

## La IA como herramienta para potenciar el rendimiento estudiantil en presentaciones orales de español al final del curso

### AI as a Tool to Enhance Student Performance in Final Spanish Oral Presentations

Carlos Naranjo

[Carlos.Naranjo@sjcd.edu](mailto:Carlos.Naranjo@sjcd.edu)

San Jacinto College: Pasadena, Texas

Yesenia Chávez

[yesenia.chavez@sjcd.edu](mailto:yesenia.chavez@sjcd.edu)

ORCID: [0009-0005-3220-9372](https://orcid.org/0009-0005-3220-9372)

San Jacinto College: Pasadena, Texas

**Resumen:** El avance de la inteligencia artificial (IA) en la educación ha abierto nuevas oportunidades para mejorar el aprendizaje del alumnado en cursos de español como segunda lengua (L2). Este artículo explora la integración de herramientas de IA, como ChatGPT, dentro de un curso universitario de español en Texas, EE. UU. A través de un enfoque basado en multiliteracidad, el grupo de estudiantes utilizó IA para redactar, refinar y mejorar sus presentaciones orales finales, incorporando también elementos multimedia como animaciones y videos.

El estudio adopta un marco metodológico que combina retroalimentación instantánea y prácticas innovadoras de aprendizaje digital. Se examinan los beneficios de la IA en el desarrollo de habilidades lingüísticas, incluyendo la precisión gramatical, el vocabulario y la confianza en la expresión oral. Asimismo, se analizan los desafíos que enfrenta el estudiantado, como el acceso equitativo a la tecnología y la necesidad de validar la precisión del contenido generado por IA.

Los resultados evidencian mejoras significativas en la competencia lingüística de la comunidad estudiantil, así como un incremento en su motivación y creatividad. No obstante, se identifican áreas de mejora, como la optimización del tiempo de producción y el acceso a versiones avanzadas de IA. Este estudio contribuye al

creciente debate sobre el uso de IA en la enseñanza de idiomas y su potencial para transformar la educación en el siglo XXI.

**Palabras clave:** inteligencia artificial; aprendizaje de idiomas; multiliteracidad; presentaciones orales; tecnología educativa.

**Abstract:** The advancement of artificial intelligence (AI) in education has opened new opportunities to enhance student learning in Spanish as a second language (L2) courses. This article explores the integration of AI tools, such as ChatGPT, within a college-level Spanish course in Texas, USA. Through a multiliteracy-based approach, students used AI to draft, refine, and improve their final oral presentations, also incorporating multimedia elements such as animations and videos.

The study adopts a methodological framework that combines collaborative activities, instant feedback, and innovative digital learning practices. It examines the benefits of AI in developing linguistic skills, including grammatical accuracy, vocabulary, and confidence in oral expression. Additionally, it analyzes the challenges students face, such as equitable access to technology and the need to validate AI-generated content accuracy.

The results show significant improvements in students' linguistic competence, as well as increased motivation and creativity. However, areas for improvement are identified, such as optimizing production time and access to advanced AI versions. This study contributes to the ongoing discussion on AI use in language teaching and its potential to transform 21st-century education.

**Keywords:** artificial intelligence; language learning; multiliteracy; oral presentations; educational technology.

## INTRODUCCIÓN

La adición de herramientas de inteligencia artificial (IA o AI en inglés) en entornos educativos ha empezado a revolucionar y transformar la forma en que las comunidades estudiantiles aprenden e interactúan con el contenido del curso. A medida que la educación adopta avances digitales, han surgido herramientas como ChatGPT que constituyen recursos poderosos para apoyar en la tarea de enseñar la lengua y fomentar la motivación en el aula. Estas herramientas ofrecen oportunidades de aprendizaje personalizado, retroalimentación inmediata y

métodos creativos para adquirir un nuevo idioma, lo que genera una nueva ola de entusiasmo en la enseñanza de lenguas (OpenAI, 2025).

Desde nuestra perspectiva, proponemos que el marco de la multiliteracidad ofrece un enfoque prometedor para utilizar estas herramientas. Autores clave que apoyan el uso de la multiliteracidad en el aprendizaje de lenguas son Cope y Kalantzis (1999), Karkar Esperat (2024), el New London Group (1996) y Selber (2004), quienes abogan por una pedagogía que desarrolle la capacidad de cada estudiante para interactuar con múltiples modos semióticos y contextos comunicativos. La multiliteracidad destaca diversas formas de comunicación y representación, como las literacidades lingüística, visual y digital. Al integrar la IA con prácticas de multiliteracidad, el profesorado puede fomentar un entorno de enseñanza y aprendizaje que refleje la naturaleza multifacética de la comunicación en el mundo real.

Este artículo profundiza en la integración de herramientas específicas de IA, como ChatGPT, en un curso de español como segunda lengua o lengua extranjera (L2 o LE) en un colegio comunitario en Texas, Estados Unidos. Participaron 102 estudiantes universitarios de nivel principiante, distribuidos en varias secciones del curso de español como lengua extranjera. El grado de escolaridad de las personas que conformaron este estudio es universitario (educación terciaria), mientras que el nivel de lengua del curso que se les impartió es principiante. Sin embargo, debemos señalar que, debido al intenso contacto entre el inglés y el español en la ciudad de Houston, Texas, se puede considerar a un alto porcentaje de este grupo como hablante del español como lengua de herencia con diversos grados de competencia lingüística en el continuo bilingüe. Algunos trabajos clave en el estudio del bilingüismo y el continuo bilingüe son los de Cummins (2000), Ervins y Osgood (1954), Grosjean (2010), Hymes (1972), Paradis (2004), Ronjat (1913) y Weinreich (1953), entre otros, los cuales han contribuido significativamente a la comprensión de este fenómeno lingüístico.

