



Universidad de Valladolid

FACULTAD DE FILOSOFÍA Y LETRAS

DEPARTAMENTO DE LENGUA ESPAÑOLA

EL USO DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL COMO
HERRAMIENTA PARA LA ELABORACIÓN DE MATERIALES
DIDÁCTICOS EN LA ENSEÑANZA DE ELE

MÁSTER EN ESPAÑOL COMO LENGUA EXTRANJERA:
ENSEÑANZA E INVESTIGACIÓN

TRABAJO FIN DE MÁSTER REALIZADO POR

Ariadna López Bernal

BAJO LA DIRECCIÓN DE

María Nieves Mendizábal de la Cruz

VALLADOLID

Curso: 2024 – 2025

Resumen

En el presente trabajo se analiza el uso de la Inteligencia Artificial (IA) en el campo de la enseñanza del español como lengua extranjera (ELE), con el objetivo de ver como esta herramienta puede integrarse dentro del aula. Aunque la Inteligencia Artificial está cada vez más presente en todos los ámbitos, aún no conocemos su funcionamiento, posibles aplicaciones y diferentes riesgos. Por ello, con este estudio intentaremos crear una propuesta didáctica a partir de diferentes herramientas que usen la IA aplicable al aula de ELE.

Este trabajo se ha estructurado en dos partes principales. En primer lugar, se presenta una revisión teórica sobre las diferentes aplicaciones de la IA en el ámbito de la educación y un análisis de las diferentes herramientas para diferenciar los distintos usos. En segundo lugar, una parte práctica que incluye un cuestionario dirigido a diferentes docentes de ELE de distintos países, niveles y contextos educativos. Teniendo en cuenta estos resultados, se ha diseñado una propuesta didáctica creada a partir de las diferentes herramientas de la IA. Esta propuesta ha sido implementada en un contexto real de enseñanza con el objetivo de evaluar si es eficaz dentro del aula o si, por el contrario, presenta riesgos como la distracción del alumnado. En conclusión, este trabajo pretende contribuir al desarrollo de la enseñanza de ELE implementando las diferentes herramientas tecnológicas.

Palabras clave: Inteligencia artificial, producción de materiales, ELE, recursos didácticos, herramientas tecnológicas

Abstract

This study analyses the use of Artificial Intelligence (AI) in the field of teaching Spanish as a Foreign Language with the aim of exploring how this tool can be integrated into the classroom. Although Artificial Intelligence is increasingly present in all the areas, we still do not understand how it works, its possible applications, and the different risks. Therefore, this study aims to develop a didactic proposal based on different AI tools and can be applied to the Spanish classrooms.

This analysis is structured in two main parts. First, it presents a theoretical review of the different

applications of AI in education and an analysis of several tools to distinguish their uses. Secondly, it presents a practical part that includes a questionnaire addressed to Spanish teachers from different countries, levels and educational contexts. Based on the results, a didactic proposal was designed using different AI tools. This proposal has been implemented in a real teaching context with the aim of evaluating its effectiveness in the classroom or identifying potential risks such as student distraction. In conclusion, this study aims to contribute to the development of Spanish teaching by implementing different technological tools.

Keywords: Artificial Intelligence, Material development, Spanish as a Foreign Language, Teaching Resources, Technological tools.

Índice

Tabla de contenido

Capítulo 1: Introducción.....	5
1.1. Justificación.....	5
1.2. Hipótesis y objetivos del estudio.....	6
Capítulo 2: Marco teórico	9
2.1. Definición y evolución de la Inteligencia Artificial	9
2.2. El Rol de la Inteligencia Artificial en la educación	11
2.2.1. La inteligencia artificial en la enseñanza de español como lengua extranjera.....	12
Capítulo 3: Herramientas de la Inteligencia Artificial	17
3.1. Chatbots	17
3.1.1. ChatGPT.....	18
3.1.2. Gemini.....	19
3.1.3. Copilot.....	20
3.2. Creación de imágenes.....	21
3.2.1. DALL-E	21
3.2.2. Midjourney	22
3.2.3. Canva.....	22
3.3. Escritura.....	23
3.3.1. Grammarly	23
3.3.2. Compose AI.....	24
3.3.3. Notion AI.....	24
3.4. Presentaciones.....	25
3.4.1. Prezi.....	25
3.5. Gamificación.....	26
3.5.1. Genially	26

Capítulo 4: Metodología.....	28
4.1. Enfoque del estudio	28
4.2. Instrumentos de recogida de datos	28
4.2.1 Cuestionario	28
4.2.2. Justificación y objetivos del cuestionario.....	29
4.2.3. Participantes	29
4.2.4 Contenido del cuestionario.....	30
Capítulo 5: Análisis y discusión de resultados.....	32
Capítulo 6: Propuesta didáctica.....	44
6.1. Objetivos de la propuesta	44
6.2. Destinatarios y contexto.....	44
6.3. Contenido de la propuesta didáctica	45
6.3.1. Descripción de las actividades y los materiales	45
6.4. Evaluación de la propuesta didáctica	48
Capítulo 7: Conclusiones	49
Capítulo 8: Bibliografía.....	52
Anexo I. Cuestionario	56
Anexo II. Ejercicios de la propuesta didáctica.....	59

Capítulo 1: Introducción

Tanto profesores como alumnos estamos constantemente con un aparato electrónico en la mano, ya sea ordenador, teléfono móvil, tablets, etc., es decir, en este contexto cotidiano se puede intuir que la tecnología ha llegado para quedarse en nuestras vidas y tenemos que aprender a convivir con ella y a usarla de la manera más responsable posible en cualquier ámbito. Sin embargo, en los últimos años ha aparecido una innovación que está marcando un antes y un después para todos nosotros, la llamada Inteligencia Artificial (IA). Su uso se ha extendido rápidamente a todos los ámbitos que conocemos, ya sea la tecnología, la sanidad, la agricultura e incluso la educación. Sin embargo, esta revolución ha llevado a muchas personas a plantearse si el uso de esta nueva inteligencia es un avance o si, por el contrario, puede llevar a diferentes riesgos como la pérdida de la autonomía o problemas con la privacidad de los usuarios.

La función de la inteligencia artificial es simular los procedimientos de la cognición humana con el fin de ayudar a mejorar la eficiencia y ahorrar tiempo en los diferentes procesos que puede conllevar una tarea (IBM¹, s.f.). Sin embargo, son muchos los autores que desconfían de la eficacia de esta nueva tecnología y de si su uso puede ser beneficioso a lo largo del tiempo (INTEF², 2024). Esta preocupación también se puede ver en el ámbito educativo, ya que el uso de la IA supone crear una forma nueva de corrección con la que los docentes puedan asegurarse de que el trabajo que realizan los estudiantes no está hecho por esta herramienta y si por el alumnado. Además, otra de las grandes preocupaciones por parte de los docentes es la gran dependencia que la Inteligencia Artificial puede crear a los estudiantes, limitándoles sus habilidades críticas (Navarro-Carrascosa, 2024).

1.1. Justificación

Teniendo en cuenta el contexto descrito, en este trabajo nos centraremos en el uso de la Inteligencia Artificial (IA) dentro del ámbito académico, concretamente en el campo de la enseñanza de español como lengua extranjera. En un contexto educativo marcado por el uso de la Inteligencia Artificial es esencial analizar la correcta utilización de esta herramienta debido a que

¹ International Business Machines Corporation (IBM)

² Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF)

su buen empleo puede favorecer a mejorar la formación, concretamente dentro de la enseñanza de español como lengua extranjera (ELE). Sin embargo, aunque cada vez son más los usuarios que hacen uso de ella, muchas personas aún no saben cómo utilizarla o sienten respeto acerca de su funcionamiento. Por todo esto, es necesario explicar cómo esta herramienta puede conducir a mejorar la enseñanza, tanto para los docentes como para los estudiantes. Este trabajo pretende abrir una vía de buen uso de la IA para aquellos usuarios, tanto profesorado como alumnado, que no se atreven a usarla en sus clases de ELE por falta de información y desconocimiento de las aportaciones de la herramienta.

1.2.Hipótesis y objetivos del estudio

Como objetivo general de este estudio queremos analizar si el uso de la IA en el aula de ELE es un apoyo para el docente y para el alumnado, o si, por el contrario, resulta una distracción y los alumnos lo utilizan para agilizar el proceso sin implicarse en este. A partir de este objetivo, intentaremos responder a la hipótesis con la que hemos comenzado este estudio: ¿es la inteligencia artificial un apoyo más para el docente o simplemente es una distracción para el alumnado? Con el fin de contestar a la hipótesis y alcanzar el objetivo general, hemos planteado los siguientes objetivos específicos:

- Analizar los diferentes tipos de herramientas creadas a partir de la Inteligencia Artificial que se puedan usar en el aula de ELE.
- Diseño de un cuestionario para recoger la opinión de los docentes sobre la IA y su impacto en la educación, concretamente en ELE.
- Evaluar la percepción de los docentes de ELE sobre el uso de la Inteligencia Artificial partiendo de su experiencia.
- Crear una propuesta didáctica a partir de diferentes herramientas de la IA para trabajar en el aula de ELE.
- Observar el uso que le dan los alumnos a estas herramientas en una clase real.
- Analizar el impacto de esta propuesta didáctica en la atención, aprendizaje y motivación por parte del alumnado.

Para tratar de contestar a la hipótesis previa, estudiaremos las diferentes herramientas

existentes dentro del ámbito de la Inteligencia Artificial que se pueden utilizar para la enseñanza de ELE como Canva³, ChatGPT, Gemini, Dall-E, Midjourney, Genially⁴, Copilot, Prezi, Compose AI, Grammarly o Notion AI. Existen muchas más, pero estas han sido las seleccionadas en este trabajo porque son las que mejor se pueden usar en el campo de la educación; en este sentido, las estudiaremos detalladamente en el capítulo 3, donde describiremos su uso y la utilidad que pueden tener en el aula de ELE.

Del mismo modo, como objetivo específico de este trabajo, analizaremos si los actuales docentes de español como lengua extranjera hacen uso de estas herramientas en sus clases y cuál es su opinión al respecto; para la consecución de este objetivo, hemos formulado un cuestionario con preguntas acerca del conocimiento y uso de la IA en el proceso de enseñanza y aprendizaje de ELE. Este cuestionario ha sido diseñado con el objetivo de observar las diferentes opiniones de los docentes que ya hacen uso de estas herramientas en el aula. Para ello, hemos realizado preguntas más generales para conocer la trayectoria del docente como: ¿cuál es tu nivel de experiencia como profesor de ELE? ¿En qué niveles del MCER has impartido clase? También se han realizado preguntas más concretas sobre el uso de la IA en sus clases como: ¿Has utilizado herramientas de la Inteligencia Artificial en tus clases de ELE? ¿Qué ventajas crees que hay en el uso de la Inteligencia Artificial en el aula de ELE? Este cuestionario mezcla preguntas de diferentes tipos como respuesta abierta, opción múltiple o respuestas de sí y no. El cuestionario creado para la recogida de datos se incluye en el Anexo I.

Por último, hemos diseñado diferentes materiales didácticos creados con diferentes herramientas de Inteligencia Artificial para aplicarlos dentro de una clase real de ELE, con la finalidad de ver si estos sirven para mejorar la enseñanza o si, por el contrario, distrae a nuestros alumnos. Esta prueba se ha llevado a cabo durante mis prácticas del *Máster de español para extranjeros: Enseñanza e Investigación*, en la Escuela Oficial de Idiomas de Valladolid. Estos materiales han sido creados partiendo de las necesidades específicas de cada grupo y adaptados a los diferentes niveles del MCER, concretamente en los niveles A2, B1, B2 y C1. Entre estos materiales podemos destacar la creación de imágenes con la herramienta de DALL-E, el uso de

³ Esta herramienta no está hecha a partir de Inteligencia Artificial, pero en los últimos años ha incluido diferentes aplicaciones como la incorporación de ChatGPT para la mejora de las presentaciones o el diseño de materiales.

⁴ Esta herramienta no está hecha a partir de Inteligencia Artificial, pero en los últimos años ha incluido diferentes aplicaciones como la incorporación de ChatGPT para la mejora de las presentaciones o el diseño de materiales.

ChatGPT en sus diferentes variantes, y el uso de CANVA para la creación de diferentes presentaciones sobre temas gramaticales.

En conclusión, con este estudio pretendemos ver si el uso de la Inteligencia Artificial en el campo de la educación, concretamente en el aula de ELE, es posible y tiene beneficios tanto para el alumnado como para los docentes. O si, por el contrario, su impacto puede ser más negativo que positivo y deberíamos, en este caso, seguir usando una enseñanza con enfoques más tradicionales.

Capítulo 2: Marco teórico

En los últimos años, la Inteligencia Artificial (IA) se ha convertido en una herramienta muy potente en muchos ámbitos y saberes de la sociedad actual. En este apartado abordaremos diferentes aspectos, tales como la definición de qué es la IA, la evolución que ha tenido en los pocos años de su existencia, así como su funcionamiento. Además, trataremos otros aspectos como su implementación en la educación, concretamente en la enseñanza del español como lengua extranjera (ELE), y los beneficios que puede tener para profesorado y alumnado.

2.1. Definición y evolución de la Inteligencia Artificial

La IA se podría definir como la creación de diferentes sistemas informáticos capaces de realizar tareas que, por lo general, requieren de las habilidades humanas, como el aprendizaje, la percepción del entorno, el razonamiento y la toma de decisiones. Su objetivo principal es imitar la capacidad cognitiva de las personas a la hora de resolver problemas, adaptarse a nuevas situaciones y mejorar la experiencia de quien la está usando (INTEF, 2024). Esta definición ha ido cambiando con el paso de los años debido a la evolución que ha tenido esta tecnología (Muñoz-Basols & Fuertes Gutiérrez, 2024).

Oliver (2018: 4), diferencia entre tres categorías en función del nivel de competencia de los sistemas de la Inteligencia Artificial:

- En primer lugar, IA específica, que está diseñada para realizar tareas concretas dentro de un campo determinado. En este caso, la IA puede superar al ser humano en la realización de esta tarea concreta, sin embargo, no tiene la capacidad de realizar varias tareas a la vez.
- En segundo lugar, IA generativa. Este sistema tiene la capacidad de realizar tareas más simples de manera parecida a los humanos como comprender, aprender o incluso resolver problemas dentro de una gran variedad de campos.
- En tercer lugar, sistemas con superinteligencia. Este sistema es el más novedoso, ya que se trata de sistemas capaces de desarrollar problemas con una inteligencia cognitiva superior a la del ser humano.

