relevante basado en la realidad	90	10	0.90
El tiempo de exposición favorece la atención	92	8	0.92
Mayor interés por la temática tras el uso	88	12	0.88
Puntaje m = (pt/ 3) * 10			9.0

Fuente: (Adame, 2013)

Con un valor medio de 9.0 en la tabla 6, la dimensión de motivación se situó en la máxima calificación: Muy bueno, lo que se puede interpretar como que la evidencia empírica manifiesta que la capacidad del sistema para generar mundos narrativos inmediatos provoca un impacto alto en el usuario, el cual se ve inducido a la incorporación de sus experiencias con el sistema en la solución de sus problemas. En palabras de (Adame, 2013), un recurso se considera motivador cuando el contenido se percibe como relevante; en este caso, el 90% de los docentes expertos entienden que la IAG genera contenidos que se sienten reales, que pueden ser útiles, con lo que se pueden llegar a reducir la apatía tecnológica y el uso del sistema de forma paulatina por parte del sistema en el aula.

3.5. Dimensión: Diseño y Presentación (dp)

Un diseño que ejerce su efectividad en los recursos educativos digitales tiene bajo control los agrupamientos, ya que organiza los elementos de forma intuitiva, facilitando que el usuario vaya paso a paso dirigido hacia unas metas pedagógicas en función de jerarquías visuales claras y funcionales (Bastidas et al., 2023).

Tabla 7

Diseño y Presentación

IDEAL: El estilo y diseño del RED permiten al usuario aprender eficientemente.	Sí (1)	No (0)	Proporción (p)
Mínimo de búsquedas visuales	85	15	0.85
Gráficos y tablas claros	82	18	0.82
Escritura clara y concisa	86	14	0.86
Estética no interfiere con objetivos	75	25	0.75
Puntaje dp = (pt / 4) * 10			8.2

Fuente: (Adame, 2013)

La puntuación de 8,2 que aparece en la tabla 7 indica que el sistema satisface los principios de la economía visual. Aquí, la argumentación se leyó en torno a la carga cognitiva; es decir, como el sistema exige un "mínimo de búsquedas visuales" (85%), la docente puede dedicar las capacida-

des de su funcionamiento mental al análisis literario y no al conocimiento del software. Aun así, la dimensión estética es una de las dimensiones de mejora posible (75%), mientras que la claridad a nivel de la calidad de la escritura (86%) hace que la información pedagógica no contenga ruido informativo.

3.6. Dimensión: Interacción y Usabilidad (iu)

Un sistema intuitivo es aquel que se explica sólo, es decir, no requiere manuales complejos para ser entendido (Bastidas et al., 2023).

Tabla 8
Interacción y Usabilidad

IDEAL: La interfaz cuenta con un diseño implícito que informa a los usuarios cómo interactuar con él.	Sí (1)	No (0)	Proporción (p)
Presenta instrucciones de uso	95	5	0.95
Navegación sencilla (mínimo de clics)	94	6	0.94
Interfaz consistente y predecible	91	9	0.91
Enlaces funcionales	92	8	0.92
Puntaje iu = (pt/ 4) * 10			9.3

Fuente: (Adame, 2013)

El promedio de 9.3 descrito en la tabla 8 es el que presenta el máximo valor para este análisis. Este dato provee evidencias científicas de que el sistema web es altamente intuitivo. En la discusión de estos resultados, se remarca que la predictibilidad de la interfaz instruccional (91%) hace que un docente, incluso con un nivel de habilidades digitales en un nivel básico, pueda utilizar la herramienta correctamente. La reducción del clic mediante esta interfaz (del 94%) optimiza el tiempo de un docente y tiene la capacidad de validar la eficiencia técnica del recurso.

3.7. Síntesis Global

Por último, se agrupo todos los resultados en una sola tabla para ver la evaluación final.

Tabla 9*Resumen de Valoración Final LORI-AD*

Dimensión Evaluada	Puntaje	Valoración (Escala Adame)
1. Calidad de Contenido	8.6	★★★★☆ Bueno
2. Correspondencia con Objetivos	8.6	★★★★☆ Bueno
3. Retroalimentación y Adaptación	8.4	★★★★☆ Bueno
4. Motivación	9.0	★★★★★ Muy Bueno
5. Diseño y Presentación	8.2	★★★★☆ Bueno
6. Interacción y Usabilidad	9.3	★★★★★ Muy Bueno
PROMEDIO GLOBAL	8.7	Bueno

Fuente: (Adame, 2013)

El promedio en un valor global de 8.7 coloca al sistema en la categoría de "Bueno". Este resultado no es casual; es consecuencia de un diseño centrado en el usuario. Al sobrepasar el umbral de los 60 puntos o (3 estrellas) propuesto por (Adame, 2013), el estudio considera que el sistema resulta ser una herramienta pedagógicamente válida para la práctica del aula. La consistencia estadística existente entre las dimensiones de la usabilidad del sistema, así como la motivación por la tarea, parece indicar que, además de ser un recurso fácil de utilizar, produce también un ambiente de aprendizaje gratificante en la materia de Lengua y Literatura.