Por no ser del interés de quienes realizaron este análisis en el momento de aplicar la intervención pedagógica en el curso, al reportar los resultados no se tuvieron en cuenta las variables sociolingüísticas de edad y sexo, entre muchas otras. Como antes se menciona, las herramientas de IA fueron fundamentales en un proyecto final que tenía por objetivo mejorar las habilidades del alumnado en el idioma español. A través de actividades colaborativas y un enfoque estructurado de multiliteracidad, la comunidad estudiantil utilizó la IA para redactar, refinar y mejorar presentaciones orales. Los proyectos también incorporaron elementos

multimedia, como edición de videos y animaciones, con el fin de fomentar la creatividad y asegurar una experiencia de aprendizaje integral.

En este artículo se exploran los beneficios y desafíos de usar herramientas de IA como ChatGPT para apoyar el éxito estudiantil. Si bien estas herramientas ofrecen soluciones de aprendizaje accesibles e innovadoras, también se abordan desafíos como enfrentar los errores en el contenido generado por la IA y garantizar el acceso equitativo a la tecnología. En última instancia, este trabajo busca contribuir al creciente cuerpo de investigación sobre la IA en la educación y ofrecer ideas sobre su potencial para transformar el aprendizaje de idiomas.

## Marco de referencia

Quienes se dedican al ámbito de la investigación y al de la docencia han mostrado un interés creciente en el uso de la IA en la enseñanza de idiomas. A medida que herramientas como ChatGPT ganan popularidad, su aplicación en entornos educativos ha mostrado un potencial significativo para mejorar el rendimiento en la adquisición de idiomas por parte del alumnado. Esta sección revisa brevemente algunas investigaciones sobre la IA en la educación, el enfoque de multiliteracidad y los beneficios y desafíos de usar herramientas de IA como ChatGPT en la enseñanza.

## IA en el aprendizaje de idiomas

En estudios recientes sobre el papel de la IA en la enseñanza de idiomas, Ali (2020) señala que la IA ha demostrado ser una herramienta eficaz en la enseñanza de lenguas al facilitar procesos pedagógicos mediante sistemas informáticos. A partir del análisis de contenido cualitativo, se identifican cuatro áreas clave en las que la IA impacta positivamente: instrucción personalizada, desarrollo de habilidades lingüísticas, evaluación automatizada y apoyo en la traducción y comprensión de contenidos. Estos hallazgos refuerzan el valor de la IA como recurso pedagógico que optimiza tanto la enseñanza como el aprendizaje de lenguas. Kohnke et al. (2023) destacan el potencial de ChatGPT como herramienta pedagógica adaptable para la enseñanza de lenguas, a la vez que reconocen sus desafíos y se instan al desarrollo de competencias digitales avanzadas para un uso ético y eficaz. De manera similar, Crompton et al. (2024) distinguen las oportunidades y desafíos que

la IA aporta a la enseñanza del inglés y subrayan la necesidad de más investigaciones sobre el impacto de la IA en diversos niveles educativos.

Kostka y Toncelli (2023) examinan las oportunidades y dificultades que surgen al incorporar tecnologías como ChatGPT en la enseñanza del inglés como lengua extranjera. Además, aportan el contexto sobre el funcionamiento de esta herramienta de IA y analizan su aplicación en entornos de aprendizaje y enseñanza de lenguas. Como señala Pérez-Núñez (2023), ChatGPT ofrece oportunidades innovadoras en la enseñanza de idiomas extranjeros, aunque requiere una atención cuidadosa para asegurar su uso ético y efectivo. En un estudio posterior, Pérez-Núñez (2024) analiza el uso de ChatGPT en la enseñanza del español como lengua extranjera, centrándose en su capacidad para generar tareas didácticas alineadas con principios pedagógicos actuales y el enfoque de diseño inverso. También propone un modelo de cinco pasos para desarrollar actividades en los modos interpretativo, interpersonal y presentacional, vinculado a objetivos de aprendizaje específicos. Si bien reconoce que el contenido generado por IA requiere revisión para cumplir con los estándares educativos, destaca su potencial para ahorrar tiempo docente. El estudio también subraya la importancia de que el profesorado desarrolle habilidades tecnológicas y éticas para integrar la IA de forma responsable en el currículo. Además, Muñoz et al. (2024) investigan la percepción del uso del ChatGPT en el sistema educativo hispanohablante a través de la red social antes conocida como Twitter. Mediante el análisis de sentimientos y el modelado de temas, los autores identifican opiniones divididas sobre el valor del ChatGPT, con especial énfasis en la curva de aprendizaje y los riesgos percibidos. Los resultados reflejan una actitud ligeramente negativa en la comunidad digital educativa estudiada.

Las tecnologías de IA, incluidos los chatbots y asistentes virtuales, se han integrado cada vez más en el aprendizaje de idiomas al ofrecer retroalimentación en tiempo real, instrucción personalizada y oportunidades para practicar el idioma (Chávez y Naranjo, 2024). Los estudios han demostrado que las herramientas de IA pueden mejorar la adquisición de vocabulario, la pronunciación y las habilidades gramaticales al crear entornos interactivos y de bajo estrés para quienes aprenden. Por ejemplo, en una revisión sistemática realizada por Chen et al. (2024) se analiza el diseño e implementación de herramientas de evaluación asistidas por la IA en la enseñanza de lenguas y se destaca su papel transformador al personalizar y automatizar procesos evaluativos. A través de una revisión sistemática y un meta análisis, se confirmó un efecto positivo moderado en los resultados de aprendizaje. Dicho trabajo concluye que, con un diseño adecuado, estas herramientas son especialmente útiles en contextos educativos en los que se consideran variables

como tipo de evaluación, duración de la intervención, nivel educativo y condición L1/L2 del estudiantado.