La IA se ha convertido en señal de progreso en distintas áreas de nuestra vida debido a su capacidad de procesar grandes cantidades de datos y su eficiencia en la toma de decisiones en sectores clave como la sanidad, las finanzas, la industria o el comercio, entre otros. Sin embargo, tenemos que tener en cuenta que debemos hacer uso de la IA de manera responsable, ya que si no lo hacemos podríamos violar diferentes reglas y derechos. Por ello, para hacer un buen uso de la IA, existen guías⁵ centradas en el ser humano que ofrecen pautas y principios para usarla de manera responsable.

Teniendo en cuenta estas pautas, en primer lugar, se tiene que evaluar el resultado inicial para determinar si cumple con el propósito esperado y las necesidades del usuario. En segundo lugar, verificar todos los datos proporcionados por la IA haciendo uso de fuentes confiables para así poder asegurar que la IA no haya tenido sesgos. En tercer lugar, interactuar con la IA para que nos pueda proporcionar retroalimentación y supervisar los datos proporcionados para verificar si son correctos. En cuarto lugar, los resultados deben ser revisados para ver que se adaptan a las necesidades del usuario y que sirven como punto inicial de inspiración, no como un producto final. En último lugar, recordar que el usuario es el responsable de lo que se crea con la IA y que debe ser transparente en cómo ha utilizado las distintas herramientas.

Es importante destacar las diferencias entre la Inteligencia Artificial y la inteligencia humana, puesto que estas dos deben complementarse. Cada una de ellas representa un pensamiento cognitivo totalmente diferente, la inteligencia humana ha necesitado millones de años de evolución biológica para ser lo que es a día de hoy, mientras que la IA ha sido producto de una investigación y de su desarrollo. Una de las grandes características que las diferencia es que la inteligencia humana tiene emociones y conciencia, es decir, se deja influenciar por los sentimientos en la toma de decisiones y tiene conocimiento sobre el entorno en el que se encuentra. Por el contrario, la IA se dedica a ser preciso y a aportar datos a gran velocidad sin tener en cuenta las emociones y el entorno. Esto supone un problema, ya que la IA tiene ciertas limitaciones para interpretar los matices que nos proporciona el entorno. Si nos centramos en el aula de ELE, la IA puede ayudar a crear diversos materiales focalizándose en las necesidades de los alumnos marcadas por los *prompts* – la descripción de lo que queremos generar en forma de unas instrucciones lo más detalladas posibles -, mientras que el docente puede adaptar su enseñanza según las necesidades, conocimientos previos y emociones del estudiante que pueden cambiar

⁵ <https://www.unesco.org/es/articles/guia-para-el-uso-de-ia-generativa-en-educacion-e-investigacion>
Aspectos extraídos de la Guía UNESCO para el correcto uso de la IA

repentinamente.

2.2. El Rol de la Inteligencia Artificial en la educación

Si nos centramos en el ámbito educativo, la IA ha hecho grandes avances con el paso de los años dentro de este campo. Poco a poco se están integrando las diferentes herramientas de IA como el análisis de datos, la creación de materiales educativos, entre otros. Pero, ¿por qué se ha puesto tan de moda el uso de esta tecnología en los últimos años? Según Muñoz-Basols, Fuertes Gutiérrez y Cerezo (2024), desde que sufrimos la pandemia mundial de la COVID-19, las familias e instituciones se han tenido que adaptar a una nueva forma de comunicación debido al confinamiento que no nos permitió salir de casa. Esto llevó a que se tuvieran que tomar medidas como el uso de la Inteligencia Artificial en muchos ámbitos como el de la educación. Sin embargo, el uso de la IA dentro del ámbito de la educación supone que aparezcan conflictos.

Según Kai Fu Lee (2014), el uso de la IA dentro del ámbito de la enseñanza puede crear entornos educativos más dinámicos y estimulantes que inspiren al alumnado y fomente su lado más curioso y crítico. Para que esto se pueda llevar a cabo, tendría que ser necesario que la comunidad educativa adquiriera conocimientos sobre la IA, cómo es su funcionamiento, cuáles pueden ser sus posibles aplicaciones, pero, sobre todo, los riesgos que esta puede conllevar dentro del entorno educativo. Dentro del campo de la educación, los sistemas de la IA se utilizan a través de tres perfiles (INTEF, 2024):

- Perfil del alumnado como creador y consumidor.
- Perfil del docente como creador de recursos, evaluación y automatización de procesos.
- Perfil del centro educativo para la gestión administrativa y la autorización de procesos.

En este trabajo nos centraremos en los dos primeros perfiles, ya que veremos las necesidades de los alumnos como consumidores de la IA, pero sobre todo en el perfil del docente como la persona que crea los recursos didácticos siguiendo las necesidades de su alumnado.

Un inconveniente que sigue afectando a muchos alumnos a día de hoy es la brecha de acceso a la IA; muchos alumnos no tienen acceso a dispositivos tecnológicos y conexión en sus

casas por lo que el docente tiene que tener en cuenta esos inconvenientes a la hora de crear materiales con IA o de encargarles a los alumnos que los creen. Otro problema que se puede generar es la dependencia de los alumnos a las herramientas de la IA para resolver los problemas mientras están aprendiendo una materia en concreto, lo que podría reducir su capacidad crítica y su autonomía. Para que esto no suceda, el profesor debe enseñarles a sus alumnos a tener un equilibrio entre el uso de la IA y su pensamiento crítico, sobre todo a la hora de evaluar los resultados de la Inteligencia Artificial. El docente desempeñará un papel fundamental a la hora de la creación de materiales educativos efectivos para el alumnado. Por ejemplo, gracias a diferentes herramientas de la IA, el profesor podrá crear textos o imágenes adaptados al nivel deseado.

Si tenemos en cuenta estas dificultades, el profesorado no solo debe adaptar sus materiales, sino también considerar cómo incluir el uso de la Inteligencia Artificial dentro del propio currículo. Según González-Lloret (2023), para diseñar un buen currículo debemos potenciar los siguientes factores: las personas destinatarias y sus características, es decir, hay escuelas en las que no se permite el acceso a internet por parte de los menores, el docente debe tener en cuenta estos factores si quiere implementar el uso de la IA en sus clases. El nivel de acceso de estos estudiantes a la tecnología, si todos los alumnos tienen el mismo acceso para utilizar estas herramientas. Los objetivos del curso, el tipo de recursos con los que contamos para poder llevar a cabo el uso de la IA y los temas y tareas que debemos incluir dentro del currículo para así poder hacer una planificación.

Una vez que tenemos el currículo planificado, el docente debe decidir qué tipo de herramientas quiere usar. Para ello, es fundamental tener claro el tipo de metodología que se va a llevar a cabo durante el curso, de esta manera será mucho más sencillo elegir qué herramientas se van a implementar (González-Lloret, 2023). Por ejemplo, si se va a llevar a cabo una metodología por tareas donde el alumno va a realizar diferentes subtareas hasta llegar a la tarea final, una buena opción en el uso de los chatbots como Gemini donde el alumno tendrá más autonomía a la hora de realizar su tarea final.

2.2.1. La inteligencia artificial en la enseñanza de español como lengua extranjera

Al igual que ha pasado en todos los ámbitos anteriores, la enseñanza de idiomas,

concretamente la de español como lengua extranjera también ha evolucionado gracias a la creación de la Inteligencia Artificial. La implementación de la IA dentro del campo educativo surge por el interés de satisfacer las necesidades tanto de los estudiantes como de los docentes, es decir, poder adaptar las actividades a las necesidades del alumnado de una manera mucho más rápida y eficiente. Este cambio supone que los profesores deben adaptarse a estas tecnologías y recibir algún tipo de formación para poder manejarlas de la mejor manera. Este concepto es llamado empoderamiento tecnológico, ya que los docentes, y a su vez el alumnado, son capaces de usar y controlar las diferentes herramientas que proporciona la IA (Flores et al., 2021).

Son muchas las ventajas con las que contamos gracias a la implementación de la IA dentro de la enseñanza de español como lengua extranjera, una de las más importantes es la gran variedad de herramientas y recursos multimedia que se pueden usar para mejorar todas las destrezas. Además, los estudiantes pueden hacer uso de ellas desde cualquier parte del mundo lo que les permite estudiar a su propio ritmo, atendiendo a sus necesidades individuales. Otra de las mayores ventajas es la posibilidad de que el docente pueda conectarse a través de su ordenador y pueda seguir la progresión de su alumnado, además de poder enviarles diferentes materiales interactivos con los que ellos pueden seguir progresando. Además, la IA puede ayudar a los estudiantes a identificar cuáles son sus debilidades y a su vez proporcionarle retroalimentación personalizada (Blanco Pena, 2024).

Con el paso del tiempo, muchos autores se han cuestionado si el uso de la tecnología afecta a la motivación de los alumnos para aprender nuevas lenguas (Cerezo & Yanguas, 2024). Autores como Stockwell (2013), afirman que la tecnología es un motivo por el cual muchas personas deciden aprender un idioma nuevo como es el caso de los aficionados al manga. La opción de poder tener un *feedback* al momento motiva a muchas personas a estudiar diferentes lenguas a través de aplicaciones como *Duolingo* o simplemente preguntándole a chatbots como *ChatGPT*. Sin embargo, otros autores afirman que la implementación de la Inteligencia Artificial en las clases de segundas lenguas crea una gran distracción por parte del alumnado e incluso frustración al no saber manejar ciertas herramientas (Cerezo & Yanguas, 2024). Casi todos estos estudios se han realizado tomando como segundo idioma el inglés, muy pocos de ellos han sido con el español como segundo idioma, por lo que no se puede asegurar que la motivación no esté relacionada con el uso de la tecnología de la Inteligencia Artificial en el aula de ELE.

Para seguir hablando de la Inteligencia Artificial dentro de la enseñanza de segundas lenguas, debemos entender la diferencia entre IA y el Procesamiento del Lenguaje Natural (PLN). En primer lugar, la IA es un término general para definir a las máquinas que desarrollan tareas más complejas que las que se realizan en el día a día (Muñoz-Basols & Fuertes Gutiérrez, 2024). Por otro lado, el Procesamiento del Lenguaje Natural es un subcampo que pertenece a la Inteligencia Artificial y que se encarga de la interacción lingüística entre las máquinas y las personas. El PLN se centra en cómo se procesa el lenguaje humano dentro de tareas concretas mientras que la IA es el diseño y el desarrollo de los sistemas inteligentes (Muñoz-Basols & Fuertes Gutiérrez, 2024).

Como hemos mencionado anteriormente cuando hemos definido qué es la IA, esta definición ha ido cambiando con el paso de los años. Por ejemplo, desde el año 2000 al 2019, se destaca que la aplicación de la IA dentro de la enseñanza de segundas lenguas fortalece la adquisición de cuatro destrezas: expresión escrita, comprensión lectora, expresión oral y comprensión oral (Muñoz-Basols & Fuertes Gutiérrez, 2024). Durante estos primeros años ya se plantea la problemática de la fiabilidad de la IA y el uso ético que se le puede dar tanto por parte de los alumnos como de los docentes. Con el paso de los años esta definición ha avanzado ampliando los conceptos de la exposición a la lengua y a las oportunidades que ofrece la IA de práctica personalizada (Muñoz-Basols & Fuertes Gutiérrez, 2024).

Son muchas las aportaciones que puede hacer la Inteligencia Artificial a la enseñanza del español como lengua extranjera, entre ellas destaca la proporción de una enseñanza mucho más personalizada. Con este tipo de herramientas podemos crear materiales adecuados a los intereses y necesidades de nuestros alumnos como pedirle a un chatbot que nos resuma un apartado que no comprendemos (Muñoz-Basols & Fuertes Gutiérrez, 2024). A día de hoy, resulta imposible decir cuáles serán las aplicaciones de la IA en el futuro, ya que esta está en constante evolución. Sin embargo, podemos ver cuáles son las aplicaciones que podemos dar en la actualidad, entre ellas podemos destacar las siguientes:

- El aprendizaje informal con el que nos referimos a aquel aprendizaje que adquirimos ya sea de forma consciente o inconsciente. Gran parte de este aprendizaje lo obtenemos a partir de la tecnología con aplicaciones que usan la Inteligencia Artificial para, por ejemplo, crear un algoritmo que nos recomiende ciertos videos sobre cómo funciona

la cultura en España (Cerezo & Pujolà, 2024). También encontramos herramientas que usan sistemas de reconocimiento de voz que corrigen la pronunciación partiendo de la pronunciación del usuario. Todas estas herramientas están contribuyendo al aprendizaje informal del alumno porque está en constante contacto con el español, muchas veces sin darse cuenta.

- La autonomía del estudiante es uno de los factores más importantes a la hora de aprender una lengua extranjera usando la IA. Según Soler Montes & Juan-Lázaro (2024), el uso de la IA ayuda al alumno a crear una inmersión lingüística digital porque puede resolver dudas y obtener un feedback de forma inmediata. A su vez, el uso de la IA fomenta que los alumnos puedan profundizar en conceptos que quizás no ha dado tiempo a explicar en el aula de ELE. De esta manera, los alumnos pueden realizar una búsqueda e incluso recibir una explicación detallada y personalizada para que lo puedan comprender. Otra característica que fomenta la autonomía del estudiante es el ritmo de aprendizaje. Con el uso de la IA, cada estudiante puede marcar un ritmo personalizado adecuándose al tiempo del que disponen o a su velocidad a la hora de comprender los conceptos. Esto está relacionado con aspectos como la ansiedad o la vergüenza que pueden sufrir los alumnos más tímidos a la hora de preguntar en el aula sobre sus dudas (Bárkányi, 2024).
- La IA ofrece la oportunidad de realizar autoevaluaciones por parte del alumno para así poder ver su progreso. Esta opción es muy interesante cuando los alumnos están preparándose para un examen final y no pueden tener la ayuda del docente en casa. Sin embargo, el uso de la evaluación a través de la IA es un tema muy polémico debido a que plataformas como ChatGPT pueden obtener una gran calificación dentro de destrezas específicas como las redacciones (Uchendu et al. 2021; Yeadon et al. 2023). Esto puede dar lugar a que muchos alumnos se sientan tentados a realizar sus trabajos con herramientas como estas sin que los docentes puedan demostrarlo.