La combinación de una usabilidad excelente (9.3) con una capacidad real para motivar (9.0) ofrece al docente una solución práctica para modernizar sus clases. Los resultados validan que el material no solo es apto, sino que facilita la labor docente al ofrecer un entorno seguro, lógico y, sobre todo, capaz de conectar con el estudiante actual.

Discusión

El problema central identificado en esta investigación radica en que los materiales didácticos tradicionales enfocados a la creación literaria, como las guías de lectura impresas basadas en la repetición mecánica en el área de Lengua y Literatura, promueven un aprendizaje receptivo donde "el alumno adquiere receptivamente para reproducirlos posteriormente de forma casi literal" (Rousseaux et al., 2004, p. 36). Estos recursos, inherentemente limitados en su diseño instruccional, dependen de la interacción maestro-alumno y generan un aprendizaje rutinario que no fomenta la construcción significativa del conocimiento ni la reflexión crítica (Rousseaux et al., 2004).

El sistema de web "Érase una Vez" que incluye Inteligencia Artificial Generativa (IAG), se plantea como una respuesta innovadora al convertir este modelo en pasivo, en uno interactivo y adaptable. Con respecto a la forma de completar los casos de las guías impresas, esto no ocurre con las guías en línea, que permiten al usuario definir unos parámetros narrativos (géneros, personajes, conflictos, etc.) y generar un texto activo, donde hay que diseccionarlo constantemente para ir mejorando resultados. Esta interacción provoca que el alumno revise, corrija y modifique su narración, coincidiendo estos aspectos con algunas de las recomendaciones pedagógicas que extraen (Romani et al., 2025), la IAG al mismo tiempo que persuade la creación literaria modifica el acto de enseñanza.

La evaluación a partir del modelo LORI-AD (Adame, 2013) ofrece una validación más objetiva y cuantitativa de esta solución, que supera la subjetividad del LORI original (Nesbit et al., 2002). Con una calificación media global de 8.7/10, por encima del mínimo aceptable de 60 puntos (3 estrellas) para recursos adecuados, los resultados de un centenar de expertos ratifican que "Érase una Vez" resuelve el problema en seis dimensiones claves, directamente relacionadas con la mejora de la creatividad y el pensamiento crítico.

En definitiva, el instrumento LORI-AD, no solo cuantifica la superioridad de "Érase una vez" (sobresalientes vs. otras guías) sino que también pone de manifiesto su utilidad para minimizar la dependencia tecnológica al requerir la atención del docente.

Conclusiones

La presente investigación alcanzó el objetivo general propuesto: comprobar cuales son los beneficios pedagógicos que ofrece la Inteligencia Artificial Generativa (IAG) como recurso para la creación literaria mediante el programa informático "Érase una vez". Las evidencias encontradas, reconocidas por cien especialistas en lengua y literatura mediante el modelo LORI-AD, avalan que este recurso digital alcanza un score global de 8.7/10 interpretado como categoría "Sobresaliente", lo que demuestra que

este recurso digital sirve como solución para multiplicar los beneficios y los límites de los materiales didácticos que se empleaban hasta el momento.

Las guías de lecturas de papel que hacían hincapié en la repetición, por su parte, "Érase una vez" las ofrece y las transforma, dado que presenta la IAG en un entorno interactivo que genera relatos literarios personalizados, pero en el que dicha incorporación exige al usuario que reflexione activamente en el mismo y que lo refine de manera iterativa. La evaluación LORI-AD esboza parte de esta superioridad: dimensiones como la Interacción y Usabilidad (9.3) y la Motivación (9.0) describen la usabilidad intuitiva (94% en navegación simple) y la relevancia temática (92% en atención sostenida) del programa, convirtiendo la creación de relatos en un proceso dinámico y enriquecedor.

Érase una vez supone un recurso didáctico práctico para trabajar en el aula destaca la interfaz centrada en el usuario, el mínimo clics y las interfaces previsibles alcanzan un 91%, lo que hace que pueda ser utilizado sin que pocos de los estudiantes deban pasar una fuerte curva de aprendizaje en la utilización de la herramienta, lo que maximiza el tiempo del profesor.