Por otro lado, Zawacki-Richter et al. (2019) presentaron una revisión sistemática sobre el uso de la IA en la educación superior; en ella destacaron su potencial para personalizar la enseñanza, optimizar la evaluación y automatizar procesos administrativos. El estudio subraya la importancia de una planificación curricular adecuada, la coordinación tecnológica institucional y la participación activa del profesorado para garantizar el uso ético y pedagógicamente pertinente de estas herramientas.

Las investigaciones recientes destacan el papel de la IA generativa, como el ChatGPT, en la asistencia con tareas de escritura, generación de diálogos de práctica y retroalimentación instantánea sobre gramática y sintaxis. Sin embargo, persisten algunos desafíos (Chávez y Naranjo, 2024).

## Multiliteracidad en la educación

El enfoque de multiliteracidad enfatiza la integración de diversas formas de literacidad, incluidas las lingüísticas, visuales, auditivas y digitales, a fin de preparar al alumnado para un mundo complejo e interconectado. Reconoce que la comunicación no se limita a formas textuales, sino que incluye expresiones multimodales que incorporan imágenes, videos y herramientas digitales. El enfoque propuesto por Cope y Kalantzis (2009) resulta fundamental para entender el impacto de las tecnologías digitales en los procesos educativos contemporáneos. En su análisis de los “nuevos medios”, los autores no solo describen sus características técnicas, sino que también exploran cómo estos transforman las relaciones sociales de aprendizaje. Su planteamiento permite vincular la multiliteracidad con propuestas pedagógicas que reconocen la diversidad de modos comunicativos, ampliando así los horizontes de enseñanza y aprendizaje en contextos digitales.

El estudio publicado por el New London Group (1996) ha demostrado que combinar herramientas digitales con métodos de aprendizaje tradicionales mejora los resultados de la comunidad estudiantil. Esta investigación destaca el uso de marcos de multiliteracidad para fomentar la creatividad, el pensamiento crítico y la colaboración entre los grupos de estudiantes. En este marco teórico, la obra de Cope y Kalantzis (1999) se convierte en una referencia esencial, al destacar cómo la educación debe adaptarse para formar personas capaces de participar activamente en contextos socioculturales diversos y dinámicos.

Al incorporar herramientas de IA como ChatGPT dentro de marcos educativos que promueven la multiliteracidad, el cuerpo docente puede ofrecer al alumnado

experiencias de aprendizaje más auténticas, interactivas y culturalmente enriquecedoras. Selber (2004) propone un modelo pedagógico que integra dimensiones funcionales, críticas y retóricas, orientado a formar estudiantes capaces de interactuar estratégicamente con múltiples tipos de literacidades. Además, desde una perspectiva humanista, redefine la alfabetización digital como una práctica discursiva y social, y aboga por formar personas expertas conscientes de los desafíos, las ideologías y las estructuras políticas implicadas en los entornos tecnológicos contemporáneos.

### Beneficios y desafíos de la IA en la educación

Como se ha venido señalando, la integración de la IA en el ámbito educativo ofrece múltiples beneficios, tales como el acceso a un aprendizaje personalizado, la mejora del rendimiento académico mediante herramientas interactivas y la capacidad de monitorear el progreso de cada estudiante de manera eficiente. Por ejemplo, plataformas como Coursera utilizan algoritmos de IA para analizar el desempeño y las preferencias del alumnado, lo que permite recomendar cursos y materiales que se ajusten a sus necesidades individuales. Un enfoque personalizado no solo incrementa el compromiso de la comunidad estudiantil, sino que también mejora las tasas de finalización de los cursos (Eniversity, 2024).

La IA, según Vorecol (2024), está revolucionando la educación mediante la personalización del aprendizaje y el seguimiento automatizado en plataformas de gestión del aprendizaje o Learning Management System (LMS). Al adaptar los contenidos a las necesidades individuales, mejora la motivación, la retención y permite intervenciones educativas oportunas. No obstante, según plantea esta fuente, su implementación exige considerar aspectos éticos y de privacidad para asegurar una formación integral y responsable.

Como explica Blanco (2023), destacan siete beneficios clave de la IA en el ámbito educativo: la personalización del aprendizaje, la generación eficiente de materiales, la mejora en la accesibilidad, el uso de la realidad aumentada, la automatización de exámenes, el refuerzo de la ciberseguridad y la familiarización con tecnologías emergentes. Se subraya, además, el potencial de la IA para optimizar procesos pedagógicos, atender necesidades diversas y fomentar competencias digitales en estudiantes y docentes.

Según Domínguez Miguela (2024), entre los principales retos del uso de la IA en la enseñanza de lenguas destacan la necesidad de preservar el contacto humano para fomentar habilidades de pensamiento crítico y competencias afecti-

vo-culturales, así como la formación docente para integrar estas tecnologías de forma ética y pedagógica.

Investigaciones en este campo, señala Ruvenal (2025), analizan cómo la IA generativa está transformando la comunicación, la creatividad y las relaciones humanas. Aunque mejora la eficiencia en tareas cotidianas, también genera preocupaciones sobre la deshumanización, la pérdida de contacto directo y el impacto emocional. Este autor también añade que investigaciones sobre el tema advierten que la IA puede sustituir interacciones humanas auténticas y afectar así la bioética y la formación de impresiones personales. El texto concluye que, si bien la IA ofrece soluciones innovadoras, su uso excesivo puede comprometer aspectos esenciales de la experiencia humana.