Dentro de la Inteligencia Artificial podemos encontrar diferentes herramientas, cada una de ellas tiene una función totalmente distinta y de las que podemos hacer uso en nuestra clase de ELE. Estas herramientas se han ido desarrollando con el paso de los años partiendo de otras que han sido pioneras como Rosetta Stone, Babbel o Duolingo. Sin embargo, un gran inconveniente de estas aplicaciones a la hora de estudiar español como lengua extranjera es que se estudia un

español estándar (Mezyed Rivas, 2024). El español es una lengua pluricéntrica, por lo que no existen muchos modelos distintos debido a todas las regiones en las que se habla. Con la creación de herramientas a partir de la Inteligencia Artificial, este problema tiene una solución, ya que el alumno o el docente puede pedirle por ejemplo a ChatGPT que le ayude con la variedad murciana del español de España. Así, conseguirá aprender diferentes aspectos como la pronunciación, las formulas gramaticales e incluso el vocabulario típico de la zona. Si el alumno usara aplicaciones como Duolingo solo podría aprender un español estándar tanto para el español de España como para el de Latinoamérica.

En el siguiente capítulo explicaremos detalladamente las diferentes herramientas o aplicaciones que usan la Inteligencia Artificial y que se pueden aplicar en el aula de ELE. En primer lugar, encontraremos herramientas dedicadas a la mejora de la escritura como son *Notion AI*, *Compose* o *Grammarly*. En segundo lugar, herramientas cuyo objetivo es la creación de imágenes las cuales pueden ser muy útiles a la hora de hacer descripciones o contar historias como *DALL-E* o *Midjourney*. En tercer lugar, herramientas con las que se pueden mantener conversaciones las cuales nos pueden ayudar a la hora de resolver dudas o incluso para practicar la pronunciación como *ChatGPT* o *Copilot*. En cuarto lugar, herramientas para la creación de presentaciones como *Prezi*. Y, por último, herramientas para la gamificación como *Genially*. En este trabajo nos centraremos en analizar las diferentes herramientas de la IA con las que podemos contar a la hora de crear nuevos materiales e incluso con las que se pueden practicar los conocimientos previamente explicados gracias al uso de otras herramientas. Además, comprobaremos si el uso de estas herramientas es beneficioso en el aula de ELE o si por el contrario es mucho mejor hacer uso de una enseñanza más tradicional como la que se ha estado implementando hasta día de hoy.

Capítulo 3: Herramientas de la Inteligencia Artificial

En los últimos años, han aparecido diferentes herramientas de la Inteligencia Artificial que facilitan tanto al aprendizaje como la enseñanza, estas ayudan a optimizar el tiempo, personalizar el proceso de aprendizaje y mejorar la eficiencia del sistema educativo. Existen diferentes grupos de herramientas que ayudan a proporcionar una ayuda mucho más personalizada al alumnado. A continuación, analizaremos las diferentes herramientas de la IA que podemos usar en nuestra aula de ELE y que nos permitirán tanto crear nuevos materiales como agilizar el proceso educativo.

3.1. Chatbots

En primer lugar, encontramos el grupo de *chatbots* educativos. Estas herramientas han ido ganando popularidad con el paso de los años en todos los campos, no solo en el educativo. Gracias a estos sistemas podemos adquirir una asistencia personalizada tanto para los profesores como para los estudiantes. Estas herramientas son capaces de mantener una conversación a tiempo real tanto por texto como por voz. La particularidad de estos sistemas es que son capaces de adaptarse al estilo de conversación del usuario que lo está usando en cada momento. Esto permite acelerar el proceso de resolver dudas en cualquier ámbito, sobre todo en el campo de la enseñanza de idiomas, ya que el alumno puede pedir la explicación de cualquier punto de gramatical y el *chatbot* se lo explicará al instante, incluso con oraciones que puedan ejemplificar esta explicación. Es importante destacar que los *chatbots* son capaces de “aprender” a medida que son utilizados, es decir, tienen una automatización inteligente (IBM, s.f.).

Pero, ¿por qué deberíamos usar este tipo de herramientas en la enseñanza de español como lengua extranjera? La respuesta es muy sencilla, con el paso de los años hemos ido viendo que cada vez es más común que los estudiantes opten por buscar ayuda en las herramientas que nos ha proporcionado la Inteligencia Artificial. Los chatbots permiten a los estudiantes mantener una conversación en tiempo real y sin la presión de hablar en público como puede suceder en el entorno del aula (IBM, s.f.). Además, proporcionan correcciones automáticas y que se adaptan al nivel y a las necesidades específicas del estudiante en los diferentes aspectos: gramatical, léxico y pronunciación. A pesar de que este tipo de herramientas suelen utilizarse más de manera autónoma, también pueden usarse dentro del aula. Por ejemplo: una vez que el docente ha

explicado un punto grammatical concreto, puede hacer uso de los diferentes chatbots.

3.1.1. ChatGPT

*ChatGPT*⁶ es una herramienta creada en el año 2020 y que seguramente se ha convertido en la aplicación más popular tanto para docentes como para estudiantes, y también entre usuarios fuera del ámbito educativo. ChatGPT es un modelo de lenguaje que se comunica con los usuarios como si estuvieran manteniendo una conversación (OpenAI, s.f). Esta herramienta utiliza diferentes técnicas para crear textos, responder preguntas, mantener conversaciones sobre diferentes temas y realizar tareas de procesamiento de lenguaje natural (Navarro-Carrascosa, 2024).

Esta herramienta es muy fácil de utilizar, ya que sigue una interfaz sencilla con la que se pueden hacer diferentes preguntas y copiar textos (Muñoz-Basols & Fuertes Gutiérrez, 2024). De esta forma, crea diferentes textos con coherencia y siguiendo un orden lógico como lo haría una persona real.

Esta aplicación puede tener muchos usos dentro del ámbito educativo, concretamente en el de ELE, ya que los alumnos pueden mantener una conversación con el *bot* preguntándole cualquier duda sobre un punto grammatical que han visto en el aula y del cual necesitan una explicación más profunda con ejemplos. Del mismo modo, se puede hacer uso de esta herramienta para practicar un léxico concreto como puede ser el relacionado con las entrevistas de trabajo. El *bot* puede simular una conversación en la que se esté realizando una entrevista y el alumno necesite hacer uso del vocabulario y estructuras gramaticales concretas. Los alumnos pueden interactuar con el *bot* representando una entrevista real de trabajo, el *bot* analizará sus preguntas y les proporcionará una retroalimentación en forma de respuesta, incluso con correcciones en las partes donde han cometido algún fallo. Sería necesario que esta parte se hiciera bajo la supervisión del docente, puesto que el *bot* puede cometer ciertos fallos que deben ser corregidos por un experto en la materia. Esto se debe a que uno de los inconvenientes que tiene esta herramienta es que puede que no comprenda la pregunta y si esto sucede, te puede dar una respuesta incorrecta e

⁶ <https://openai.com/es-ES/index/chatgpt/>

incluso que carezca de sentido (OpenAI, s.f).

Esta herramienta también es muy útil para el docente, puesto que le permite crear materiales nuevos en un tiempo muy corto sin la necesidad de hacer búsquedas exhaustivas de información o ejercicios. Sin embargo, el docente debe tener en cuenta que el *ChatGPT* no es un profesor y, por lo tanto, puede que ofrezca respuestas poco precisas y que no se ajusten del todo a la necesidad del docente. Además de este inconveniente, el docente tiene que tener en cuenta el uso que hacen sus alumnos de este tipo de herramientas, si lo usan para resolver dudas o si por el contrario lo utilizan para que les realice todo el trabajo. Por ello, el profesor tiene que ser consciente del uso de estas herramientas y usarlas para el beneficio del alumno y del suyo propio.

3.1.2. Gemini

*Gemini*⁷ también es uno de los *chatbots* más conocidos, ya que ha sido desarrollada y pertenece a la empresa de Google. Este *chatbot* fue lanzado en el año 2023, sin embargo, hasta 2024 no se ha popularizado y lanzado las nuevas versiones que conocemos a día de hoy. Esta herramienta es una inteligencia artificial multimodal que se basa en generar información a través de realizar búsquedas en Google sobre cualquier información que el usuario necesite, de esta forma, la persona que realiza la búsqueda consigue esta información en segundos sin la necesidad de realizar una búsqueda, solo introduciéndole la información que se necesita a *Gemini*. Esta información se puede obtener en forma de texto, imágenes, audio o incluso video (Google, 2025). La diferencia entre *Gemini* y *ChatGPT* es la forma en la que se ha creado y entrenado, puesto que a *ChatGPT* se le ha entrenado para entender una fuente como el texto y a *Gemini* se le ha enseñando a transformar otras fuentes al texto y para combinar estas modalidades de una manera nativa, es decir, puede interpretar fotos sin necesidad de otras funciones (Fernández, 2024).

Si esta aplicación la trasladamos al ámbito educativo de ELE, podemos ver que tiene un gran potencial. Esta herramienta nos permite crear informes, recibir explicaciones sobre cualquier punto gramatical o cultural e incluso crear planes de estudio donde tengamos toda la información que necesitamos (Google, 2025). Además, permite al docente calificar exámenes o tareas y que

⁷ <https://gemini.google.com/?hl=es-ES>

proporcione una retroalimentación al alumnado. Por otra parte, permite el acceso rápido a todo tipo de información y recursos sin necesidad de hacer una gran búsqueda, incluso te puede recomendar bibliografía relacionada con el tema en el que el docente está interesado que le permita ampliar su búsqueda. Sin embargo, encontramos los mismos problemas que con la herramienta de *ChatGPT*, puede que la información que nos aporte no sea fiable y que nuestros alumnos aprendan información que no sea correcta. Como docente tenemos que tener en cuenta que este tipo de herramientas pueden favorecer a la creatividad del alumnado, ya que con solo un *click* tienen la información que necesitan sin necesidad de pensar en qué pueden hacer.

3.1.3. Copilot

*Copilot*⁸ es otra herramienta de inteligencia artificial, pero creada por la empresa de Microsoft. Esta aplicación interactúa como las dos anteriores, a través de un prompt textual. Esta aplicación te ofrece información actualizada porque se mantiene conectado a Internet en todo momento (Fernández, 2024). Una característica de *Copilot* es que tiene integradas funciones como Excel o Word lo que puede facilitar el análisis de datos o la creación de textos. Otra de las características de esta herramienta es que tiene tres modos diferentes a la hora de dar las respuestas: modo creativo el cual nos permite crear textos de manera mucho más creativa, pero con el inconveniente de que tenga menos coherencia, modo equilibrado, es decir, el modo normal que te ofrece respuestas creativas y a su vez más coherentes o modo preciso el cual te ofrece respuestas mucho más precisas y concretas (Fernández, 2024). Esto es una gran ventaja porque permite al usuario elegir el modo que se ajusta más a sus necesidades.

Si esto lo trasladamos al ámbito educativo, podemos ver que estos modos pueden ser muy útiles. Por ejemplo, si el docente pide la creación de una poesía siguiendo una temática concreta, el modo creativo puede ayudar al alumnado a obtener ideas mucho más originales. Si por el contrario necesitan una explicación de cómo funciona el futuro en español, el modo preciso les puede ofrecer una explicación detallada y concreta sobre este punto incluyendo ejemplos claros.

⁸ <https://copilot.microsoft.com/chats/iw9u2Fby9S83mtFDk4zLC>

3.2. Creación de imágenes

3.2.1. DALL-E

*DALL-E*⁹ también pertenece a la marca de OpenAI, creada en el 2021 después del lanzamiento de *ChatGPT*. La función de esta herramienta es crear imágenes realistas y precisas a partir de descripciones. Estas descripciones tienen que ser creadas por el usuario que está haciendo uso de la aplicación, es decir, funciona también por prompts, cuanto más específicas sean estas instrucciones, más realistas y concretas serán las imágenes creadas (Navarro-Carrascosa, 2024). OpenAI ha tratado de minimizar los riesgos que este tipo de herramientas pueden causar como la creación de imágenes violentas, entrenando a la aplicación para no crear este tipo de recursos (OpenAI, 2013). De esta forma, podemos asegurarnos de que es una herramienta segura para nuestro alumnado y que no se puede hacer un uso indebido de ella.

Esta herramienta puede ser muy útil en el aula de ELE, puesto que se puede usar para hacer mucho más visuales las explicaciones gramaticales complejas o incluso transformar el temario en una historia a partir de imágenes creadas con *DALL-E*. Esta técnica de transformar una explicación en una historia funciona muy bien porque mantiene al alumno prestando atención sin darse cuenta de que está aprendiendo. Además, con esta aplicación se pueden realizar trabajos como la creación de *visión boards* con los que trabajar en el aula. Por ejemplo, si esta aplicación la llevamos al terreno de la enseñanza de la literatura en ELE, podríamos enseñar una historia como *La Celestina*, a partir de imágenes creadas con la herramienta. Podemos mostrar una serie de imágenes y que el alumnado tenga que intentar contarle al resto de sus compañeros que cree que está sucediendo a partir de lo que ve en ellas. O, por el contrario, se podría coger un fragmento de la novela adaptada al nivel en el que estemos y que los alumnos creen la imagen a partir de lo que ellos han entendido en ese fragmento. *DALL-E* puede ser muy beneficiosa dentro del aula, ya que hace más visual la enseñanza.

⁹ <https://openai.com/es-ES/index/dall-e-2/>

3.2.2. Midjourney

*Midjourney*¹⁰ es otro modelo de la inteligencia artificial con el que también podemos crear imágenes a partir de texto. Lanzada en el año 2022 por un equipo independiente dirigido por David Holz. La diferencia de esta aplicación con las otras es que casi todas sus funciones más innovadoras son de pago, mientras que las demás son de uso gratuito (Fernández, 2025). Al igual que *DALL-E*, *Midjourney* también funciona a través de prompts, el usuario describe de forma escrita que es lo que quiere y la herramienta se lo devuelve en forma de imagen.

Con esta herramienta podemos hacer diferentes usos dentro del ámbito educativo, concretamente en la enseñanza de español para extranjeros como comparar aspectos culturales de España y otros países. Por ejemplo, el docente puede pedirle a *Midjourney* que cree diferentes imágenes de aspectos culturales españoles como pueden ser la hora en la que se suele comer, los horarios de los comercios, los horarios de la restauración, es decir, aspectos del día a día que nuestros alumnos deben conocer si quieren venir a España de viaje o a vivir. Estos aspectos pueden ser totalmente distintos de su cultura y se pueden hacer comparaciones a través de estas imágenes y que ellos nos intenten explicar en qué ven diferencias e incluso se puede crear un debate a partir de estas imágenes para desarrollar la competencia oral. *Midjourney* tiene muchas ventajas para la creación de este tipo de materiales, sin embargo, la desventaja que tiene comparada con *DALL-E* es que tiene intentos limitados y una vez consumidos tiene que ser de pago.