Conflicto de intereses

Los autores declaran que no existe conflicto de intereses en la publicación del presente artículo.

Referencias bibliográficas

- Adame, R. S. (2013). Instrumento para evaluar Recursos Educativos Digitales, LORI - AD. Revista CERTUS. <https://ireneadame.com/investigacion-y-desarrollo/instrumento-para-evaluar-recursos-educativos-digitales-lori-ad/>
- Bastidas, C. E., Caicedo Angulo, M. M., & Ortiz Aguilar, W. (2023). Herramientas digitales en el aprendizaje de Lengua y Literatura de los estudiantes del tercer año de la Unidad Educativa Ciudad de Ibarra. *Sinergia Académica*. <https://doi.org/10.51736/sa.v6i4.165>
- Castro, V. N., Mera Plúa, M. J., Echeverría Guzmán, Á. Y., & Guzmán Hernández, R. (2024). Herramientas digitales para mejorar el aprendizaje de géneros literarios en la asignatura Lengua y Literatura. *Revista Científica*. <https://doi.org/10.29394/scientific.issn.2542-2987.2024.9.e.7.134-153>
- Choto, Á. J., Tacuri, E. M., Guato, M. L., & Mosquera, Y. T. (2024). Impacto de las herramientas tecnológicas en la motivación y el aprendizaje de lengua y literatura en educación básica. *Revista Imaginario So-*

cial. <https://www.revista-imaginariosocial.com/index.php/es/article/view/222>

- Gil, Q. J., García Blázquez, E., Hueso Romero, J., & Cantillo Valero, C. (2025). Diseño y análisis de narrativas enriquecidas con inteligencia artificial. *RIED*. <https://revistas.uned.es/index.php/ried/article/view/43305>
- Loja, S. A. (2025). Inteligencia Artificial y desarrollo del pensamiento crítico: potencialidades y limitaciones. *Universidad Politécnica Salesiana*. <https://dspace.ups.edu.ec/bitstream/123456789/30531/1/TTQ2168.pdf>
- Loján, M. d., Romero, J. A., Sancho Aguilera, D., & Romero, A. Y. (2024). Consecuencias de la dependencia de la inteligencia artificial en habilidades críticas y aprendizaje autónomo. *Ciencia Latina*. <https://www.ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/download/10678/15719/>
- Mendoza, R., Villareal Cobeña, Á., Chica Gómez, R., & Caza Romero, D. (2025). Futuro de la educación con inteligencia artificial generativa. *TSEDE*. <https://tsachila.edu.ec/ojs/index.php/TSEDE/article/download/279/190/852>
- Muñoz, M. H., Castañeda, J. P., & Bocanegra, P. M. (2017). Herramientas didácticas y su sentido en las prácticas pedagógicas: el caso de la universidad de la Salle, Bogotá. <https://files01.core.ac.uk/download/323050810.pdf>
- Nesbit, J., Belfer, K., & Vargo, J. (2002). A Convergent Participation Model for Evaluation of Learning Objects. *Journal of Learning and Technology*. <https://doi.org/https://doi.org/10.21432/t25c8c>
- Pérez, G. Á., Suárez Perdomo, A., López Martínez, A., & Martínez Fernández, G. (2024). Los adolescentes y la construcción del pensamiento crítico para la gestión de los retos y las noticias falsas en las redes sociales. *Aloma*. <https://doi.org/https://doi.org/10.51698/aloma.2024.42.1.59-67>
- Pérez, G. N., & Moraima, P. P. (2022). Consecuencias adversas en el aprendizaje por el uso inadecuado de las herramientas tecnológicas actuales. *Universidad Estatal de Bolívar*. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8964813&utm_source
- Romani, P. G., Macedo Inca, K. S., Soto Loza, G. E., Franco Guevara, A. M., & Ore Choque, M. K. (2025). Revisión sistemática de inteligencia artificial generativa para el diseño de experiencias de aprendizaje. *scielo*. https://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0798-10152025000300013
- Rousseaux, M. L., Polo, M. G., & Velázquez, O. O. (2004). Los materiales didácticos y su influencia en el aprendizaje. *Dialnet*, 36. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6126878.pdf>

Taiman, A. V. (2022). La Investigación Descriptiva con Enfoque Cualitativo en Educación. *PUCP*. <https://files.pucp.education/facultad/educacion/wp-content/uploads/2022/04/28145648/GUIA-INVESTIGACION-DESCRIPTIVA-20221.pdf>

Taramuel, V.J. (2025). El impacto de la inteligencia artificial en la creatividad y el desarrollo de habilidades cognitivas superiores. *ISTE Scientist*. <https://revistas.iste.edu.ec/index.php/reviste/article/download/40/98/166>