Tomando en cuenta los señalamientos arriba expuestos sobre ventajas y desafíos por el uso de la IA en el aula, a continuación se detalla el diseño metodológico, la implementación del proyecto y los resultados observados en relación con el rendimiento lingüístico de la comunidad estudiantil.

## Descripción de la intervención pedagógica del proyecto final de español

La intervención pedagógica propuesta se implementó en un proyecto final que integró tanto herramientas de IA como otras herramientas multimedia utilizó un enfoque de multiliteracidad para fomentar las habilidades lingüísticas de un grupo de estudiantes en un curso de español como segunda lengua o L2, en el primer semestre de la asignatura de Lenguas Extranjeras de una universidad o colegio comunitario en Texas. A continuación se describen el diseño del proyecto, las herramientas, las actividades y los métodos de evaluación empleados para medir el rendimiento académico o éxito estudiantil.

## Diseño del proyecto

El proyecto final de la clase de español requería que el estudiantado colaborara para crear una presentación final en español con elementos visuales y auditivos. Se llamó *Show and Tell* y consistía en mostrar un objeto o fotografía que les resultara significativo y describirlo usando los adjetivos descriptivos, el presente simple de los verbos y el vocabulario de la familia, amigos y mascotas en español. El



grupo desarrolló guiones utilizando ChatGPT como asistente para generar ideas, mejorar la gramática y estructurar sus presentaciones.

Primeramente, las personas a cargo de la enseñanza diseñaron, crearon y presentaron un proyecto final del curso en la plataforma educativa Blackboard, según el reglamento del colegio donde esta comunidad estudiantil toma sus clases. En todas las secciones del curso de español se publicó el mismo formato del proyecto final. Este formato (Figura 1) fue escrito con instrucciones o *prompts* en inglés, y con la ayuda del equipo docente se le explicó al alumnado paso por paso lo que debía hacer.

**Figura 1. Instrucciones generales en Blackboard del proyecto final *Show and Tell***

Proyecto Final SPAN 1411

Build Content ▾ Assessments ▾ Tools ▾ Partner Content ▾ Discover Content

**Final Project/ General Instructions**

**General Instructions**

**Final Project**

Title: "Show and Tell" Oral Presentation

Welcome to the "Show and Tell" Final Project of our Spanish course! In this activity, you will have the opportunity to present an image of your family or a significant object and describe it using vocabulary and grammar related to family and descriptive adjectives in the present tense in Spanish.

Here is the process for this activity:

**Part 1. Getting ready (Due date: Midsemester, open Part 1 link for instructions)**

1. Preparation
2. Interaction with ChatGPT
3. Take Survey

**Part 2. Oral Presentation Recording (End of the semester, open Part 2 Link for instructions)**

4. Videorecording and Editing of Oral Presentation.

Remember that this activity provides you with the opportunity to practice your spoken Spanish and apply the concepts learned in class about family and descriptive adjectives. I look forward to hearing your creative and detailed presentations!


**Fuente: elaboración propia.**

Según se muestra en las instrucciones generales, el proyecto final *Show and Tell* se dividió en dos partes. En la primera, con la guía de docentes, a mediados del semestre se asignó al grupo de estudiantes crear un borrador o *draft* que le debía servir para, en una segunda parte, hacer una presentación oral. La idea era buscar un objeto o una foto de una persona (familiar, amiga/o o bien una persona conocida) o mascota que tuviera relevancia en su vida. Con la ayuda de la IA, en este caso ChatGPT, el alumnado usó un *prompt* sugerido por quienes se encargaban de la enseñanza, empezó a elaborar su borrador y lo subió a Blackboard, según se le había orientado. Se le permitió preguntarle al ChatGPT en inglés sobre cómo hacer la descripción del objeto o foto, y qué vocabulario usar, con la aclaración

de que el resultado final debía ser en español. Las respuestas producidas en las interacciones con el ChatGPT fueron recogidas en un borrador en formato Word en sus computadoras y, luego de revisarlas (o corregirlas adecuadamente), fueron subidas a Blackboard. Esta Parte 1 del proyecto final fue evaluada posteriormente por el profesorado, quien aportó retroalimentación cuando fue necesario. La totalidad de estudiantes terminó la Parte 1 (el borrador) a tiempo y la subió a Blackboard en la fecha límite establecida para la misma (Figura 2).

Al final de esta primera parte se agregó una encuesta anónima usando la aplicación digital Survey, disponible en la carpeta creada por la persona a cargo de la enseñanza en Blackboard, para presentar el proyecto final *Show and Tell*. El equipo docente incluyó tres preguntas de opción múltiple en esta encuesta (véase Anexo) con la finalidad de medir de manera cualitativa el efecto del uso del ChatGPT en la Parte 1 del proyecto final. No se recolectaron datos cuantitativos referentes a las variables sociolingüísticas y su correlación, puesto que el profesorado no consideró que fueran relevantes en el momento de aplicar la intervención pedagógica. Sin embargo, esta breve encuesta arrojó datos útiles para, de modo cualitativo, describir la preferencia de la comunidad estudiantil por el uso del ChatGPT en este proyecto. La valoración de un grupo experto, en este caso el profesorado que diseñó, planeó y aplicó esta intervención pedagógica, se apoyó en los datos aportados por estas tres preguntas para emitir una opinión cualitativa en los resultados que se muestra más adelante.

**Figura 2. Instrucciones en Blackboard para la Parte 1 del proyecto final**



**Part 1 Link**

Availability: Item is hidden from students.