3.2.3. Canva

*Canva*¹¹ es otra herramienta de diseño lanzada en el año 2013 que permite a los usuarios publicar de forma online sus creaciones para que el resto del público pueda hacer uso de ellas y modificarlas a su gusto y necesidad (Fernández, 2023). Esta herramienta no está creada a partir de la Inteligencia Artificial, sin embargo, en los últimos años se han incluido diferentes modificaciones como la integración de ChatGPT para que esta herramienta sea mucho más competitiva y pueda ofrecer diferentes funciones. Con esta aplicación podemos crear tanto

¹⁰ <https://www.midjourney.com/home>

¹¹ https://www.canva.com/es_es/

gráficos, presentaciones, collages, pósters y todo tipo de contenidos visuales, ya que ofrece una gran cantidad de plantillas ya creadas para que el usuario no tenga que hacer todo el trabajo desde el principio, lo que hace que la herramienta sea mucho más intuitiva para el usuario (Navarro-Carrascosa, 2024).

Si aplicamos todo esto al contexto de ELE, podemos crear todo tipo de presentaciones mucho más visuales y llamativas que a las que los alumnos están acostumbrados. Además, también se puede editar fotografías por lo que esta herramienta se puede utilizar en el aula para algún proyecto como la creación de portafolios o revistas en español. Este tipo de actividades son mucho más creativas y tenemos que tener en cuenta el tiempo que puede conllevar y sobre todo el tipo de alumnado que tenemos para ver si se pueden llevar a cabo. Además de todo esto, también se pueden crear proyectos colaborativos como la creación de una pancarta para presentar algún tema en el aula por grupos como puede ser la gastronomía española. *Canva* es una herramienta muy potente para usar en el aula, ya que nos permite realizar muchas actividades creativas, pero como hemos dicho anteriormente, para realizar estas actividades tenemos que tener en cuenta otros factores como el alumnado y la temporalización, quizás este tipo de actividades se pueden realizar en institutos o colegios, pero no en una academia o Escuela Oficial de Idiomas.

3.3. Escritura

3.3.1. Grammarly

*Grammarly*¹² fue lanzada en el año 2009 con el objetivo de ayudar a los estudiantes a mejorar su escritura en otros idiomas diferentes al suyo, concretamente en inglés, pero con el paso de los años ha evolucionado y también se puede usar en otros idiomas, entre ellos, el español. Según la UNED (2022), “Grammarly es una herramienta en línea y de acceso abierto que detecta y autocorrige errores de gramática, ortografía, puntuación y vocabulario”.

Esta aplicación está totalmente diseñada para el uso del alumnado y es muy útil a la hora de escribir una redacción sobre cualquier tema. Una vez que hayan escrito su redacción pueden usar

¹² <https://www.grammarly.com/>

esta herramienta para que automáticamente se las corrija y le diga los fallos que ha cometido. Esto puede ser muy efectivo cuando los alumnos se están preparando para su examen escrito en casa y no pueden tener las correcciones del profesor, de esta forma, tendrán las correcciones de una forma rápida. Esta aplicación fomenta el aprendizaje autónomo, además esta aplicación muestra una pequeña explicación de los errores más comunes por lo que es una gran forma de que el alumno aprenda de forma autónoma.

3.3.2. Compose AI

*Compose AI*¹³ es otra herramienta de escritura diseñada para agilizar el proceso de redacción. Esta aplicación está pensada para la redacción de textos más formales como emails, cartas, sin embargo, también se puede usar para un contexto educativo (*Compose AI*, s.f.). Si quisiéramos usar esta herramienta dentro del aula de ELE, podríamos usarla para ofrecer respuestas automáticas a emails. La redacción de este tipo de textos suele aparecer en los exámenes oficiales de nivel y, por lo tanto, nuestros alumnos tienen que saber cómo se redactan. Una vez que el profesor ha explicado la estructura, los alumnos pueden hacer uso de *Compose AI* para que les cree respuestas que se adecuen al contenido, para que les ayude como asistente de escritura inteligente o incluso para optimizar el contenido.

3.3.3. Notion AI

*Notion AI*¹⁴ es un asistente personal que te ayuda a organizar el espacio de trabajo, además, se puede usar como herramienta de escritura. Esta herramienta cuenta con un sistema de inteligencia artificial incorporado que te ayuda a buscar cualquier tipo de información que necesites. El uso de esta aplicación es un poco más complejo que el de las anteriores, pero te permite hacer uso de muchas más herramientas para la organización (*Notion AI*, s.f.).

¹³ <https://www.compose.ai/>

¹⁴ <https://www.notion.com/>

Esta herramienta puede ser muy útil en el campo de ELE, ya que los alumnos pueden usarla para organizar sus apuntes de clase, tareas que tienen que realizar, incluso pedir ayuda a la IA para mejorar su redacción e incluso permite al alumnado obtener un resumen de los puntos más importantes de su temario. *Notion AI* no solo puede ser útil para el alumnado, también puede ser muy funcional para el profesorado, ya que pueden organizar todos sus documentos de clase, tareas y exámenes. Además, también permite la creación de materiales más dinámicos como guiones de *role-play* para practicar simulaciones de conversaciones reales. Como hemos dicho anteriormente, esta aplicación es más compleja que las anteriores, pero puede ser muy útil si se aprende a hacer un buen uso de ella.

3.4. Presentaciones

3.4.1. Prezi

*Prezi*¹⁵ es una herramienta diseñada para crear presentaciones de una forma mucho más dinámica que las presentaciones tradicionales. La diferencia de esta herramienta en comparación con *PowerPoint* es que se utiliza un solo lienzo en lugar de diferentes diapositivas (Prezi Inc., s.f.). Además, *Prezi* permite que distintos usuarios colaboren en la creación de la presentación al mismo tiempo. Esta herramienta es muy útil tanto para docentes como para el alumnado, sin embargo, en el contexto de ELE, quizás se le puede dar un uso más efectivo por parte de los docentes porque se puede usar para múltiples explicaciones. También se puede usar para realizar actividades de compresión insertando videos y audios dentro de la presentación acompañados de múltiples preguntas o palabras clave.

Esta herramienta tiene un uso parecido a *Canva*, ya que debemos tener en cuenta el contexto de aula que tenemos para decirle a los alumnos que la usen. Como hemos dicho anteriormente, *Prezi* nos ofrece una presentación mucho más llamativa y atractiva que otras herramientas por lo que es una buena idea usarla para presentar contenidos gramaticales o de vocabulario. Sin embargo, su uso es un poco más complejo que *PowerPoint* y se necesita estar conectado a internet para usarla, mientras que otras herramientas no lo necesitan. Por estos motivos, el docente tiene

¹⁵ <https://prezi.com/es/>

que tener en cuenta los recursos de los que dispone el centro y el alumnado para hacer uso de ella, pero si estos se cumplen, *Prezi* puede ser una gran herramienta para el aula de ELE.

3.5. Gamificación

3.5.1. Genially

*Genially*¹⁶ es una herramienta que permite crear contenidos interactivos sin la necesidad de saber programación. Con esta aplicación podemos crear presentaciones, mapas o incluso juegos partiendo de las plantillas que la herramienta nos proporciona (CyL Digital, s. f.). Sin embargo, los usuarios más valientes también pueden crear sus obras desde cero sin partir de una plantilla. Esta herramienta permite insertar imágenes, animaciones, incluso interacciones para hacer la presentación mucho más dinámica.

La diferencia de esta herramienta con las mencionadas anteriormente es que te permite crear juego de una forma muy sencilla. Con esta aplicación se pueden crear muchos materiales para el ámbito de la educación, concretamente para ELE. Se pueden hacer desde juegos más simples donde el alumnado tenga que responder preguntas del tipo verdadero o falso, ordenar frases, escuchar audios o llenar huecos, hasta crear un *escape-room*. La creación de un *escape-room* es un poco más compleja y necesita algo más de tiempo por parte del docente, pero una vez que está creado se le puede dar múltiples usos durante muchos años o incluso cambiar el contenido por otro totalmente distinto con la misma plantilla.

Esta aplicación ayuda a que las clases sean un poco distintas y a que los alumnos no se distraigan entre las explicaciones más tradicionales, con ella podemos despertar la participación del alumno que a veces es complicado cuando se está explicando puntos complicados. Por ejemplo, se puede crear un *escape-room* sobre algún punto gramatical como la diferencia entre el

¹⁶

https://genially.com/es/?utm_source=google&utm_medium=cpc&utm_campaign=es_brand&gad_source=1&gad_campaignid=14260604818&gbraid=0AAAAADktqF8IkrZWb_g5zT-Uwlga6juWs&gclid=CjwKCAjw3_PCBhA2EiwAkH_j4hl7TscJqo3MNbo-3f6oYHJ19bEaAijf3WPAMbAoD4t-7bMDyPfwqxoCKIIQAvD_BwE

pretérito perfecto y el pretérito indefinido usando el vocabulario de la rutina diaria. En este juego los alumnos tienen que ir completando diferentes pantallas usando sus conocimientos hasta conseguir un código final que liberará al personaje principal del juego. *Genially* es una herramienta muy útil para esos momentos en los que el docente necesita reavivar la clase cuando percibe la perdida de la atención por parte del alumnado.

Capítulo 4: Metodología

4.1. Enfoque del estudio

Este trabajo tiene un enfoque mixto, es decir, cualitativo y cuantitativo porque vamos a usar dos tipos de análisis diferentes. Por un lado, vamos a diseñar un cuestionario con preguntas cerradas a las que solo se podrá responder con sí o no, por ejemplo: ¿Te gustaría recibir formación sobre el uso de la Inteligencia Artificial en la enseñanza de ELE? Con este tipo de preguntas podemos obtener unas estadísticas descriptivas, ya que los datos son muy concretos.

Por otro lado, el cuestionario también incluye preguntas abiertas donde los participantes pueden dar su opinión de una forma más personalizada y con más detalles, por ejemplo: ¿Crees que la IA puede reemplazar el papel del profesor en el futuro? Con este tipo de datos se pueden hacer unos análisis de una forma interpretativa, es decir, interpretar qué opinan nuestros participantes teniendo en cuenta matices o creencias que ofrecen en sus respuestas. La elección de este enfoque mixto ha sido porque, de esta forma, podemos tener unos datos más objetivos y otros más subjetivos que nos llevan a hacer diferentes interpretaciones.

4.2. Instrumentos de recogida de datos

4.2.1 Cuestionario

Como hemos mencionado anteriormente, el papel del docente es fundamental a la hora de la implementación de estas nuevas herramientas porque, al fin y al cabo, son ellos quienes eligen qué herramientas se van a usar durante la duración del curso. Que estas herramientas estén apareciendo y se estén usando por parte de los alumnos supone un gran reto para el profesorado puesto que deben hacer un estudio de cómo funcionan para así poder detectarlas (Mezyed Rivas, 2024). El uso de la IA por parte de los alumnos hace más difícil la tarea de evaluación porque a día de hoy no existen programas que aseguren con total fiabilidad que se ha hecho uso de ellas en un trabajo o un examen.

4.2.2. Justificación y objetivos del cuestionario

Partiendo de estas afirmaciones, hemos querido elaborar un cuestionario donde se recojan las opiniones de diferentes docentes con años de experiencia en la enseñanza de español para extranjeros. El objetivo de este cuestionario es obtener datos sobre la percepción de los docentes sobre diferentes aspectos del uso de la Inteligencia Artificial en el aula de ELE.

Este cuestionario ha sido creado con la página web de Survio donde se pueden crear las diferentes preguntas de forma sencilla y enviar un link para compartirla con los docentes para que respondan. El cuestionario incluye preguntas de diferentes tipos como: respuesta cerrada (si/no), de respuesta abierta y de opción múltiple. Hemos elegido esta variedad de preguntas porque hemos considerado que centrarnos solo en un tipo no abarcaría toda la información que necesitamos para extraer datos relevantes. Además, la intención es obtener la percepción de los docentes por lo que necesitamos que nos cuenten su experiencia de la forma más detallada posible.

4.2.3. Participantes

Una vez que hemos diseñado el cuestionario, lo compartimos para que los docentes puedan participar. Concretamente hemos contado con un total de 28 participantes, hombres y mujeres con al menos un año de experiencia enseñando español a extranjeros, por lo que han podido comprobar si el uso de la Inteligencia Artificial afecta de forma positiva en sus clases. Los participantes imparten clases en distintos países, entre ellos España, Polonia, Argentina, Senegal, Costa de Marfil, Marruecos, Argelia, Italia, Camerún y Egipto.

Además, los perfiles incluyen profesores que han trabajado en diferentes niveles dentro del MCER, desde el nivel A1 hasta el C1. También han trabajado en diferentes contextos educativos como clases particulares, escuelas de idiomas, educación superior o educación secundaria. Gracias a esta variedad de perfiles podemos tener unos resultados más concretos porque partimos de diferentes perfiles dentro del aula de ELE.

El cuestionario se ha distribuido a través de un enlace creado por la propia página de Survio. Fue enviado a través del correo electrónico a todos nuestros participantes, y estos, a su

vez, lo compartieron entre personas conocidas que cumplían las características requeridas para realizar esta investigación. Además, también se publicó un anuncio en la red social Instagram, gracias al cual varios docentes de español respondieron al cuestionario de forma voluntaria.

Aquí se presenta una tabla resumen con las características de los participantes:

Característica	Descripción
Número de participantes	28
Género	11 Hombres y 17 mujeres
Experiencia mínima	Al menos 1 año de experiencia enseñando español para extranjeros
Países de enseñanza	España, Polonia, Argentina, Senegal, Costa de Marfil, Marruecos, Argelia, Italia, Camerún y Egipto
Niveles del MCER	Desde A1 hasta C2
Contextos educativos	Clases particulares, escuelas de idiomas, educación primaria, educación secundaria, educación superior
Distribución del cuestionario	Enlace generado con Survio ¹⁷ y enviado por correo electrónico, compartido por los participantes y publicado en Instagram

4.2.4 Contenido del cuestionario

El cuestionario tiene un total de 12 preguntas que están divididas en cuatro bloques diferentes. El primero de ellos analiza el perfil profesional del docente con preguntas como: ¿Cuál

¹⁷ <https://www.surv.io/es/>

es tu nivel de experiencia como profesor de ELE? ¿En qué niveles del MCER¹⁸ has enseñado? ¿En qué contexto has enseñado ELE? En el segundo bloque se analiza si los docentes han usado la Inteligencia Artificial durante sus clases con preguntas como: ¿Has utilizado herramientas de la IA en tus clases? Si has respondido que sí a la pregunta anterior, ¿cuáles de estas? ¿Qué uso haces de estas herramientas? En el tercer bloque intentamos ver la percepción de los docentes sobre el uso de la IA con preguntas como: ¿Qué ventajas crees que hay en el uso de la IA en el aula de ELE? ¿Qué aspectos negativos crees que hay en el uso de la IA en el aula de ELE? Por último, el cuarto bloque intenta recabar información sobre si es necesaria la formación en IA con preguntas como: ¿Crees que se debería formar a los docentes en el uso de la IA? ¿Qué herramientas te gustaría incluir en tus clases de ELE? ¿Te gustaría recibir formación sobre el uso de la IA? Además, se realiza una pregunta final para ver cuál es la opinión del profesorado sobre que la IA reemplazará el papel de los docentes en el aula con la siguiente pregunta ¿Crees que la IA podría reemplazar el papel del docente? Este cuestionario se encuentra en el Anexo I.

