

**ENSEÑAMOS
A LEER /2026**

Castilla y León





1. Justificación y contextualización

El fomento del hábito lector constituye uno de los pilares fundamentales del desarrollo educativo del alumnado. La lectura no solo permite adquirir conocimientos, sino que favorece el desarrollo del pensamiento crítico, la imaginación y la competencia comunicativa. Tal como señala Colomer (2005), la educación literaria debe orientarse a formar lectores capaces de interpretar, disfrutar y relacionar los textos con su propia experiencia. En el contexto actual, marcado por la transformación digital y el predominio de la cultura audiovisual, resulta especialmente relevante desarrollar propuestas educativas que conecten la lectura con los intereses del alumnado. Según Jenkins (2008), las nuevas generaciones participan activamente en entornos narrativos donde las historias se expanden a través de múltiples medios y formatos, lo que plantea nuevas oportunidades para la educación literaria. El proyecto LITFLIX nace precisamente con esta finalidad: transformar la experiencia lectora del alumnado mediante una propuesta pedagógica que conecta la literatura con los universos narrativos contemporáneos que forman parte de su vida cotidiana. Inspirado en el formato de las plataformas audiovisuales actuales, el proyecto propone al alumnado convertirse en creadores de historias originales, combinando personajes procedentes de obras literarias con personajes de series o películas conocidas. De este modo, la lectura deja de ser una actividad pasiva para convertirse en el punto de partida de un proceso creativo en el que el alumnado analiza, interpreta y recrea los elementos narrativos presentes en los textos literarios. El proyecto se desarrolló con alumnado de 4º de Educación



Secundaria Obligatoria en el IES Jorge Santayana de Ávila, un centro público que acoge alumnado con perfiles diversos desde el punto de vista académico, cultural y social. A partir de la observación del grupo se detectó la necesidad de fortalecer tanto la motivación hacia la lectura como las destrezas relacionadas con la escritura narrativa. Otro elemento que contextualiza este proyecto es la creciente presencia de herramientas de inteligencia artificial generativa en la vida cotidiana del alumnado. En un momento en el que estas tecnologías comenzaban a generar debates en el ámbito educativo, LITFLIX apostó por integrarlas de forma pedagógica y reflexiva, utilizando la IA como herramienta de apoyo para la generación de imágenes. De este modo, el proyecto no solo busca fomentar el gusto por la lectura, sino también educar al alumnado en un uso crítico, ético y responsable de la tecnología, demostrando que la innovación tecnológica puede convertirse en una aliada para potenciar la creatividad y el aprendizaje. LITFLIX se configura como una experiencia educativa que sitúa la literatura en el centro del proceso de aprendizaje, al tiempo que conecta con los lenguajes narrativos y las herramientas tecnológicas que forman parte del mundo del alumnado.

2. Metodología

El proyecto LITFLIX se basa en una metodología activa centrada en el alumnado, en la que los estudiantes adoptan un papel protagonista en su propio proceso de aprendizaje. Este enfoque se alinea con los principios del Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP), una metodología que promueve la



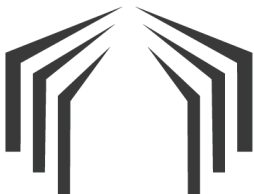
investigación, la creatividad y la resolución de problemas a partir de situaciones significativas (Thomas, 2000). Asimismo, el proyecto integra el uso pedagógico de herramientas digitales, favoreciendo el desarrollo de la competencia digital del alumnado. En este sentido, el marco europeo DigCompEdu destaca la importancia de que el profesorado incorpore tecnologías digitales de manera crítica y reflexiva para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje (Redecker & Punie, 2017). En este caso, el producto final consiste en la creación de una plataforma literaria inspirada en el formato de las plataformas audiovisuales actuales, en la que el alumnado presenta un catálogo de historias originales. Estas historias surgen de la combinación creativa entre personajes procedentes de obras literarias y personajes pertenecientes a películas o series conocidas por el alumnado. Según Scolari (2013), estas narrativas transmedia permiten que las historias se desarrollen a través de diferentes medios, generando nuevas formas de participación y creación por parte de los usuarios. Integrar estas dinámicas en el aula puede contribuir a aumentar la motivación del alumnado hacia la lectura y la escritura creativa. El proyecto se desarrolla a lo largo de varias fases que permiten integrar lectura, análisis literario, escritura creativa y producción digital. En una primera fase, el alumnado trabaja con textos narrativos que sirven como base para el análisis de elementos fundamentales de la narrativa, como la caracterización de personajes, la estructura del relato o el desarrollo del conflicto narrativo. Esta fase tiene como objetivo fortalecer la comprensión lectora y familiarizar al alumnado con los mecanismos de construcción de historias. Posteriormente, se