**Final Project Part 1 (Due date Friday, March 22nd)**  
 Title: "Show and Tell" Oral Presentation  
 Welcome to the "Show and Tell" Final Project, of our Spanish course! In this activity, you will have the opportunity to present an image of your family or a significant object and describe it using vocabulary and grammar related to family and descriptive adjectives in the present tense in Spanish. Here is the process for this activity:

**Part 1. Getting ready**

1. Preparation:
  - Choose an image of your family or an object that is important to you.
  - Think about how you will describe the image or object using family vocabulary and descriptive adjectives in Spanish.
2. Interaction with ChatGPT:
  - Once you have your image or object, use ChatGPT to generate sentences or paragraphs that describe the image or object in Spanish.
  - Incorporate the information provided by ChatGPT into your oral presentation.

Remember that this activity provides you with the opportunity to practice your spoken Spanish and apply the concepts learned in class about family and descriptive adjectives. I look forward to hearing your creative and detailed presentations!

**Fuente: elaboración propia.**

Luego, al final del semestre, el grupo de estudiantes completó la Parte 2 (Presentación Oral) del proyecto final usando los datos aportados en el borrador (Parte 1) luego de la interacción y ayuda de la IA. En esta Parte 2 del proyecto final se le pidió al alumnado en las instrucciones de Blackboard (Figura 3) que elaborara una presentación oral en la que mostrara y describiera los objetos o fotos seleccionados para el borrador de la Parte 1. No se le exigió que usara una aplicación digital en particular, sino que se le proporcionó una lista de posibles recursos que estaban disponibles en la web de manera gratuita o que el colegio financia para su uso, entre ellos: WeVideo, PowerPoint, Adobe Suite, Powtoon y otros. La comunidad estudiantil diseñó, grabó y publicó en Blackboard sus presentaciones orales de manera creativa, usando diversos formatos, lo que enriqueció de manera general la habilidad de multiliteracidad de todas las personas que integraban este curso de español. Se crearon y publicaron las rúbricas para establecer criterios claros y evaluar el desempeño de quienes participaron en esta tarea específica, lo que facilitó la retroalimentación y la comprensión de las expectativas.

Sin embargo, no todos terminaron la Parte 2 del proyecto final a tiempo. El 90% de la clase entregó la presentación oral en Blackboard en la fecha límite. Quienes no pudieron terminar en tiempo pidieron una extensión, la cual fue conferida por el equipo docente. Al final, la totalidad del grupo completó la Parte 2 del proyecto.

Figura 3. Instrucciones en Blackboard para la Parte 2 del proyecto final

**Part 2 Link**

Attached Files: Presentation\_Rubric.pdf (50.294 KB)

Final Project Part 2

Title: "Show and Tell" Oral Presentation

**Part 2: Oral Presentation Recording (End of the semester)**

3. Oral Presentation Instructions:

- Previously, you prepared and practiced the oral presentation using the ChatGPT draft. So, now you will video-record your presentation, edit it using your favorite video editor online, and upload the resulting edited video recording to the Part 2 assignment link.
- Each oral presentation is prepared by the student and will last about 1 to 2 minutes in total. Creativity and the spontaneous development of different linguistic patterns are important areas to be evaluated.
- During the final presentation, share your image or object with the class.
- Describe the image or object using the sentences or paragraphs generated by ChatGPT, incorporating vocabulary and grammar related to family and descriptive adjectives in the present tense in Spanish.
- Pay attention to pronunciation and intonation while delivering your oral presentation.
- You are responsible for the recording quality of your project; if the quality is so poor that evaluation is not possible or your link does not work, the grade will be zero (0). Check the rubrics.
- Before uploading the video, check your work. Then upload the oral presentation (video recording) to BB. How? It is super easy. First, open the Final Project SPAN 1411 Tab in BB, then upload your video recording using the Part 2 link, and make sure to click on submit.
- Each student will be graded individually. The total value of this part 2 will be 50 points (out of 100 total) following the rubrics.
- Deadline to upload your recording: Week 15: April 29th - May 5th (11:59 p.m.)**

Remember that this activity provides you with the opportunity to practice your spoken Spanish and apply the concepts learned in class about family and descriptive adjectives. I look forward to hearing your creative and detailed presentations!

Fuente: elaboración propia.

El objetivo principal del proyecto fue permitir que cada estudiante aplicara sus habilidades en el idioma español en contextos de la vida real y, al mismo tiempo, fo-

mentara su creatividad. También se buscó que la comunidad estudiantil se sintiera cómoda usando el español en un entorno interactivo y visualmente atractivo.

## Herramientas utilizadas

- ChatGPT (versión gratuita): para generar ideas, redactar guiones y recibir retroalimentación sobre gramática y vocabulario.
- WeVideo, PowerPoint, Powtoon, entre otras herramientas: utilizadas para crear y editar las presentaciones visuales y las animaciones que acompañaron sus guiones.
- Blackboard y Cengage MindTap como parte de nuestro libro de texto: plataformas digitales educativas empleadas para organizar actividades, compartir recursos y recolectar el trabajo del alumnado.