¹⁸ Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas

Capítulo 5: Análisis y discusión de resultados

Una vez que hemos obtenido todos los datos por parte de los 28 participantes, pasaremos a analizar los datos. En primer lugar, comenzaremos con el primer bloque donde, como hemos dicho anteriormente, se basa en ver el perfil de los participantes. La primera pregunta es: ¿Cuál es tu nivel de experiencia como profesor de ELE? Entre las respuestas, podemos ver que 13 de nuestros participantes tienen una carrera profesional en el ámbito de ELE entre 1-5 años. También podemos ver que 6 de nuestros participantes tienen una trayectoria de más de 10 años mientras que 4 de los participantes han trabajado menos de un año como profesores de ELE. Los 4 participantes restantes tienen una trayectoria de entre 5 y 10 años.

Como podemos ver, la mayoría de los participantes tienen una experiencia docente en el aula de ELE de entre 1 y 5 años, lo que indica que el perfil dominante entre nuestros participantes se encuentra en una etapa más inicial o media de su carrera profesional. Sin embargo, también tenemos una gran representación de docentes que se encuentran en una etapa mucho más avanzada en la enseñanza de español para extranjeros. Estos resultados pueden llevarnos a pensar que los docentes con menos experiencia son personas más jóvenes y que por lo tanto están comenzando su trayectoria. Este hecho puede hacernos pensar que este perfil de profesorado estará mucho más conectado con el uso de la Inteligencia Artificial que los docentes que llevan muchos años de trayectoria y que siempre han desempeñado una educación más tradicional.

1. ¿Cuál es tu nivel de experiencia como profesor de ELE?

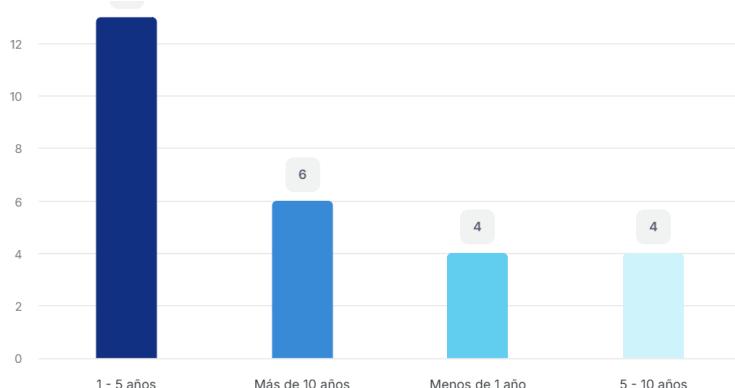


Gráfico 1. Experiencia como docente en el aula de ELE.

La segunda pregunta es: ¿En qué niveles del MCER has enseñado? Las respuestas a esta pregunta han sido muy variadas, ya que los participantes tenían la opción de marcar todas las opciones que ellos quisieran. Podemos ver como 21 de los participantes han impartido clase en el nivel A2. Encontramos el número mayor, en total 24 participantes en el nivel más básico del MCER, el A1. También podemos comprobar como 22 participantes han impartido clase en el nivel B1, 17 en el nivel B2, 12 en el nivel C1 y 5 en el C2.

Estas respuestas nos muestran una gran experiencia de los docentes en los diferentes niveles del MCER, sobre todo en los niveles más básicos como el A1 y A2, seguido de los niveles B1 y B2. Esto nos demuestra la demanda que hay dentro de los diferentes niveles, puesto que en los niveles más altos como el C1 y C2, hay una menor representación de docentes que han impartido clase. Podemos decir que estos niveles tienen menos demanda.

2. ¿En qué niveles del MCER has enseñado?

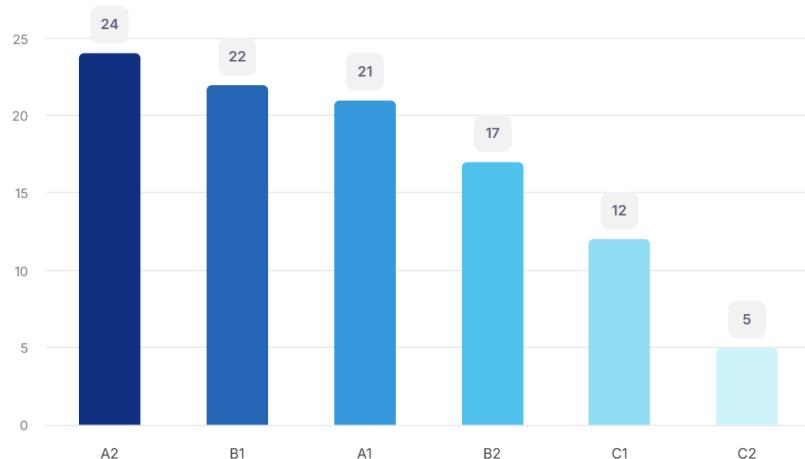


Gráfico 2. Niveles del MCER en los que se han impartido clases.

La tercera pregunta es: ¿En qué contexto has enseñado ELE? Al igual que en la pregunta anterior, las respuestas de esta pregunta son variadas debido a que estas podían ser múltiples por parte de cada participante. Podemos ver como 15 de los participantes han impartido clases dentro de un contexto de clases particulares, otros 15 en una escuela de idiomas, ya sea privada o pública. También podemos ver como 14 han sido profesores en la educación superior como la universidad, 11 han impartido clases en la educación secundaria seguramente fuera de España porque en España no tenemos como una opción el español como segundo idioma al ser nuestro idioma natal.

Por último, 2 de los participantes han impartido clases en la educación primaria.

Con estos resultados podemos ver como muchos de los participantes han trabajado en una enseñanza más particular como las clases particulares. El contexto en el que se imparten las clases afecta de una manera significativa al posible uso de las herramientas de la Inteligencia Artificial porque si se trabaja en la enseñanza secundaria, por ejemplo, puede ser posible que las clases ya estén marcadas por un superior y el docente no tenga la libertad para poder usarlas.

3. ¿En qué contexto has enseñado ELE?

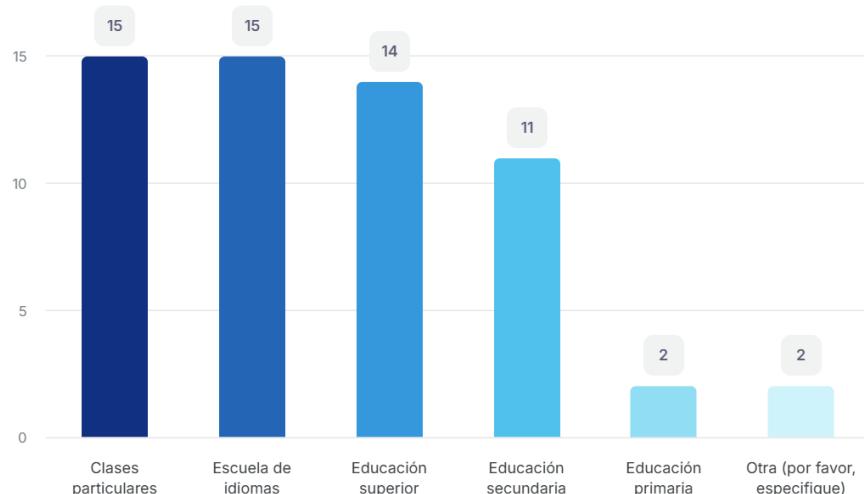


Gráfico 3. Contexto en el que se ha impartido clase.

El segundo bloque de preguntas se basa en analizar si los docentes hacen uso de las herramientas de la IA en el aula. La primera pregunta es: ¿Has utilizado herramientas de Inteligencia Artificial en tus clases de ELE? A esta pregunta la mayoría de participantes han contestado que sí, en total 23. Por el contrario, 4 de los participantes han respondido que no.

Si los participantes han contestado que sí a la pregunta anterior, automáticamente pasan a contestar la siguiente: ¿Cuáles de estas herramientas utilizas con frecuencia? Esta pregunta es de respuesta abierta por lo que los participantes pueden responder todas las opciones que ellos quieran. Podemos ver como 18 de ellos han usado la plataforma de *Kahoot*¹⁹ en la que se preparan

¹⁹ <https://kahoot.com/es/>

juegos y cuestionarios donde los estudiantes tienen que contestar preguntas desde su móvil. 14 de los participantes hacen uso diario de la herramienta *ChatGPT*, otros 14 de *Canva*, 4 de *Prezi*, 4 de *Gemini*, 2 de *Grammarly*, 2 de *Copilot*, 2 de *Duolingo* y 1 de *Notion AI*. Mientras que ninguno usa la herramienta de *Midjourney*.

Con estos resultados podemos ver como *Kahoot* es la herramienta que más se usa por parte de los docentes, aunque esta herramienta no usa IA por el momento, es una de las favoritas por parte del profesorado. Esto puede ser porque es una herramienta que involucra al alumnado y por su fácil manejo. Podemos ver como la mayoría de los docentes prefiere usar *ChatGPT* en lugar de otros chatbots como *Gemini* o *Copilot*. Esto se puede deber a preferencias particulares o la fama de *ChatGPT*, ya que es superior a los demás. También podemos ver como las herramientas con un uso más sencillo son las que más usan nuestros participantes como es el ejemplo de *Canva*, mientras que herramientas como *Notion AI* que necesitan de un conocimiento previo debido a su dificultad se usan en menor medida.

5. Si has respondido "sí" a la pregunta anterior,
¿cuáles de estas herramientas utilizas con más
frecuencia?

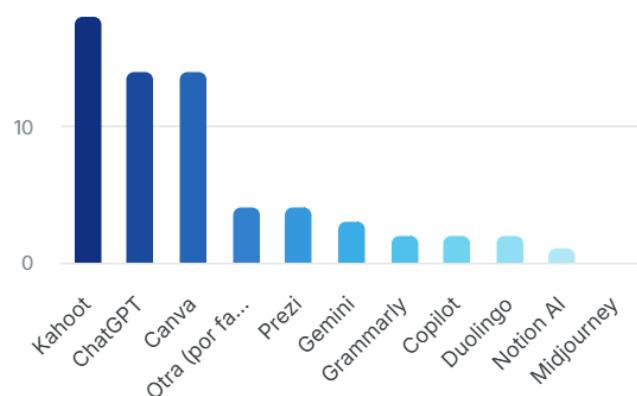


Gráfico 4. Tipos de herramientas.

La siguiente pregunta es: ¿Qué uso haces de estas herramientas en tus clases? Esta pregunta es de respuesta abierta por lo que cada participante puede escoger las opciones que quiera. Podemos ver como 20 de los participantes aseguran que las usan para actividades

interactivas con los alumnos, 16 de ellos dicen que, para crear materiales como imágenes o textos, 6 para resolver dudas mientras que otros 3 señalan que las usan para otras cosas.

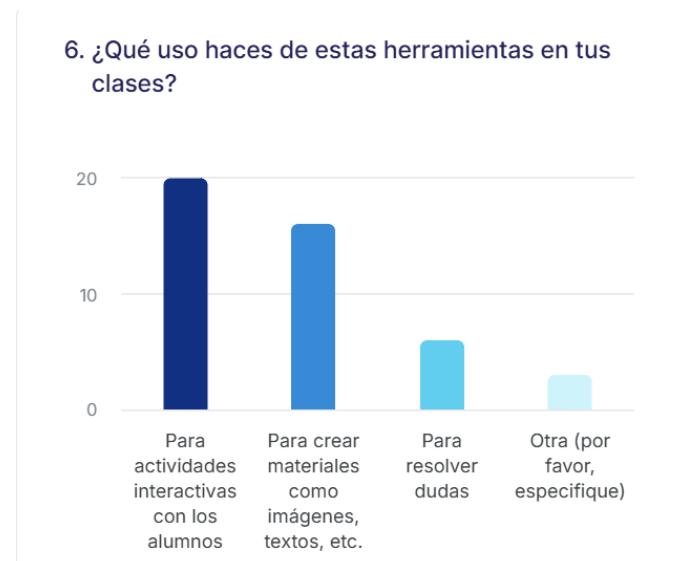


Gráfico 5. Uso de las herramientas de la IA.

En el tercer bloque de preguntas se analiza la percepción de los docentes sobre el uso de la Inteligencia Artificial en el aula de ELE. La primera pregunta es: ¿Qué ventajas crees que hay en el uso de la IA en el aula de ELE? Las respuestas a esta pregunta han sido variadas, puesto que 16 participantes han contestado que una de las mayores ventajas es el ahorro de tiempo a la hora de preparar materiales didácticos para el aula. Otra de las respuestas con más apoyo, con un total de 14 participantes es el acceso a recursos y ejercicios personalizados y 10 participantes han afirmado que otra de las ventajas es el fomento de la autonomía de los estudiantes.

Estos resultados demuestran que la mayoría de los docentes que han participado en esta encuesta resaltan el ahorro de tiempo que supone el uso de la IA para la creación de materiales docentes como se ha señalado en capítulos anteriores por Muñoz-Basols & Fuertes Gutiérrez (2024). También podemos ver como 14 docentes destacan que el uso de la IA les permite acceder a ejercicios y recursos personalizados que se adaptan a las necesidades de los alumnos. 10 participantes afirman que otra de las grandes ventajas de usar estas herramientas es el fomento de la autonomía de los estudiantes como señalan los autores Soler Montes & Juan-Lázaro (2024).

7. ¿Qué ventajas crees que hay en el uso de la inteligencia artificial en el aula de ELE?

