

Del texto al multiformato: herramientas emergentes de IA para la enseñanza de ELE¹

From Text to Multi-Format: Emerging AI Tools for Teaching Spanish as a Foreign Language

Roberto Muñoz

Centro de Enseñanza para Extranjeros
Universidad Nacional Autónoma de México

robertom@cepe.unam.mx

ORCID: [0009-0004-8277-0945](https://orcid.org/0009-0004-8277-0945)

Ximena Díaz

Centro de Enseñanza para Extranjeros
Universidad Nacional Autónoma de México

diaxalmaraz@gmail.com

ORCID: [0009-0009-9452-1280](https://orcid.org/0009-0009-9452-1280)

Resumen: Esta propuesta didáctica se vincula con las experiencias del Departamento de Educación a Distancia del Centro de Enseñanza para Extranjeros de la Universidad Nacional Autónoma de México (CEPE-UNAM) derivadas de un curso de capacitación docente sobre modelos extensos de lenguaje (LLM por sus siglas en inglés) y su ampliación hacia herramientas de inteligencia artificial generativa (IAG) capaces de producir recursos visuales, auditivos y multimedia, entre otros. Dichas tecnologías cuentan con un gran potencial para enriquecer la enseñanza del español como lengua extranjera (ELE), siempre que se integren de forma ética, complementaria y con criterio pedagógico. En este contexto, la inteligencia artificial (IA) ofrece soluciones innovadoras en la enseñanza de lenguas, ya que presenta oportunidades para mejorar la eficacia de la instrucción y potenciar el

¹ Nota: respecto a las políticas de uso de la inteligencia artificial (IA) en el ámbito de las publicaciones académicas (políticas que se encuentran en constante cambio), y a pesar de las restricciones que aparecen en el sitio de *Decires*, quienes firman este artículo declaran que fue escrito antes de la actualización de dichas políticas “usando herramientas de IA para la revisión y mejora de algunos puntos de la redacción del texto, bajo supervisión directa, crítica y plena responsabilidad humana”.

aprendizaje de la comunidad estudiantil (Samperio Sánchez et al., 2025, p. 99). Lejos de reemplazar al profesorado, estos avances tecnológicos requieren de su participación activa y crítica para garantizar un uso didáctico pertinente. Cada recurso mencionado en esta propuesta se acompaña de ejemplos contextualizados para su posible utilización en clases de ELE. La finalidad es establecer una base práctica sobre cómo integrar la IAG en el aula. Asimismo, se incluyen reflexiones acerca de las implicaciones éticas del uso de estas herramientas respaldadas por estudios recientes que advierten sobre los riesgos de plagio, falta de claridad en la autoría y posibles distorsiones en la información producida por sistemas de IA (UNESCO, 2022). Estas investigaciones coinciden en la importancia de citar adecuadamente los contenidos generados con inteligencia artificial y de promover una comunicación transparente en el entorno educativo. Finalmente, esta propuesta didáctica subraya la necesidad de continuar fortaleciendo la formación docente en el uso crítico de estas tecnologías y propone la elaboración de una guía institucional que regule y oriente su implementación responsable en instituciones educativas, de modo que el desarrollo tecnológico esté alineado con los valores académicos y pedagógicos de cada institución.

Palabras clave: inteligencia artificial generativa; ELE; formación docente; herramientas de IA.

Abstract: This didactic proposal is connected to the most recent experiences of the Department of Distance Education of the Centro de Enseñanza para Extranjeros (CEPE) at the Universidad Nacional Autónoma de México, which stems from a teacher training course on large language models (LLMs) and its expansion towards generative artificial intelligence (GAI) tools capable of producing visual, audio, and multimedia resources. These technologies have great potential to enrich the teaching of Spanish as a foreign language (SFL), if they are integrated ethically, complementarily, and with pedagogical discernment. In this context, AI offers innovative solutions for language teaching, as it provides opportunities to enhance instructional effectiveness and support students learning (Samperio Sánchez et al., 2025, p. 99). Far from replacing teachers, these technological advances require their active and critical participation to ensure a pedagogically appropriate use. Each resource mentioned in this proposal is accompanied by contextualized examples of its possible use in SFL classes. The purpose is to establish a practical foundation for integrating GAI into the classroom. Likewise, this proposal includes reflections on the ethical implications of using these tools, supported by recent research that warn of the risks of plagiarism, unclear authorship, and possible distortions in the information produced by AI systems (UNESCO, 2022).

These studies converge on the importance of properly citing AI-generated content and promoting transparent communication within educational environments. Finally, this didactic proposal highlights the need to continue strengthening teacher training in the critical use of these technologies and suggests the development of an institutional guide to regulate and guide their responsible implementation in educational institutions, ensuring that technological development remains aligned with each institution's academic and pedagogical values.

Keywords: generative artificial intelligence; Spanish as a foreign language; teacher training; AI tools.

INTRODUCCIÓN

Es innegable que el auge de la inteligencia artificial generativa (IAG) ha transformado el panorama educativo. Por un lado, ha generado preocupación entre el personal docente debido al riesgo de plagio, al debilitamiento del pensamiento crítico y a la facilidad para obtener ayuda en la resolución de exámenes, lo que interfiere en la evaluación. Por el otro, se ha considerado como un recurso complementario enfocado a potenciar o enriquecer los métodos tradicionales de enseñanza, y que permite optimizar el tiempo que se invierte en la preparación de clases para dirigirlo a tareas con un mayor impacto pedagógico.