## Actividades realizadas

- Planificación del proyecto: al principio del semestre escolar el grupo de estudiantes revisó ejemplos de presentaciones orales del mismo proyecto final hechas en cursos anteriores y analizó con el profesorado cómo se podrían integrar las herramientas digitales para mejorar su trabajo. El propósito de esta primera fase fue alinear adecuadamente los intereses de la comunidad estudiantil con los objetivos del curso de español mediante una intervención pedagógica. Luego de esto, el equipo docente procedió a planear, diseñar y elaborar el proyecto final del curso para implementar una intervención pedagógica.
- Redacción con ChatGPT: quienes integraban el grupo de estudiantes redactaron borradores iniciales de sus guiones en español. ChatGPT les proporcionó retroalimentación instantánea y constructiva, con sugerencias sobre cómo mejorar su gramática y enriquecer su vocabulario. Las instrucciones fueron dadas en un *prompt* que la persona que guiaba la actividad de antemano había distribuido entre el alumnado para pedir retroalimentación de los borradores a la IA. Cada estudiante lo adaptó según sus necesidades. Por ejemplo, un porcentaje de la clase le pidió traducir palabras del vocabulario, otro tanto que corrigiera el presente simple de indicativo de los verbos

usados o la concordancia de género y número gramatical de los adjetivos empleados. Este mecanismo de retroalimentación eficiente ahorró tiempo y aseguró que la comunidad estudiantil mejorara sus habilidades lingüísticas, con lo que se destacó la efectividad de la IA en el aprendizaje de idiomas.

- Producción multimedia: el estudiantado utilizó herramientas como WeVideo, Adobe Suite, PowerPoint y Powtoon para crear videos y presentaciones visuales que reflejaran sus temas.
- Revisión y presentación: cada estudiante revisó su trabajo con el equipo docente y luego presentó su proyecto final ante las otras personas de la clase y el profesorado.

### Métodos de evaluación

El proyecto se evaluó con base en los siguientes criterios (rúbricas):

- Exactitud lingüística: uso correcto de gramática, vocabulario y estructuras en español.
- Creatividad: originalidad en el diseño y uso de herramientas multimedia.
- Colaboración: nivel de participación e interacción con la persona a cargo de la enseñanza.
- Presentación: claridad, fluidez y confianza al presentar en español de acuerdo con el nivel principiante del curso.

### Marco de evaluación

La efectividad de la intervención pedagógica se evaluó utilizando los siguientes métodos:

- Métricas de desempeño: se analizaron las calificaciones del proyecto final para evaluar mejoras en las habilidades lingüísticas, particularmente en la expresión oral y la escritura descriptiva en el presente simple de indicativo.

- Observaciones del equipo instructor: quienes se encargaron de la instrucción de la actividad evaluaron la calidad de las presentaciones del alumnado, señalando cambios en la confianza, en el uso del vocabulario y en la precisión gramatical.

Esta metodología enfatiza la integración de herramientas de IA en una actividad de aprendizaje estructurada, fomentando la creatividad y la competencia lingüística en un formato moderno y atractivo.

## RESULTADOS Y DISCUSIÓN

### 1. Se logró la familiarización con herramientas de IA y otros recursos digitales:

- El enfoque de multiliteracidad en el proyecto final de la clase de español como L2 introdujo a la comunidad estudiantil en el uso de nuevas herramientas y recursos gratuitos disponibles en línea.
- Los datos de la breve encuesta (véase Anexo) del paso 1 del proyecto final mostraron que el 68% del total de 102 estudiantes rara vez usaba herramientas de IA, como ChatGPT, para redactar contenido en clase.
- Esto sugiere la necesidad de integrar el enfoque de multiliteracidad en las clases universitarias para ayudar al alumnado a familiarizarse más con las tecnologías emergentes y usarlas para el aprendizaje de lenguas.

### 2. Se observó el impacto de la IA (ChatGPT) en la creación de borradores:

- La incorporación de la IA (ChatGPT) en el proyecto final de la clase de español como L2 facilitó la creación del borrador del proyecto final.
- Los resultados de la encuesta indicaron que el 51.4% del grupo de estudiantes consideró útil a ChatGPT para redactar y terminar el paso 1 de su proyecto final.
- Eficiencia y calidad de las presentaciones orales: el uso de la IA contribuyó a la elaboración de borradores de las presentaciones orales más desarrollados y coherentes en un menor tiempo.

- Los datos de la encuesta revelaron que el 52% del alumnado sintió que ahorró tiempo al redactar sus presentaciones orales en español, mientras que el 25.4% afirmó que la IA le ayudó a crear presentaciones más organizadas y coherentes.
- Solo una persona del total de 102 estudiantes (1%) consideró que la IA no fue útil en la creación de su proyecto final de español.

Se observó que los resultados de este proyecto final, comparados con los de cursos anteriores sin la intervención pedagógica, fueron positivos. Quienes participaron mostraban más confianza para expresarse oralmente en español en la presentación final. La comunidad estudiantil, además, destacó la utilidad de ChatGPT para aclarar dudas gramaticales y estructurar sus ideas. Finalmente, se debe poner de relieve que las herramientas multimedia disponibles en la web ayudaron a hacer sus presentaciones atractivas y dinámicas.

### Elementos positivos del proyecto

- Mejoras en habilidades lingüísticas. Comparando los resultados finales de las grabaciones y videos con los de cursos anteriores, en los que nunca se había usado IA, el alumnado mostró un progreso notable con ayuda de la IA en gramática, vocabulario y capacidad para construir oraciones más complejas.
- Aumento en la confianza. Algunas personas de la comunidad estudiantil expresaron sentirse más cómodas hablando en español después de practicar con la IA.
- Mayor creatividad y mejor desempeño. Las herramientas multimedia permitieron a quienes integraban la clase explorar nuevas formas de expresar sus ideas, lo que aumentó su motivación y participación y se logró un excelente desempeño general.

### Desafíos encontrados

- Dificultades en el acceso a la tecnología. Algunas personas del grupo enfrentaron complicaciones para acceder a herramientas digitales fuera del aula.