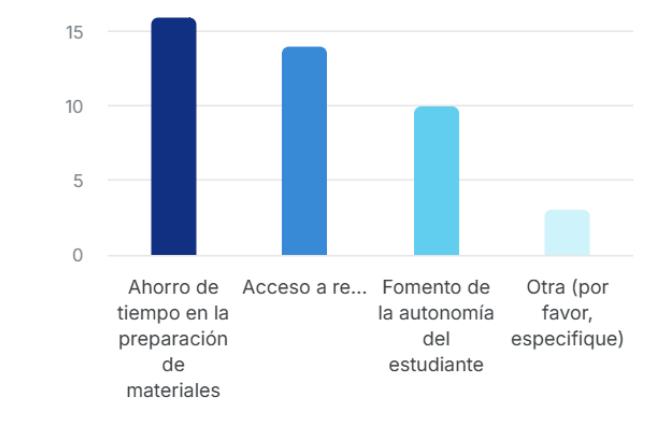


Gráfico 6. Ventajas del uso de la IA en el aula de ELE.

Por otro lado, también le hemos preguntado a los docentes sobre los aspectos negativos que ellos creen que hay en el uso de la Inteligencia Artificial en el aula de ELE. A esta pregunta 15 participantes señalan que el uso de la IA supone una distracción para los alumnos cuando están en el aula. Otros 14 participantes afirman que el uso de estas herramientas puede crear una dependencia tecnológica por parte de los alumnos e incluso de los docentes. También hay 12 participantes que señalan la falta de precisión en algunos aspectos por parte de la IA a la hora de recibir información, hacer un trabajo o crear algún material didáctico.

Estos resultados muestran que, como muchos autores han señalado, existen ciertos aspectos negativos al usar estas herramientas en el aula de ELE. Una gran parte de los participantes señala que la IA es una distracción para los alumnos como señala el autor Mezyed Rivas (2024). Además, podemos ver como muchos de los docentes perciben que el uso de la IA en el aula puede provocar una dependencia tecnológica lo que puede llevar a la pérdida de ciertas habilidades como la producción escrita. Por último, algunos participantes señalan la falta de precisión que a veces ofrece la IA, esto se puede deber a que proporciona información poco detallada o contextualizada lo que puede afectar de forma negativa a los alumnos, ya que si solo hacen una búsqueda a través de estas herramientas y no investigan si la información es verdadera pueden aprender datos

incorrectos.

8. ¿Qué aspectos negativos crees que hay en el uso de la inteligencia artificial en el aula de ELE?

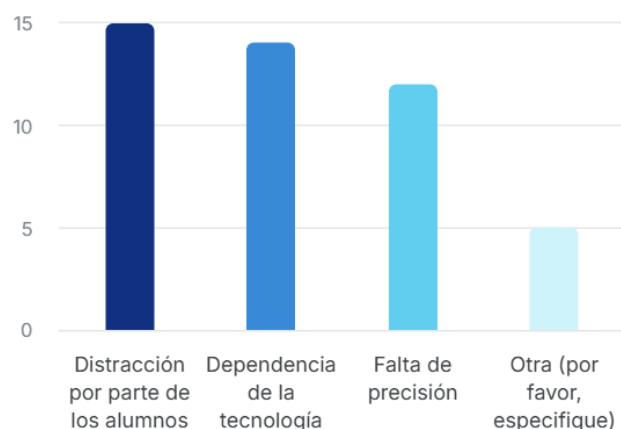


Gráfico 7. Aspectos negativos del uso de la IA en el aula de ELE.

El cuarto bloque se centra en ver la percepción del profesorado sobre la formación en el uso de la IA, para ello les hemos preguntado: ¿Crees que se debería formar a los docentes en el uso de la inteligencia artificial de forma obligatoria? Esta pregunta es de respuesta abierta por lo que cada participante ha podido dar su opinión.

A continuación, se muestran algunas citas representativas:

- Participante 1: “A mi entender, es muy importante formar a los docentes en el uso de la inteligencia artificial porque se puede sacar mucho beneficio de la IA y sin la formación, muchos docentes no son adecuadamente formados en este campo y por ende no pueden beneficiarse de esta herramienta. La IA ayuda en la evaluación también.”
- Participante 5: “Creo que va a ser imprescindible a partir de este momento que todos los profesores de lenguas extranjeras tengan conocimientos de la potencialidad de la IA para sus clases del día a día, para preparar materiales y para organizar situaciones de aprendizaje.”

- Participante 10: "No. Sería obligatoria en donde se necesita la inteligencia artificial. Ya que existen partes del mundo donde se desconoce el uso de IA en las escuelas."

Las respuestas recibidas reflejan una variedad de opiniones, un gran número de participantes afirma que sí debería ser obligatoria la formación del profesorado en el uso de la IA porque así se pueden adaptar a las nuevas formas de educación, porque estarían más formados a la hora de crear nuevos materiales, porque la formación les proporcionará una reducción de la carga de trabajo mientras que otros participantes señalan que la formación es necesaria para estar a un nivel superior de conocimiento que los alumnos.

Por otro lado, otra parte de los docentes valora de una forma positiva la formación del profesorado, pero no de forma obligatoria. Muchos de ellos afirman que debería ser recomendado o parte de una formación continua, pero no se debería de imponer. Entre sus argumentos podemos ver que señalan que no debería ser obligatoria, ya que hay contextos educativos en los que el uso de la tecnología es muy limitado como en países que aún no están desarrollados. Otros señalan que la formación debe estar adaptadas a las necesidades concretas del profesor y de los alumnos por lo que una formación más general no sería de ayuda. También hay participantes que destacan la autonomía del docente de decidir si quiere formarse o por el contrario seguir con una metodología más tradicional.

También hay un número más reducido de participantes que han dado unas respuestas mucho más críticas señalando la falta de precisión por parte de estas herramientas, destacando que esta formación puede ser innecesaria. En general, los participantes admiten la necesidad de la formación para estar actualizados sobre todos los usos que se le puede dar a estas herramientas.

La siguiente pregunta trata de ver qué herramientas les gustaría usar o aprender a usar a los participantes para hacerlo en un futuro en su clase de ELE. Esta pregunta también es de respuesta abierta por lo que haremos un análisis general de las respuestas.

A continuación, se muestran algunas citas representativas:

- Participante 2: "Todas las posibles, siempre es bueno estar actualizando y presentando

distintas formas de abordar proyectos y ejercicios. Algunas son más útiles que otras, más simples o más complejas de usarse.”

- Participante 6: “ChatGPT, Dall-E, Midjourney y las que vaya aprendiendo poco a poco y viendo sus funciones.”
- Participante 7: “Canva y Gemini.”

En primer lugar, una de las herramientas que más se ha mencionado por parte de los participantes es *ChatGPT*, esta herramienta es una de las más conocidas y de mayor utilidad por lo que es lógico que la mayoría de los participantes quieran aplicarla en sus clases. Por otro lado, muchos participantes también mencionan herramientas como *DALL-E*, *Midjourney*, *Grammarly* o *Gemini*, con esto podemos asumir que conocen los usos que se les puede dar y, por lo tanto, que las ven muy prácticas para el aula de ELE. Como hemos observado en preguntas anteriores, la herramienta de *Canva* es una de las más usadas por parte del profesorado, en este caso podemos comprobar como muchos de ellos quieren seguir usándola profundizando en el material didáctico interactivo que ofrece.

Otras herramientas mencionadas son *Kahoot*, *Quizlet*²⁰ o *Duolingo*²¹, muchos de los participantes afirman que estas herramientas son muy útiles en el aula debido a la gamificación lo que promueve la participación del alumnado, en general, son herramientas que suelen ser muy atractivas entre los estudiantes. *Copilot* también ha recibido menciones, pero en menor medida, los participantes la destacan como una herramienta para la creación de materiales didácticos, sin embargo, prefieren *ChatGPT*. Además, muchos participantes afirman no conocer del todo las herramientas que utilizan y se muestran con una actitud abierta a aprender sobre estas herramientas y a usar las que no conocen.

Una vez que sabemos si están de acuerdo o en desacuerdo sobre si creen que debe ser obligatoria la formación en el uso de la IA, les hemos preguntado si les gustaría recibir esta

²⁰ <https://quizlet.com/es>

²¹ <https://es.duolingo.com/>

formación especializada en la enseñanza de ELE. La mayoría de los participantes, en total 24, afirman que les gustaría recibir esta formación, mientras que 3 de ellos aseguran que no les gustaría recibirla. Con estas respuestas podemos ver que un 88,8% de los encuestados afirman querer recibir esta formación lo que apoya la idea de que el profesorado tiene interés en el uso de la Inteligencia Artificial. Sin embargo, vemos que hay 3 docentes que no quieren recibir formación en ELE, esto se puede deber a dudas sobre su utilidad o a que no ven necesario emplear tiempo en esta formación.

11. ¿Te gustaría recibir formación sobre el uso de la inteligencia artificial en la enseñanza de ELE?

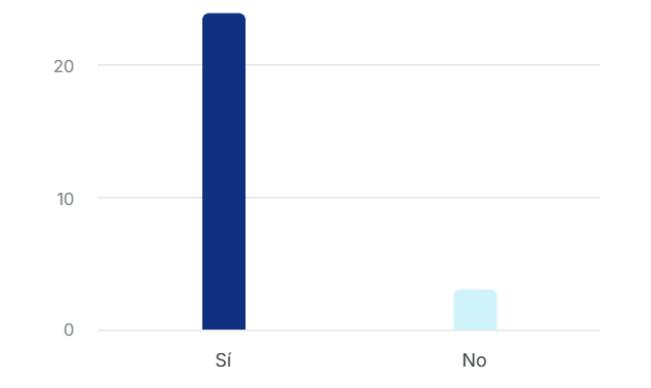


Figura 8. Opiniones sobre la formación en IA.

Por último, la última pregunta se ha realizado para ver las opiniones de los profesores respecto a si creen que la Inteligencia Artificial puede acabar con la labor del docente, para ello les hemos preguntado: ¿Crees que la Inteligencia Artificial podría reemplazar el papel del profesor en el futuro? Esta pregunta es de respuesta abierta para ver las diferentes opiniones.

A continuación, se muestran algunas citas representativas:

- Participante 1: “Nunca. El profesor es una persona imprescindible en el proceso de aprendizaje de cada asignatura. Es como un guía para alumnos en dicho proceso y ninguna otra forma puede reemplazarle.”

- Participante 2: “Supongo que su progresiva implantación generará la existencia de enseñanza de calidad (impartida por seres humanos) y enseñanza más impersonal y producida en serie, impartida por máquinas.”
- Participante 4: “No. La IA carece de características que considero que conforman a un buen docente de ELE, como puede ser la falta de empatía y de inteligencia emocional. Te puede corregir los errores, pero no puede entender las emociones del estudiante. Además, un profesor guía a los estudiantes a la reflexión y al desarrollo de un pensamiento crítico, algo que la IA no puede hacer en profundidad. La IA puede ser un gran aliado del docente, pero no un sustituto.”

En primer lugar, la gran mayoría de los participantes opinan que la IA nunca podría sustituir la labor del docente. Las razones a esta opinión se deben a que muchos participantes piensan que la IA nunca tendrá la empatía de una persona real, en este caso, del docente. También afirman que al aprendizaje se realiza a través de una interacción humana real y que la IA nunca podrá llegar a ese nivel. Muchos de los participantes afirman que este tipo de herramientas pueden completar, pero nunca remplazar al docente. Como hemos dicho, los participantes opinan que la IA es una herramienta auxiliar para ayudar a la creación de material docente o para ayudar en ejercicios concretos, pero no podría realizar una clase como lo hace un docente. Sin embargo, algunos participantes expresan su preocupación respecto a esto diciendo que si esto sucediera en un futuro se perdería el control de las personas en la educación y todo estaría controlado por la tecnología, lo que sería un riesgo. Por último, vemos como dos de los participantes opinan que esto sí podría ocurrir en el futuro, uno de ellos afirma que sería necesario hacer un uso de ambas, el uso de la IA y el papel del docente, mientras que el otro nos afirma esto con un sí rotundo.

En conclusión, una vez realizado el cuestionario, podemos ver las diferentes opiniones por parte los docentes. Los resultados son muy variados debido a los diferentes perfiles con los que hemos contado para su realización. La gran mayoría de ellos señala que es necesaria la formación en el uso de la IA para estar actualizados e ir un paso por delante de los conocimientos de los alumnos sobre esta. Por otro lado, la mayoría de los docentes cree que la IA es una herramienta muy útil para sus clases de ELE y no la percibe como un posible reemplazo. Podemos destacar que muchos de ellos hacen referencia al componente humano del docente, algo que nunca tendrá la IA por mucho que la entrenen, estas herramientas nunca podrán conocer las emociones de sus

alumnos y cuáles son sus necesidades como un docente.

Capítulo 6: Propuesta didáctica

A partir de los resultados que hemos obtenido en el análisis de las respuestas del cuestionario, hemos diseñado una propuesta didáctica utilizando algunas herramientas explicadas anteriormente. Esta propuesta didáctica ha sido puesta en práctica en un contexto real de aula de ELE para poder ver si de verdad funciona con los alumnos. La finalidad de esta propuesta es demostrar que las percepciones de los participantes del cuestionario se cumplen y, por otro lado, ver cómo reaccionan los alumnos al hacer uso de estas herramientas.

6.1. Objetivos de la propuesta

El objetivo general de esta propuesta didáctica es poder integrar las herramientas de la Inteligencia Artificial en el aula de ELE de una forma dinámica para comprobar si esto mejora el proceso del aprendizaje. Por otro lado, tenemos diferentes objetivos específicos como que el alumno se familiarice con estas herramientas y que puedan usarlas por ellos mismos cuando les sea necesario. Mejorar la motivación del alumnado a partir del uso de estas herramientas. Y, por último, que el alumnado haga un uso responsable de la Inteligencia Artificial en el aula.

6.2. Destinatarios y contexto

Esta propuesta didáctica se realizó con diferentes grupos de estudiantes de español como lengua extranjera en la Escuela Oficial de Idiomas de Valladolid (EOI). La propuesta fue creada para diferentes niveles, ya que estos grupos pertenecían a niveles distintos dentro del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER). Contamos con alumnos tanto de nivel A2, como de B1 y B2. Los grupos destinatarios estaban compuestos por alumnos de entre 17 y 65 años, por lo que teníamos un gran rango de edades; del mismo modo, todos estos estudiantes pertenecían a países totalmente distintos y su única forma de comunicarse entre sí era el español.

Como hemos mencionado, estos estudiantes tenían un rango muy amplio de edad por lo que teníamos alumnos más jóvenes que estaban totalmente familiarizados con la Inteligencia Artificial. Sin embargo, en cada uno de estos grupos contábamos con personas de una edad más

avanzada que no estaban familiarizados con la IA. La diversidad se veía acentuada al contar, incluso, con un grupo de monjas que no tenían ningún dispositivo tecnológico con el que realizar las actividades.