inicia una fase de diseño narrativo en la que el alumnado planifica su propio relato. Para ello selecciona personajes procedentes de diferentes universos narrativos y diseña una trama original que combine dichos elementos de manera coherente. Este proceso favorece el desarrollo del pensamiento creativo y la capacidad de planificación textual. La fase de escritura constituye uno de los momentos centrales del proyecto. El alumnado redacta sus relatos a mano y revisa sus producciones a partir de rúbricas previamente establecidas, fomentando siempre una actitud crítica hacia sus resultados. En una fase posterior, el alumnado diseña tanto la portada de su historia como un avatar parlante que cuente la sinopsis de ésta, utilizando herramientas de creación de imágenes y avatares con inteligencia artificial generativa. Este trabajo permite reflexionar sobre la relación entre imagen y contenido narrativo, así como sobre la importancia de los elementos visuales en la presentación de obras literarias. El uso de herramientas de inteligencia artificial en el ámbito educativo está generando nuevas oportunidades para el aprendizaje creativo y personalizado. Diversos estudios señalan que la inteligencia artificial puede contribuir a ampliar las posibilidades de creación, experimentación y exploración del conocimiento en el aula (Holmes, Bialik, & Fadel, 2019). No obstante, su integración en el contexto educativo requiere un enfoque pedagógico crítico y reflexivo que permita aprovechar su potencial sin sustituir el papel fundamental del pensamiento humano y la creatividad del alumnado. Finalmente, todas las producciones se integran en la plataforma LITFLIX, que actúa como escaparate de las creaciones del alumnado. La presentación del catálogo final se convierte



en un momento de celebración del proceso lector y creativo desarrollado durante el proyecto. Tras la finalización de la plataforma LITFLIX, se desarrolló una actividad de evaluación y difusión del proyecto basada en el papel del alumnado como críticos literarios. En esta fase final, se invitó a toda la comunidad educativa a explorar la plataforma creada por los estudiantes. Los participantes debían recorrer el catálogo de historias disponible en LITFLIX y seleccionar una creación de uno de sus compañeros. Para realizar la crítica literaria debían visualizar la portada generada mediante inteligencia artificial, leer el relato completo, escuchar la narración del texto a través del avatar parlante creado por el alumnado, y finalmente, completar un documento de crítica literaria en el que valoraban diferentes aspectos de la obra. Esta actividad permitió que el alumnado adoptara una perspectiva crítica sobre las producciones literarias, desarrollando habilidades de análisis, argumentación y valoración estética. Además, contribuyó a ampliar el alcance del proyecto dentro del centro educativo, convirtiendo la plataforma LITFLIX en un espacio compartido de lectura y apreciación literaria.



ENSEÑAMOS A LEER /2026

Castilla y León

Estructura del Proyecto LITFLIX



Figura 1. Estructura del proyecto LITFLIX. Elaboración propia con ChatGPT.