- Alucinaciones de la IA. Aunque esta herramienta de IA fue útil para practicar el uso del presente de indicativo, el vocabulario de la familia y los adjetivos descriptivos, en algunos casos presentó *alucinaciones de IA*, es decir, respuestas que incluyeron información falsa, inventada o no solicitada por quienes la usaban, y en algunos casos requirió corrección o aclaración por parte de la persona a cargo de la enseñanza.
- Gestión del tiempo. La producción de proyectos multimedia requirió más tiempo del esperado, lo que generó desafíos para cumplir con los plazos.

## CONCLUSIÓN Y RECOMENDACIONES

La intervención pedagógica hecha al proyecto final implementado en un curso de español como segunda lengua o L2 en un colegio comunitario de Texas demostró que las herramientas de IA y multimedia pueden constituir recursos valiosos para aumentar el rendimiento académico y fomentar la creatividad de la comunidad estudiantil. Al integrar el enfoque de multiliteracidad y la IA, el alumnado experimentó un aprendizaje más rico e interactivo.

### Recomendaciones para futuras investigaciones

A partir de esta experiencia, se identifican varias oportunidades de mejora que pueden guiar futuras implementaciones e investigaciones en el uso de IA para la enseñanza del español como L2.

En primer lugar, se recomienda incluir pruebas diagnósticas previas y posteriores a la intervención para medir con mayor objetividad la evolución lingüística del estudiantado, complementando así la evaluación basada en percepción. Asimismo, sería valioso recolectar ejemplos representativos del trabajo estudiantil, tales como fragmentos de guiones o presentaciones, que evidencien progresos en aspectos como el vocabulario, la gramática o la fluidez. Otra línea de análisis futura podría explorar comparaciones sistemáticas entre estudiantes que hacen uso y estudiantes que no hacen uso de herramientas de IA, lo cual permitiría identificar diferencias atribuibles directamente al empleo de estas tecnologías.

Desde una perspectiva metodológica, es importante fortalecer el rigor del diseño investigativo, mediante la incorporación, por ejemplo, de un grupo de control que permita establecer relaciones causales más sólidas. La integración de datos estadísticos cuantificables sobre el progreso lingüístico (como puntuaciones de rúbricas



comparadas antes y después de la intervención) enriquecería el análisis. También se sugiere profundizar en la exploración de los errores inducidos por la IA, con la documentación de cómo estos fueron identificados y corregidos en el aula, lo cual contribuiría al desarrollo de estrategias pedagógicas más críticas y conscientes.

Asimismo, una sistematización más detallada de los resultados permitiría una triangulación más robusta entre los datos de percepción, el desempeño académico y la evidencia documental. Por ejemplo, los datos obtenidos mediante encuestas anónimas podrían complementarse con análisis de rúbricas, autoevaluaciones o entrevistas. Finalmente, se recomienda considerar variables sociolingüísticas clave, como la edad, el género o el nivel de español como lengua de herencia, las cuales podrían arrojar diferencias significativas en el impacto de la IA sobre el aprendizaje. A la luz de estos elementos, futuras investigaciones deberán equilibrar el valor del autoinforme estudiantil y la observación docente con medidas más objetivas para evaluar con mayor precisión las competencias lingüísticas desarrolladas.

Las herramientas de IA y digitales en la educación tienen un enorme potencial para transformar el aprendizaje de idiomas y preparar a la comunidad estudiantil para un mundo cada vez más interconectado. Este proyecto representa un paso hacia la integración exitosa de estas nuevas tecnologías en el aula, con la esperanza de inspirar a otras personas dedicadas a la enseñanza a explorar enfoques similares para mejorar el aprendizaje del español a nivel universitario. Sin embargo, se observaron las limitaciones antes mencionadas.

Así, este estudio aporta evidencia empírica que respalda la integración crítica y creativa de la IA en la enseñanza del español como L2 o lengua extranjera en contextos universitarios.

## BIBLIOGRAFÍA

- Ali, Z. (2020). Artificial intelligence (AI): A review of its uses in language teaching and learning. *IOP Conference Series: Materials Science and Engineering*, 769(1), 012043. <https://iopscience.iop.org/article/10.1088/1757-899X/769/1/012043>
- Blanco, P. (13 de noviembre de 2023). *Beneficios de la inteligencia artificial en la educación*. Educa Open. <https://www.educaopen.com/digital-lab/blog/educacion-digital/beneficios-de-la-inteligencia-artificial-en-educacion>
- Chávez, Y. y Naranjo, C. (2024). ChatGPT in Spanish college classes: Is it beneficial for listening, speaking, reading, and writing skills? *International Journal of Education, Humanities and Social Science*, 7(6), 482-510.