Estas clases se impartieron íntegramente de forma presencial, lo que permitió que todas las actividades se realizaran en el aula bajo la supervisión tanto del docente titular de las prácticas como por la autora de este trabajo. Esta propuesta está adaptada a la última semana del periodo de prácticas donde tuve total libertad para explicar los contenidos asignados por el docente, utilizando los materiales y recursos didácticos que considerara más adecuados; concretamente, en los dos grupos del nivel A2, es importante señalar que, al ser dos grupos del mismo nivel, todos los materiales se han utilizado en dos ocasiones, una con cada grupo. En total, estas clases duraron cuatro sesiones de dos horas cada una. Además, a parte de esta semana, impartimos talleres de literatura y conversación, utilizando recursos creados con herramientas de la IA como especificaremos a continuación.

6.3. Contenido de la propuesta didáctica

Esta propuesta se centra en la enseñanza de los siguientes contenidos a partir de actividades y otros recursos didácticos creados con herramientas que usan la Inteligencia Artificial:

- Contenidos léxicos: vocabulario relacionado con las rutinas diarias y los planes de futuro.
- Contenidos gramaticales: uso del futuro simple, usos de los verbos *gustar*, *encantar* y *parecer + que*, perifrasis *ir a + infinitivo*.
- Contenidos funcionales: hacer valoraciones de carácter positivo y negativo, hablar de planes futuros y realizar predicciones.

6.3.1. Descripción de las actividades y los materiales

En esta sección detallaremos las diferentes actividades y materiales que diseñamos para trabajar los contenidos mencionados anteriormente. En primer lugar, usamos la herramienta de

Canva para crear una presentación más dinámica y divertida sobre la explicación de cómo funciona el futuro simple en español. Esta presentación estuvo proyectada durante todo el tiempo que le dedicamos a esta explicación y mientras hacíamos un ejercicio creado con la herramienta *Spin the Wheel*²² que consiste en crear una ruleta donde insertamos diferentes verbos de las tres conjugaciones y cada alumno tiraba una ronda y tenía que conjugar en voz alta el verbo en futuro. Esta herramienta puede parecer simple, pero con ella hacemos la clase mucho más dinámica y no es lo mismo que entregarles un listado de verbos para que conjuguen.

Una vez que los alumnos ya controlaron el uso del futuro y cuáles eran sus funciones, usamos la herramienta de *ChatGPT* en el modo oral, es decir, en grupos de 3 alumnos hablaron con ChatGPT sobre planes de futuro como si estuvieran hablando con otra persona. Previamente le pedimos a *ChatGPT* que hablara con ellos sobre los planes de futuro adecuándose a un nivel A2 de español. Con este ejercicio se pretendía que los alumnos pudieran mantener una conversación más allá de los ejercicios clásicos de expresión oral que aparecen en los manuales. También le pedimos a ChatGPT que corrigiera a los alumnos si veía algún fallo, pero solo si cometían fallos en la gramática del futuro. No queríamos que la conversación se basara en errores de coherencia o vocabulario puesto que en un nivel básico como es el A2 sucede mucho. La finalidad de este ejercicio era que los alumnos aprendieran a poner en uso las formas aprendidas anteriormente dentro de una conversación.

También usamos herramientas de creación de imágenes, concretamente *DALL-E* con la que creamos diferentes imágenes sobre cosas que podrían pasar en el futuro a través de instrucciones, por ejemplo, el *prompt* introducido en la caja de la IA fue: “créame una imagen donde aparezcan personas viviendo en Marte”. Con estas imágenes hicimos diferentes tarjetas que fuimos dándoselas a los mismos grupos que habíamos creado anteriormente. Entre las personas de cada grupo tenían que decir qué estaba pasando en cada imagen, pero usando el futuro, por ejemplo: en el futuro, las personas vivirán en Marte. Estas tarjetas fueron intercambiándose entre los diferentes grupos para que pudieran hablar de lo que sucedía en cada una de ellas.

Además, estas imágenes se utilizaron para la siguiente actividad donde cada grupo tenía una y tenía que relatar una historia sobre cómo sería el futuro en esa imagen de una forma mucho

²² https://spinthewheel.io/es#google_vignette

más detallada, por ejemplo: “en el futuro las personas vivirán en Marte y tendrán que comer nuevas especies”. Como podemos comprobar, con las mismas imágenes se pueden hacer muchas actividades por lo que el material creado con estas herramientas puede servir para muchas situaciones, dando mucha rentabilidad a los materiales elaborados.

Durante los talleres de conversación con estos grupos también se usaron herramientas como *Gemini* para la creación de tarjetas con ilustraciones de diferentes situaciones que los alumnos tenían que resolver de forma oral, por ejemplo:

- Situación 1.

- A: Hace tres meses prestaste un libro muy importante a un amigo, pero todavía no te lo ha devuelto. Crees que no se acuerda, pero lo necesitas para estudiar un examen final. Hoy habéis quedado en el parque. ¿Cómo se lo pides?
- B: Estás en el parque con un amigo. Hace tiempo te prestó un libro, pero todavía no se lo has devuelto. Lo necesitas para estudiar.

Con *ChatGPT* también creamos tarjetas para practicar los diálogos que se pueden producir en situaciones como estaciones de trenes, por ejemplo:

- Situación 1.

- Estás en Barcelona y quieres ir a Murcia con un niño. Vas a la oficina de información para comprar un billete. Te interesa saber: el próximo tren a Murcia, hora y andén de salida, hora de llegada, precio, necesitas viajar un sábado.

Barcelona (Sants) – Murcia (del Carmen)		
	Tren rápido	Talgo
Hora de salida	12:00	15:00
Hora de llegada	18:49	21:36
Duración del recorrido	6 horas 49 minutos	6 horas 36 minutos
Andén	1, vía 2	2, vía 2
Cursa	Diario	LXVS
Precios	Niños: 29,65€ Turista: 49,40€ 1ª Clase: 65,60€	Niños: 29,65€ Turista: 51,40€ 1ª Clase: 68,50€
Servicios	Revista a bordo Vídeo y música por canal individual Servicio de cafetería	Control de acceso (cierra 2 min antes de la salida) Vídeo y música por canal individual Servicio de cafetería

Con estas tarjetas cada pareja tiene que resolver las situaciones planteadas, uno interpreta el papel de persona que compra el billete y el otro el de la persona que trabaja en la estación.

También se utilizaron recursos creados con la herramienta de *Kahoot* para los talleres de lectura donde creamos diferentes juegos en los que los alumnos tenían que ir contestando las preguntas que se proyectaban en la pantalla desde sus móviles teniendo en cuenta lo que habían leído en los textos. Esta actividad funcionó muy bien porque los alumnos lo entendieron como una competencia para ver quién tenía más respuestas correctas.

Con este tipo de herramientas se puede deducir que el docente realiza el trabajo en la mitad de tiempo, por lo que es una muy buena opción para crear materiales partiendo de unas directrices claras por su parte. Además, se trata de materiales personalizados y adaptados a los requisitos que necesita el profesor para realizar una actividad determinada.

6.4. Evaluación de la propuesta didáctica

La evaluación de la propuesta didáctica se basa en comprobar si el uso de estas herramientas facilita el trabajo de los docentes y si funciona con el alumnado. Una vez que se pusieron en práctica, pudimos comprobar como los alumnos hacían un uso responsable de ellas y les ayudó a mejorar su expresión oral. Además, muchos de ellos, concretamente los alumnos de mayor edad, no sabían que estas herramientas tuvieran estas funciones, tales como poder hablar con *ChatGPT* y que la propia IA corrigiera de manera inmediata los fallos que el estudiante estaba cometiendo.

También pudimos comprobar que la mayoría de estudiantes se sentían muy motivados y con una actitud muy positiva respecto a utilizar estas herramientas en clase, ya que durante el resto del curso no las habían usado en el aula. Sin embargo, como hemos mencionado anteriormente, en estos grupos teníamos un número de mujeres que no tenían ningún tipo de recurso a la hora de hacer estos ejercicios y, por lo tanto, tenían que estar con personas que sí los tenían. Esto se puede solucionar si tenemos un contexto como el que nos ocupa, estamos en el aula y se puede buscar una solución, pero si se necesitara hacer estos ejercicios fuera del aula, tendríamos que tener en cuenta que este grupo no podría realizarlos. Por ello, es muy importante ver las necesidades del

alumnado a la hora de plantear ejercicios con este tipo de herramientas, ya que todos deberían de tener las mismas oportunidades.

Capítulo 7: Conclusiones

Este trabajo ha tenido como objetivo analizar el papel de la Inteligencia Artificial en el campo de la enseñanza de español para extranjeros (ELE), recogiendo, analizando e interpretando tanto las opiniones de los docentes como las diferentes aplicaciones prácticas de las distintas herramientas que usan la IA. Para llevar esto a cabo, hemos hecho una revisión teórica que analiza las ventajas y riesgos que estas herramientas plantean. En este sentido, se ha diseñado una encuesta en la que hemos reflejado e interpretado las diferentes percepciones de los docentes de ELE para ver sus opiniones sobre el uso de la IA en el aula. Por último, hemos creado una propuesta didáctica a través de las diferentes herramientas de la IA que hemos puesto en práctica en un contexto real de aula para comprobar sus beneficios y desventajas.

Una de las principales conclusiones a las que hemos llegado ha sido el gran interés de participación por parte del profesorado en este aspecto tan novedoso. Además, la gran mayoría de ellos está muy interesada en formarse en el uso de la Inteligencia Artificial en el aula de ELE por las implicaciones de mejora docente que puede alcanzar. Entre los participantes, la gran mayoría expresó su disposición a recibir formación sobre las distintas herramientas que usan la IA, con lo que podemos deducir que la mayoría de los docentes tiene una actitud positiva ante los cambios que estas herramientas presentan. Consecuentemente, con esta percepción podemos ver que el profesorado ve a la Inteligencia Artificial como un apoyo para mejorar los procesos de enseñanza, en tanto en cuanto supone un complemento muy útil en la creación de materiales didácticos que conlleva a un aprendizaje más significativo y motivador por parte de los alumnos.

En este orden de cosas, hemos podido comprobar que hay una gran cantidad de herramientas que ya son conocidas por parte del profesorado, tales como *ChatGPT*, *Canva* o *Gemini*. Sin embargo, existen muchas aplicaciones que todavía son desconocidas tanto para el profesorado como para el alumnado. Esto se debe a la falta de formación, la falta de tiempo o en algunos casos, la falta de interés. Por ello, muchos de los participantes han expresado su opinión acerca de recibir formación específica, ya que cada día es más común hacer uso de estas aplicaciones.

En contrapartida, otro de los temas más polémicos que han afectado a la opinión de los participantes en la encuesta administrada a los docentes sobre el uso de la Inteligencia Artificial en todos los campos es la preocupación por el posible reemplazo de ciertas profesiones por programas generados con IA. Por ello, en el cuestionario se preguntó a los participantes su opinión respecto a este tema. La mayoría de los encuestados expresaron que esta amenaza nunca se podría llevar a cabo, puesto que la profesión del docente va mucho más allá de la transmisión de conocimientos y contenidos, en tanto en cuanto las características propias de un buen docente, como la empatía o la capacidad del pensamiento crítico, nunca podrán ser reemplazadas por una inteligencia artificial por muy desarrollada que esté. La Inteligencia Artificial puede transmitir los conocimientos y responder con un *feedback* específico a las necesidades del alumnado, pero nunca podrá tener la característica humana de la empatía o poder adaptarse y reconocer las diferentes necesidades personales del alumno.

Teniendo en cuenta todos estos puntos, la propuesta didáctica que hemos desarrollado nos ha permitido ver cómo funcionan estas herramientas dentro de un contexto real como el aula de la Escuela Oficial de Idiomas. Hemos podido comprobar que las herramientas de IA, como *ChatGPT*, son muy útiles para crear materiales didácticos de una forma muy rápida y con todos los detalles que se especifican por parte del docente para que, de esta manera, los materiales sean totalmente personalizados y adaptados a las necesidades del alumnado. La evaluación de esta propuesta didáctica ha sido muy positiva puesto que los estudiantes se han mostrado muy motivados a la hora de usar estas herramientas como el chat de *ChatGPT*. También hemos podido comprobar que gracias a estas aplicaciones los alumnos pueden desarrollar una mayor autonomía dentro del aula porque tienen una herramienta que les transmite el *feedback* necesario para corregir los puntos que se estén trabajando en el aula. Sin embargo, hay que tener en cuenta que su uso debe estar planificado por parte del profesorado y debe tener un conocimiento previo del uso de la herramienta y de los riesgos que pueden ir apareciendo.

Este trabajo aporta un análisis de las percepciones de los docentes en relación al uso de la IA en la enseñanza de ELE y también propone una experiencia de la aplicación de estas herramientas en el aula. Este estudio puede dar lugar a futuras investigaciones para ampliar el análisis e interpretación de la implementación de la Inteligencia Artificial en el aula de ELE. También sería interesante analizar la percepción de este tema por parte del alumnado para ver cuáles son sus inquietudes en relación a la aplicación de estas herramientas dentro del campo de la enseñanza.

En conclusión, este trabajo defiende que el uso de la Inteligencia Artificial dentro de la enseñanza de ELE no es una amenaza para el trabajo del docente, todo lo contrario, puede suponer una gran ayuda si se usa de la forma correcta. Es necesario aprovechar las ventajas que nos ofrece para mejorar el tiempo de trabajo del docente y fomentar la autonomía del alumnado.

Capítulo 8: Bibliografía

Aicad Business School. (2024). *Inteligencia Artificial vs Inteligencia Humana*.

<https://www.aicad.es/inteligencia-artificial-vs-inteligencia-humana>

Bárkányi, Z. (2024). *Ansiedad y aprendizaje virtual en La enseñanza del español mediada por tecnología*. En J. Muñoz-Basols, M. Fuertes Gutiérrez & L. Cerezo (Eds.), *De la justicia social a la inteligencia artificial (IA)* (pp. 160-185). Routledge.

Blanco Pena, J.M. (2024). Inteligencia artificial y enseñanza de E/LE: Posibilidad del programa ChatGPT para la práctica de la expresión e interacción escritas. En R. Urbina Fonturbel, M. Simarro Vázquez, A. Portela Lopa & C. Ibáñez Verdugo (Coords.), *Interacción, discurso y tecnología en la enseñanza del español* (pp. 349-357). Universidad de Tamkang. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele//asele/pdf/33/033_0033.pdf

Cerezo, L., & Pujolà, J.-T. (2024). Pedagogía lúdica digital (PLD): Videojuegos, minijuegos, realidades extendidas y robots. En J. Muñoz-Basols, M. Fuertes Gutiérrez & L. Cerezo (Eds.), *La enseñanza del español mediada por tecnología: De la justicia social a la inteligencia artificial (IA)* (pp. 311-339). Routledge.