3. Resultados y análisis

El desarrollo del proyecto LITFLIX permitió observar mejoras significativas tanto en la motivación hacia la lectura como en la calidad de las producciones escritas del alumnado. Uno de los resultados más evidentes fue el incremento en la implicación del alumnado durante las actividades de lectura. El hecho de que los textos literarios se convirtieran en fuente de inspiración para la creación de nuevas historias favoreció una actitud más activa y reflexiva ante la lectura. El alumnado mostró mayor interés por analizar personajes, conflictos narrativos y estructuras argumentales, elementos que posteriormente trasladó a sus propias producciones. En relación con la expresión escrita, se observó una mejora notable en la organización de los textos narrativos. Los relatos elaborados por el alumnado presentaban una estructura más clara y coherente, así como una mayor riqueza léxica. Asimismo, el proceso de revisión mediante rúbricas y retroalimentación permitió al alumnado tomar conciencia de sus propios avances y dificultades. Otro aspecto destacable fue el impacto emocional del proyecto. Para muchos estudiantes, la posibilidad de crear una historia propia y verla integrada en una plataforma común supuso una experiencia especialmente motivadora. Esta dimensión emocional del aprendizaje contribuyó a reforzar el vínculo del alumnado con la lectura y la escritura. Además, el uso guiado de herramientas de inteligencia artificial permitió desarrollar una reflexión crítica sobre su funcionamiento y sus posibilidades educativas. El alumnado comprendió que estas herramientas pueden servir como apoyo para el aprendizaje, pero que no sustituyen el



proceso creativo ni el esfuerzo personal. En conjunto, los resultados obtenidos muestran que la combinación de lectura, creatividad y tecnología puede constituir una estrategia eficaz para fomentar la competencia lectora y escritora en el alumnado de Educación Secundaria.

4. Contribución al fomento de la lectura

El proyecto LITFLIX contribuye al fomento de la lectura desde una perspectiva amplia que combina comprensión, interpretación y creación literaria. En primer lugar, la lectura se presenta como punto de partida del proceso creativo. Antes de elaborar sus propios relatos, el alumnado analiza textos narrativos que le permiten identificar los elementos fundamentales de la construcción de historias. Este trabajo previo favorece el desarrollo de una lectura más profunda y consciente. En segundo lugar, el proyecto promueve una lectura intertextual, en la que los textos literarios dialogan con otros referentes culturales presentes en el entorno del alumnado. Esta conexión entre literatura y cultura audiovisual facilita que los estudiantes perciban la lectura como una actividad relevante y cercana a sus intereses. Finalmente, la creación de relatos propios permite consolidar el aprendizaje lector. Al escribir sus historias, el alumnado pone en práctica los conocimientos adquiridos a partir de las lecturas realizadas, lo que refuerza la comprensión de los mecanismos narrativos. De este modo, LITFLIX no se limita a aumentar el tiempo dedicado a la lectura, sino que busca transformar la forma en que el alumnado se relaciona con los textos literarios.



5. Atención a la diversidad

El proyecto LITFLIX se diseñó desde una perspectiva inclusiva con el objetivo de garantizar la participación activa de todo el alumnado, teniendo en cuenta la diversidad presente en el aula tanto desde el punto de vista académico como personal, lingüístico y cultural. La metodología basada en proyectos y el enfoque creativo del proyecto facilitaron la adaptación del proceso de aprendizaje a diferentes ritmos, intereses y capacidades. Una de las estrategias fundamentales para favorecer la inclusión fue el uso del trabajo cooperativo, que permitió organizar al alumnado en pequeños grupos en los que cada estudiante podía asumir diferentes roles dentro del proceso de creación narrativa. Esta organización favoreció que todos los participantes pudieran aportar desde sus fortalezas, contribuyendo al desarrollo colectivo de las historias. El proyecto contó con la participación de alumnado procedente de otros países cuya lengua materna no era el español. En estos casos, se planteó una oportunidad educativa que permitiera valorar la diversidad lingüística del aula. Estos estudiantes pudieron redactar sus historias en su lengua materna, lo que les permitió expresarse con mayor libertad y creatividad. Posteriormente, se utilizaron herramientas de inteligencia artificial como apoyo para generar versiones traducidas al español, de modo que el resto del alumnado pudiera leer y comprender las historias. Este proceso no solo facilitó la inclusión lingüística, sino que también permitió al grupo reflexionar sobre la riqueza del multilingüismo y el papel de la tecnología como herramienta para favorecer la comunicación entre culturas. Asimismo, el