- Chen, A., Zhang, Y., Jia, J., Liang, M., Cha, Y. y Lim, C. P. (2024). A systematic review and meta-analysis of AI-enabled assessment in language learning: Design, implementation, and effectiveness. *Journal of Computer Assisted Learning*, 41(1).
- Cope, B. y Kalantzis, M. (1999). *Multiliteracies: Literacy learning and the design of social futures*. Routledge.
- Cope, B. y Kalantzis, M. (2009). New media, new learning. En *Multiliteracies in motion* (pp. 99-116). Routledge.
- Crompton, H., Edmett, A., Ichaporia, N. y Burke, D. (2024). AI and English language teaching: Affordances and challenges. *British Journal of Educational Technology*, 55(6), 2503-2529. <https://doi.org/10.1111/bjet.13460>
- Cummins, J. (2000). *Language, power, and pedagogy: Bilingual children in the crossfire*. Multilingual Matters.
- Domínguez Miguela, A. (2024). La inteligencia artificial en la enseñanza de idiomas. *Revista Digital Docente, Campus Educación*. <https://shorturl.at/DQ4IV>
- Eniversity. (23 de noviembre de 2024). *El impacto de la inteligencia artificial en la personalización de la educación virtual: ¿Realmente mejora el aprendizaje?* Eniversity. <https://shorturl.at/zAjP2>
- Ervins, S. M. y Osgood, C. E. (1954). Second language learning and bilingualism. *Journal of Abnormal and Social Psychology*, 49, 139-145.
- Grosjean, F. (2010). *Bilingual: Life and reality*. Harvard University Press.
- Hymes, D. (1972). On communicative competence. En J. B. Pride y J. Holmes (Eds.), *Sociolinguistics* (pp. 269-293). Penguin.
- Karkar Esperat, T. (17 de abril de 2024). Multiliteracies in teacher education. *Oxford Research Encyclopedia of Education*. <https://oxfordre.com/education/view/10.1093/acrefore/9780190264093.001.0001/acrefore-9780190264093-e-1890>
- Kohnke, L., Moorhouse, B. L. y Zou, D. (2023). ChatGPT for language teaching and learning. *RELJ Journal*, 54(2), 537-550. <https://doi.org/10.1177/00336882231162868>
- Kostka, I. y Toncelli, R. (2023). Exploring applications of ChatGPT to English language teaching: Opportunities, challenges, and recommendations. *TESL-EJ*, 27(3).
- Muñoz, A., Baena-Pérez, R., Balderas, A., Palomo-Duarte, M., Caballero-Hernández, J. A., Mota, J. M. y Dodero, J. M. (2024). Exploring the impact of ChatGPT on education: A case of study on Spanish Tweets. En J. A. de Carvalho Gonçalves, J. L. Sousa de Magalhães Lima, J. P. Coelho, F. J. García-Peñalvo y A. García-Holgado (Eds.), *Proceedings of TEEM 2023* (pp. 145-155). Springer. [https://doi.org/10.1007/978-981-97-1814-6\\_14](https://doi.org/10.1007/978-981-97-1814-6_14)
- New London Group. (1996). A pedagogy of multiliteracies: Designing social futures. *Harvard Educational Review*, 66(1), 60-92.
- OpenAI. (2025). ChatGPT (Versión 4.0) [Modelo de lenguaje de gran tamaño].

- Paradis, M. (2004). *A neurolinguistic theory of bilingualism*. John Benjamins.
- Pérez-Núñez, A. (2023). Exploring the potential of generative AI (ChatGPT) for foreign language instruction: Applications and challenges. *Hispania*, 106(3), 355-362. <https://doi.org/10.1353/hpn.2023.a906568>
- Pérez-Núñez, A. (2024). ChatGPT in Spanish language instruction: Exploring AI-driven task generation and its implications for teaching practices. *Journal of Spanish Language Teaching*, 11(1), 61-82. <https://doi.org/10.1080/23247797.2024.2366053>
- Ronjat, J. (1913). *Le développement du langage chez l'enfant bilingue*. Librairie Felix Alcan.
- Ruvenal, C. (25 de marzo de 2025). Más eficientes, pero menos felices: Así nos está cambiando la IA. *El País*. <https://elpais.com/proyecto-tendencias/2025-03-26/mas-eficientes-pero-menos-felices-asi-nos-esta-cambiando-la-ia.html>
- Selber, S. A. (2004). *Multiliteracies for a digital age*. University of Illinois Press.
- Vorecol. (12 de septiembre de 2024). *El impacto de la inteligencia artificial en la personalización del aprendizaje en LMS: Seguimiento del progreso del alumno*. Vorecol. <https://vorecol.com/es/articulos/articulo-el-impacto-de-la-inteligencia-artificial-en-la-personalizacion-del-aprendizaje-en-lms-seguimiento-del-progreso-del-alumno-189042>
- Weinreich, U. (1953). *Languages in contact: Findings and problems*. Linguistic Circle of New York.
- Zawacki-Richter, O., Marín, V. I., Bond, M. y Gouverneur, F. (2019). Systematic review of research on artificial intelligence applications in higher education – Where are the educators? *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 16(39), 1-27.

## ANEXO. DATOS DE LA ENCUESTA ANÓNIMA

### Survey Canvas: AI Interaction Survey

The Survey Canvas allows instructors to add and edit questions, reorder questions, and review the survey before deploying it to users. Surveys are intended to gather feedback from users and are not graded. [More Help](#)

This survey has attempts associated with it. You can edit or delete questions on this page.

Description	Dear Students, Thank you for participating in this brief survey about your experience with ChatGPT in generating draft content for your final oral presentations. Your feedback is valuable for improving the learning process. Please take a few moments to answer the following questions.
Instructions	
Total Questions	3
Number of Attempts	18

Select: [All None](#) Select by Type: - Question Type - Multiple Choice

#### 1. Multiple Choice 1

Question	How frequently did you use ChatGPT to assist you in drafting content for your classes?
Answer	1. Rarely 2. Occasionally 3. Frequently 4. Very frequently

2. Multiple Choice 2

Question	On a scale of 1 to 5, how helpful did you find ChatGPT in generating draft content for your final oral presentation?
Answer	1. Not helpful at all 2. Slightly helpful 3. Moderately helpful 4. Helpful 5. Very helpful

3. Multiple Choice 3

Question	In what specific ways did ChatGPT assist you in crafting your final oral presentation draft?
Answer	Adding and learning new vocabulary in Spanish. Saving time to create a draft of the oral presentation in Spanish. More organized and coherent oral presentation draft in Spanish. Longer sentences in Spanish. I didn't find helpful the interaction with ChatGPT for my Spanish class project.

Fuente: elaboración propia.