Compose AI. (s. f.). *Compose AI: AI-powered writing assistant*. Recuperado el 25 de junio de 2025, de <https://www.compose.ai/>

Fernández, Y. (2023). *Qué es Canva, cómo funciona y cómo usarlo para crear un diseño*. Xataka. <https://www.xataka.com/basics/que-canva-como-funciona-como-usarlo-para-crear-diseno>

Fernández, Y. (2024). *Google Gemini: qué es, cómo funciona, diferencias con GPT y cuándo podrás usar este modelo de inteligencia artificial*. Xataka.

<https://www.xataka.com/basics/google-gemini-que-como-funciona-diferencias-gpt-cuando-podras-usar-este-modelo-inteligencia-artificial>

Fernández, Y. (2025). *Qué es MidJourney, cómo funciona y cómo puedes usarlo*. Xataka.

<https://www.xataka.com/basics/que-midjourney>

Flores Cuevas, F., Vásquez Martínez, C., y González González, F. (2021) El uso de las TIC en la enseñanza de conceptos geométricos en la educación básica. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*, 12(23).

González-Lloret, M. (2023). Planificación y desarrollo curricular en entornos virtuales. En J. Muñoz-Basols, M. Fuertes Gutiérrez, & L. Cerezo (Eds.), *La enseñanza del español mediada por tecnología* (pp. 48-69). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003146391-4>

Google. (n.d.). *About Gemini*. <https://gemini.google/about/?hl=es>

Guía sobre el uso de la inteligencia artificial en el ámbito educativo - INTEF. (2024, 8 julio). INTEF. <https://intef.es/Noticias/guia-sobre-el-uso-de-la-inteligencia-artificial-en-el-ambito-educativo/>

IBM. (s. f.). *¿Qué es la Inteligencia Artificial (IA)?* Think de IBM. <https://www.ibm.com/es-es/think/topics/artificial-intelligence>

INTEF. (2024). *Guía sobre el uso de la inteligencia artificial en el ámbito educativo*. Ministerio de Educación y Formación Profesional. <https://intef.es/Noticias/guia-sobre-el-uso-de-la-inteligencia-artificial-en-el-ambito-educativo/>

IBM. (2024). *¿Qué es la automatización inteligente?* <https://www.ibm.com/es-es/topics/intelligent-automation>

IBM. (2024). *¿Qué es un chatbot?* <https://www.ibm.com/es-es/topics/chatbots>

Lee, K., & Qiufan, C. (2021). *AI 2041: Ten Visions for the Future*. W H Allen.

Lorenzo De Reizábal, A., Talavera Ortega, M., & Jiménez López, G. (Eds.). (2024). *Recursos, competencias y enfoques para la enseñanza de lenguas* (Vol. 6). Ciencias Sociales en Abierto. <https://doi.org/10.3726/b22591>

Mezyed Rivas, M. (2024). *La variedad lingüística de la Inteligencia Artificial conversacional en el aula de ELE: Estudio sobre la elección de una variedad del español de ChatGPT, Google Bard y Bing AI*. Lund University Libraries. <http://lup.lub.lu.se/student-papers/record/9147577>

Muñoz-Basols, J., Fuertes Gutiérrez, M., & Cerezo, L. (Eds.). (2024). *La enseñanza del español mediada por tecnología: De la justicia social a la Inteligencia Artificial (IA)*. Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003146391>

Muñoz-Basols, J., & Fuertes Gutiérrez, M. (2024). *Oportunidades de la Inteligencia Artificial (IA) en la enseñanza y el aprendizaje de lenguas*. En J. Muñoz-Basols, M. Fuertes Gutiérrez & L. Cerezo (Eds.), *La enseñanza del español mediada por tecnología* (pp. 343–365). Routledge. <https://doi.org/10.4324/9781003146391-18>

Navarro-Carrascosa, C. (2024). *Actitudes didácticas del profesorado ante la inclusión de herramientas de Inteligencia Artificial en el proceso de enseñanza-aprendizaje de ELE*. DobleLe. <https://revistes.uab.cat/doblele/article/view/153>

Notion. (s. f.). *Todo lo que puedes hacer con la IA de Notion*. Recuperado el 25 de junio de 2025, de <https://www.notion.com/es-es/help/guides/everything-you-can-do-with-notion-ai>

OpenAI. (s.f.). *ChatGPT*. <https://openai.com/es-ES/index/chatgpt/>

OpenAI. (2023). *DALL·E 2*. <https://openai.com/es-ES/index/dall-e-2/>

Prezi Inc. (s. f.). *¿Qué es Prezi? Para qué sirve, cuáles son sus ventajas/desventajas, su entorno* [Presentación Prezi]. Prezi. <https://prezi.com/p/ywcawl63y3pa/que-es-prezi-para-que-sirve-cuales-son-sus-ventajasdesventajas-su-entorno/>

Soler Montes, C. & O. Juan-Lázaro. (2024). *Immersión Lingüística Digital (ILD) e intercambios virtuales*. En La enseñanza del español mediada por tecnología. De la justicia social a la Inteligencia Artificial (IA), eds. J. Muñoz-Basols, M. Fuertes Gutiérrez y L. Cerezo. Londres y Nueva York: Routledge.

- Stockwell, G. & Reinders, H. (2019). “*Technology, Motivation and Autonomy, and Teacher Psychology in Language Learning: Exploring the Myths and Possibilities*”. Annual Review of Applied Linguistics 39: 40–51. <https://doi.org/10.1017/S0267190519000084>.
- Uchendu, A., Z. Ma, T. Le, R. Zhang y D. Lee. (2021). TURINGBENCH: A Benchmark Environment for Turing Test in the Age of Neural Text Generation. En Findings of the Association for Computational Linguistics: EMNLP 2021, eds. M.-F. Moens, X. Huang, L. Specia y S. Wen-tau Yih, 2001–2016. Punta Cana: Association for Computational Linguistics.
- UNESCO. (2023). *Guidance for Generative AI in Education and Research* (F. Miao & W. Holmes, Eds. UNESCO. Última actualización: 14 de abril de 2025.
- UNED. (2022). *Grammarly: herramienta para la autocorrección en la escritura en inglés*. Recuperado el 25 de junio de 2025, de <https://blogs.uned.es/herramientasautocorreccionescrituraingles/grammarly/>
- Yeadon, W., O. B. Inyang, A. Mizouri, A. Peach y C. P. Testrow. (2023). The Death of the Short-Form Physics Essay in the Coming AI Revolution. Physics Education 58 (3): 35027.

Anexo I. Cuestionario

1. ¿Cuál es tu nivel de experiencia como profesor de ELE?

- Menos de 1 año
- 1 - 5 años
- 5 - 10 años
- Más de 10 años

2. ¿En qué niveles del MCER has enseñado?

- A1
- A2
- B1
- B2
- C1
- C2

3. ¿En qué contexto has enseñado ELE?

- Clases particulares
- Escuela de idiomas
- Educación superior
- Educación primaria
- Educación secundaria
- Otra (por favor, especifique)

4. ¿Has utilizado herramientas de inteligencia artificial en tus clases de ELE?

- Sí
- No

5. Si has respondido “sí” a la pregunta anterior, ¿cuáles de estas herramientas utilizas con

más frecuencia?

- Kahoot
- Canva
- Prezi
- Grammarly
- Duolingo
- Midjourney
- ChatGPT
- Notion AI
- Gemini
- Copilot
- Otra (por favor, especifique)

6. ¿Qué uso haces de estas herramientas en tus clases?

- Para actividades interactivas con los alumnos
- Para crear materiales como imágenes, textos, etc.
- Para resolver dudas
- Otra (por favor, especifique)

7. ¿Qué ventajas crees que hay en el uso de la Inteligencia Artificial en el aula de ELE?

- Ahorro de tiempo en la preparación de materiales
- Acceso a recursos y ejercicios personalizados
- Fomento de la autonomía del estudiante
- Otra (por favor, especifique)

8. ¿Qué aspectos negativos crees que hay en el uso de la Inteligencia Artificial en el aula de ELE?

- Distracción por parte de los alumnos
- Dependencia de la tecnología

- Falta de precisión
- Otra (por favor, especifique)

9. ¿Crees que se debería formar a los docentes en el uso de la Inteligencia Artificial de forma obligatoria? Razona tu respuesta.

10. ¿Qué herramientas de la Inteligencia Artificial te gustaría incluir en tus clases de ELE para mejorar el trabajo del docente?

11. ¿Te gustaría recibir formación sobre el uso de la Inteligencia Artificial en la enseñanza de ELE?

- Sí
- No

12. ¿Crees que la Inteligencia Artificial podría reemplazar el papel del profesor en el futuro? Razona tu respuesta.

Anexo II. Ejercicios de la propuesta didáctica creados con herramientas de la Inteligencia Artificial



Figura 1. Imagen creada con DALL-E para trabajar el futuro



Figura 2. Imagen creada con DALL-E para trabajar el futuro



Figura 3. Imagen creada con *DALL-E* para trabajar el futuro

Situación 3

Estás en Barcelona y quieres viajar a Valencia en autobús. Vas a la taquilla de información de la estación y preguntas:

1. El próximo autobús a Valencia.
2. Hora de salida.
3. Hora de llegada.
4. Descuento para estudiantes.
5. Necesitas viajar el viernes.

Barcelona - Valencia		
	ALSA Exprés	Avanza
Hora de salida	10:30	15:00
Hora de llegada	14:15	18:10
Duración	3 horas 45 minutos	3 horas 10 minutos
Vía	5	7
Cursa	Diario	LMXJV
Precios	Niños: 15€ Adulto: 25€ Estudiante: 20€ Jubilados: 18€	Niños: 16€ Adulto: 26€ Estudiante: 21€ Jubilados: 18€
Servicios	WiFi, enchufes, baño	WiFi, baño

Figura 4. Situación para tratar los diálogos creada con *ChatGPT*

Situación 4

Te encuentras en Sevilla y necesitas volar a Bilbao. Llamas a la aerolínea para informarte sobre los vuelos:

1. El próximo vuelo disponible a Bilbao.
2. Hora de embarque y puerta de salida.
3. Duración del vuelo.
4. Hora de llegada.
5. Tarifa especial por compra anticipada.
6. Necesitas viajar el sábado.

Sevilla - Bilbao		
	Iberia	Vueling
Hora de salida	12:45	18:30
Hora de llegada	14:20	20:10
Duración	1 hora 35 minutos	1 hora 40 minutos
Puerta de embarque	8	12
Días de servicio	Diario	LMV
Precios	120€	110€ Compra anticipada: 75€
Servicios	Maleta de mano, snack	Maleta de mano, selección de asiento

Figura 5. Situación para tratar los diálogos creada con *ChatGPT*

Situación 5

Estás en Málaga y deseas tomar un tren a Granada. Vas a la estación y preguntas en la ventanilla:

1. El próximo tren disponible a Granada.
2. Horario de salida.
3. Horario de llegada.
4. Duración del viaje.
5. Descuento para familias numerosas.
6. Te da igual el día.

Málaga - Granada		
	AVE	Media Distancia
Hora de salida	9:15	16:00
Hora de llegada	10:50	17:45
Duración	1 hora 35 minutos	1 hora 45 minutos
Vía	3	5
Días de servicio	Diario	Lunes a sábado
Precio	Niños: 10€ Adulto: 22€ Familia numerosa: 18€	Niños: 9 Adulto: 20€ Familia numerosa: 16€
Servicio	Cafetería, WiFi, enchufes	WiFi, baño

Figura 6. Situación para tratar los diálogos creada con *ChatGPT*

Situación 1

A: Hace tres meses prestaste un libro muy importante a un amigo, pero todavía no te lo ha devuelto. Crees que no se acuerda, pero lo necesitas para estudiar. Hoy habéis quedado en el parque. ¿Cómo se lo pides?

B: Estás en el parque con un amigo. Hace tiempo te prestó un libro, pero todavía no se lo has devuelto. Te gusta mucho y quieres quedártelo.

Situación 2

A: Estas de compras con tu hijo en el centro comercial. Tu hijo quiere comprarse una camiseta de 60 euros porque es muy fan de la serie que aparece en ella. ¿Cómo lo convences para que no se la compre y decida comprar una más barata?

B: Has encontrado una camiseta de tu serie favorita, pero el problema es que cuesta 60 euros y tu madre no quiere comprártela. ¿Cómo la convences para que te la compre?

Figura 7. Situación para trabajar los diálogos creada con *ChatGPT*

Situación 3

A: Estas en una librería porque quieres comprar el último libro de moda. Cuando la dependienta te lo está preparando, te das cuenta de que no llevas nada de dinero suelto ni la tarjeta porque te has olvidado la cartera. ¿Qué haces para convencer a la dependienta de que te lo venda?

B: Eres dependiente/a de una librería y tienes un cliente que no tiene nada de dinero porque se ha olvidado la cartera. ¿Cómo le explicas que no puede llevarse el libro?

Situación 4

A: Has hecho una reserva en un restaurante muy famoso de la ciudad hace tres meses. Sin embargo, cuando llegas al restaurante, el camarero te dice que no estas apuntado en la lista. ¿Cómo lo solucionas?

B: Eres la persona encargada de apuntar las reservas de uno de los restaurantes más famosos de la ciudad. Tienes delante a una pareja que asegura que llamó hace tres meses y que tienen una reserva, pero tú no lo tienes apuntado. Ellos te enseñan el resguardo y es cierto. El problema es que el restaurante está completo durante toda la noche. ¿Cómo lo solucionas?

Figura 8. Situación para trabajar los diálogos creada con *ChatGPT*

Situación 1

Describe como celebrarías tu cumpleaños o el cumpleaños de un amigo o familiar.

- Vocabulario: decoración, globos, tarta de cumpleaños, temática.
- Conectores: Primero, segundo, tercero, después, también, además, porque, pero, aunque, luego, por ejemplo.

Situación 2

Describe un plato típico de tu país.

- Vocabulario: gastronomía, plato, ingredientes.
- Conectores: Primero, segundo, tercero, después, también, además, porque, pero, aunque, luego, por ejemplo.

Situación 3

Habla sobre tu película o serie favorita.

- Vocabulario: acción, romántica, personajes.
- Conectores: Primero, segundo, tercero, después, también, además, porque, pero, aunque, luego, por ejemplo.

Figura 9. Situaciones para trabajar el monólogo creada con *ChatGPT*



Figura 10. Ruleta creada con *Spin the Wheel* para practicar el futuro