proyecto contó con la participación de alumnado con dificultades específicas de aprendizaje, entre ellas estudiantes con dislexia. En estos casos, el proceso de escritura se apoyó en herramientas digitales que facilitaron la revisión del texto y la organización de ideas, así como en plantillas narrativas que permitieron estructurar las historias de forma clara. El carácter creativo del proyecto favoreció que estos estudiantes pudieran centrarse en la construcción de la trama y el desarrollo de personajes, participando activamente en el proceso de creación junto al resto de sus compañeros. También participaron estudiantes con altas capacidades, para quienes el proyecto supuso una oportunidad de profundización y ampliación. Estos alumnos pudieron explorar narrativas más complejas, desarrollar tramas más elaboradas y asumir roles de liderazgo creativo dentro de los equipos de trabajo, contribuyendo a enriquecer el proceso colectivo de construcción de historias. Por otra parte, el grupo incluía a un alumno con problemas de movilidad derivados de una enfermedad, cuya participación se garantizó mediante el uso de herramientas digitales que permitían trabajar de forma autónoma desde su puesto. La naturaleza digital del proyecto y el uso de plataformas colaborativas facilitaron su integración plena en el proceso creativo, permitiéndole participar en todas las fases del proyecto en igualdad de condiciones que el resto del alumnado. En todos estos casos, el proyecto permitió que cada estudiante participara desde sus propias capacidades y circunstancias, contribuyendo al proceso de creación colectiva de historias. La diversidad del aula no se percibió como una dificultad, sino como una riqueza que enriqueció el proyecto, aportando perspectivas



culturales, lingüísticas y creativas diferentes. De este modo, LITFLIX se convirtió en una experiencia educativa inclusiva en la que todos los estudiantes pudieron sentirse parte activa del proceso de aprendizaje y creación, reforzando la idea de que la literatura y la creatividad pueden ser espacios de encuentro donde cada voz tiene valor.

6. Relación con los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS)

El proyecto LITFLIX contribuye al desarrollo de varios Objetivos de Desarrollo Sostenible de la Agenda 2030. En particular, se relaciona con el **ODS 4** (Educación de calidad), al promover un aprendizaje inclusivo, equitativo y orientado al desarrollo de competencias clave. También guarda relación con el **ODS 10** (Reducción de las desigualdades), ya que incorpora estrategias destinadas a garantizar la participación de todo el alumnado y a ofrecer apoyos específicos a quienes lo necesitan. Asimismo, el proyecto se vincula con el **ODS 9** (Industria, innovación e infraestructura) al fomentar el uso responsable de la innovación tecnológica en el ámbito educativo.

7. Desarrollo de las Competencias Clave

El proyecto contribuye al desarrollo de las competencias clave establecidas en el currículo. La **competencia en comunicación lingüística** se desarrolla a través de la lectura de textos literarios y la producción de relatos originales. La **competencia digital** se trabaja mediante el uso responsable de herramientas digitales y la reflexión sobre el funcionamiento de la inteligencia artificial. La



competencia personal, social y de aprender a aprender se fomenta mediante procesos de autoevaluación, trabajo cooperativo y reflexión metacognitiva. La **competencia en conciencia y expresión culturales** se desarrolla a través del análisis y la recreación de obras literarias, así como mediante la conexión entre literatura y cultura audiovisual.

8. Evaluación

La evaluación del proyecto se concibe como un proceso continuo, formativo e integrador que acompaña al alumnado durante todas las fases del aprendizaje. Para ello se utilizan diferentes técnicas e instrumentos de evaluación, entre los que destacan las rúbricas de escritura narrativa, la observación sistemática del trabajo en el aula y los procesos de autoevaluación y coevaluación. Las rúbricas permiten valorar aspectos como la coherencia del relato, la riqueza léxica, la originalidad de la historia o la corrección lingüística. Por su parte, la autoevaluación y la coevaluación fomentan la reflexión del alumnado sobre su propio proceso de aprendizaje. La evaluación incluye también una dimensión metacognitiva, ya que se invita al alumnado a reflexionar sobre qué ha aprendido, qué dificultades ha encontrado y qué estrategias le han resultado más útiles para mejorar su escritura. Este enfoque evaluativo contribuye a que el alumnado tome conciencia de su progreso y desarrolle una actitud más autónoma ante el aprendizaje.



9. Innovación educativa del proyecto LITFLIX

El proyecto LITFLIX se caracteriza por integrar el fomento de la lectura con enfoques pedagógicos innovadores que responden a los retos educativos del siglo XXI. Su principal elemento diferencial reside en la combinación de literatura, creatividad narrativa, cultura audiovisual y tecnologías emergentes, generando una experiencia de aprendizaje significativa y motivadora para el alumnado. Tradicionalmente, las actividades de promoción de la lectura en el ámbito escolar han estado centradas en la comprensión de textos o en la realización de actividades posteriores a la lectura. LITFLIX propone una perspectiva diferente: convertir al alumnado no solo en lector, sino también en creador de historias, favoreciendo una relación más activa y personal con la literatura. Uno de los aspectos más innovadores del proyecto es la creación de una plataforma digital inspirada en los catálogos de contenido audiovisual, donde se recopilan las producciones literarias del alumnado. Este formato conecta con los hábitos culturales de los estudiantes, acostumbrados a consumir contenidos narrativos en plataformas digitales, lo que contribuye a aumentar su motivación e implicación en el proceso creativo. Asimismo, el proyecto introduce de manera pedagógica el uso de herramientas de inteligencia artificial para la creación de elementos visuales asociados a las historias, como portadas generadas digitalmente o avatares que narran los relatos escritos por el alumnado. Este enfoque permite que los estudiantes experimenten con nuevas formas de creación narrativa, al tiempo que



desarrollan su competencia digital y reflexionan sobre el papel de la tecnología en la producción cultural contemporánea. Otro elemento innovador del proyecto es la actividad final en la que el alumnado asume el rol de crítico literario, analizando y valorando las creaciones de sus compañeros a través de un proceso estructurado de lectura, escucha y valoración crítica. Esta dinámica no solo refuerza el desarrollo del pensamiento crítico y la capacidad de argumentación, sino que también convierte la lectura en una experiencia social compartida dentro de la comunidad educativa. Finalmente, LITFLIX destaca por su capacidad para integrar diferentes competencias clave en una misma propuesta educativa, promoviendo el desarrollo de habilidades lingüísticas, digitales, creativas y sociales. De este modo, el proyecto contribuye a construir un modelo de educación literaria más participativo, interdisciplinar y adaptado a los nuevos contextos culturales y tecnológicos.

10. Conclusiones

El desarrollo del proyecto LITFLIX ha puesto de manifiesto que el fomento de la lectura puede adquirir una nueva dimensión cuando se integra en experiencias de aprendizaje creativas, participativas y conectadas con la realidad del alumnado. A lo largo del proyecto, los estudiantes no solo han leído textos literarios, sino que han aprendido a analizarlos, reinterpretarlos y transformarlos en nuevas historias. Este proceso ha permitido que la lectura deje de percibirse como una actividad obligatoria para convertirse en una fuente de inspiración y



creación personal. La experiencia ha demostrado también el valor de integrar la tecnología en el aula desde una perspectiva pedagógica y crítica. El uso guiado de herramientas de inteligencia artificial permitió explorar nuevas formas de apoyo al proceso creativo, sin sustituir en ningún momento el esfuerzo, la imaginación y la capacidad narrativa del alumnado. Uno de los aspectos más significativos del proyecto ha sido su impacto en el propio alumnado. Muchos estudiantes que inicialmente mostraban poco interés por la lectura terminaron implicándose activamente en la creación de sus propias historias. La posibilidad de ver sus relatos publicados dentro de la plataforma LITFLIX generó un fuerte sentimiento de orgullo y pertenencia. De hecho, incluso tiempo después de haber finalizado el proyecto, varios alumnos continúan recordando la experiencia y mencionándola como una de las actividades más significativas de su etapa escolar. Este hecho pone de relieve el poder de las experiencias educativas que conectan aprendizaje, creatividad y emoción. Asimismo, la diversidad presente en el aula enriqueció el proyecto de manera notable. Estudiantes con diferentes perfiles, capacidades y procedencias culturales pudieron aportar su visión y participar en igualdad de condiciones en el proceso de creación narrativa. La literatura se convirtió así en un espacio de encuentro en el que todas las voces tenían cabida. En definitiva, LITFLIX demuestra que leer también puede significar crear, imaginar y compartir historias propias. Cuando el alumnado se convierte en protagonista del proceso lector y creativo, la literatura deja de ser únicamente un contenido curricular para transformarse en una experiencia significativa de aprendizaje. Tal como



señala Mendoza Fillola (2004), la educación literaria debe orientarse no solo a la comprensión de los textos, sino también al desarrollo de la competencia literaria del alumnado como lectores críticos y creadores de significado. En un momento en el que los jóvenes se relacionan con las historias principalmente a través de formatos audiovisuales y digitales, proyectos como LITFLIX demuestran que la lectura sigue teniendo un enorme potencial educativo cuando se presenta de forma significativa, creativa y conectada con la realidad del alumnado. Al transformar a los estudiantes en lectores, escritores y creadores de historias, la literatura deja de ser únicamente un contenido curricular para convertirse en una experiencia viva de imaginación, reflexión y expresión personal. Esta experiencia ha evidenciado que cuando el alumnado encuentra un espacio para crear, compartir y dar sentido a sus lecturas, la motivación y el aprendizaje se multiplican. En este sentido, LITFLIX representa una forma de entender la educación literaria en el siglo XXI: una educación que combina tradición y tecnología, lectura y creatividad, para formar lectores críticos, competentes y capaces de construir sus propias historias.



11. Referencias bibliográficas

Educación literaria y fomento de la lectura

-  Colomer, T. (2005). Andar entre libros: La lectura literaria en la escuela. Fondo de Cultura Económica.
-  Mendoza Fillola, A. (2004). La educación literaria: Bases para la formación de la competencia literaria. Aljibe.
-  Bordons, G., & Díaz-Plaja, A. (2004). Enseñar literatura en secundaria: Formar lectores críticos, motivados y cultos. Graó.

Narrativa, cultura audiovisual y educación

-  Jenkins, H. (2008). Convergence culture: Where old and new media collide. New York University Press.
-  Scolari, C. A. (2013). Narrativas transmedia: Cuando todos los medios cuentan. Deusto.
-  Buckingham, D. (2003). Media education: Literacy, learning and contemporary culture. Polity Press.

Inteligencia artificial y educación digital

-  European Commission. (2018). Digital Education Action Plan.
-  Holmes, W., Bialik, M., & Fadel, C. (2019). Artificial intelligence in education: Promises and implications for teaching and learning. Center for Curriculum Redesign.
-  Miao, F., Holmes, W., Huang, R., & Zhang, H. (2023). Guidance for generative AI in education and research. UNESCO.



- 🇪🇺 Perkins, M., Furze, L., Roe, J., & MacVaugh, J. (2023). The AI assessment scale (AIAS): A framework for ethical integration of generative AI in educational assessment.
- 🇪🇺 Redecker, C., & Punie, Y. (2017). European framework for the digital competence of educators: DigCompEdu. Publications Office of the European Union.
- 🇪🇺 Yaacoub, A., Tarnpradab, S., Khumprom, P., Assaghir, Z., Prevost, L., & Da-Rugna, J. (2025). Enhancing AI-driven education: Integrating cognitive frameworks, linguistic feedback analysis and ethical considerations.

Normativa educativa

- 🇪🇺 España. (2020). Ley Orgánica 3/2020, de 29 de diciembre, por la que se modifica la Ley Orgánica 2/2006, de Educación (LOMLOE). Boletín Oficial del Estado.
- 🇪🇺 España. (2022). Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establece la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria.
- 🇪🇺 Junta de Castilla y León. (2022). Decreto 39/2022, de 29 de septiembre, por el que se establece la ordenación y el currículo de la Educación Secundaria Obligatoria en la Comunidad de Castilla y León.
- 🇪🇺 Junta de Castilla y León. (2022). Orden EDU/363/2022, por la que se regula la evaluación en Educación Secundaria Obligatoria en Castilla y León.