En el campo específico de la enseñanza de lenguas, el impacto ha sido igualmente notable. Investigaciones recientes (Godwin-Jones, 2023) muestran que la IAG puede contribuir significativamente al desarrollo de la competencia comunicativa y al aprendizaje autónomo mediante la creación de actividades personalizadas, simulaciones de conversaciones y retroalimentación inmediata. Al mismo tiempo, estas tecnologías plantean dilemas en torno al plagio académico, la autenticidad del aprendizaje y la dependencia excesiva a los sistemas automatizados.

En este sentido, la enseñanza de segundas lenguas —y particularmente del español como lengua extranjera (ELE)— se encuentra ante una coyuntura que exige una reflexión crítica: ¿cómo incorporar la IAG de manera que potencie el aprendizaje sin sustituir la mediación pedagógica del personal docente? Diversas fuentes coinciden en que la respuesta debe orientarse hacia una integración pedagógicamente guiada, en la que la tecnología se utilice como un medio para fomentar la autonomía, la creatividad y la retroalimentación personalizada sin desplazar el papel humano del profesorado (Godwin-Jones, 2023; UNESCO, 2024). Estas perspectivas destacan que la IA puede convertirse en una herramienta poderosa pa-

ra el desarrollo de la competencia comunicativa y la adaptación de contenidos, siempre que su aplicación se acompañe de un diseño instruccional crítico y ético.

A pesar de que estos ejemplos ilustran tan solo una parte del amplio espectro de perspectivas sobre el tema, la realidad es que, sin importar la postura que se adopte, el rol del personal docente es incluso más relevante en este contexto. En una era en la que la IAG está presente incluso en nuestros celulares, se debe considerar “si realmente es posible cerrar [la enseñanza] a las innovaciones tecnológicas que llegan y se instalan naturalmente en la sociedad. Y, aun cuando fuera posible [...] ¿Cuánto separaría y aislaría [a la comunidad estudiantil] de su entorno social?” (Morduchowicz, 2024).

Aunque prohibir la utilización de la inteligencia artificial podría parecer la respuesta más natural, el cumplimiento de esta veda fuera de las aulas es poco factible. Además, esto podría desviar la atención de los peligros que representa el uso inadecuado de una tecnología cuyas implicaciones todavía no se han terminado de comprender, y podría obstaculizar el desarrollo de las habilidades digitales del alumnado. En consecuencia, la comunidad docente debe asumir la tarea de informar, regular y orientar a sus estudiantes en el empleo de estas herramientas, así como de mantener la actualización en la materia y reconocer su uso para interpretar datos que puedan ayudar a sus estrategias pedagógicas, basándose en el contexto y las necesidades específicas del estudiantado.

Si bien la IA ha formado parte de nuestras vidas de manera casi imperceptible desde hace varios años, su etapa de mayor trascendencia surgió en noviembre de 2022 con el lanzamiento de ChatGPT-3.5, un modelo de lenguaje basado en inteligencia artificial que había sido entrenado desde 2018 para simular conversaciones humanas de manera realista, responder a cualquier pregunta y generar texto en cuestión de segundos. Este acontecimiento marcó un hito, ya que constituyó la primera vez que una IAG fue puesta a disposición del público de manera gratuita, lo cual sentó las bases para una evolución tecnológica de gran avance.

Ahora, pocos años después, las continuas mejoras de esta tecnología han superado la mera generación de texto, lo que obliga a reflexionar sobre la velocidad con la que los conocimientos actuales podrían volverse obsoletos. Por ello, y en respuesta a la creciente necesidad de equipar al profesorado con recursos que le permitan aprovechar de forma ética y responsable la IAG, el Departamento de Educación a Distancia del CEPE-UNAM presentó dos iniciativas recientes: el taller “Inteligencia artificial en ELE: IA generativa para un mejor uso en clase” y una ponencia derivada de este taller. Ambas iniciativas respondieron también al llamado de organismos internacionales como la UNESCO (2022), que en su *Recomendación sobre la ética de la inteligencia artificial* exhorta a los estados miembros a fomentar

iniciativas de investigación orientadas a la utilización de estas tecnologías en la enseñanza, la formación docente y el aprendizaje electrónico.

El taller introductorio a los modelos extensos de lenguaje (LLM) se impartió en el marco del 8° Coloquio Interno de Profesores del CEPE, celebrado en octubre de 2024, con el fin de brindarle a esta comunidad una base sólida sobre el uso de la IAG en la enseñanza de ELE. A lo largo de este, se abordaron conceptos clave sobre este tipo de tecnología, su funcionamiento y sus aplicaciones en el ámbito educativo con un enfoque particular en la enseñanza de ELE; por ejemplo, para el diseño y desarrollo de actividades didácticas y la elaboración de instrumentos de evaluación, entre otros.

De igual forma, se proporcionaron recomendaciones para la redacción de *prompts*, entre ellas el uso de un lenguaje claro y específico, la inclusión de referentes, la contextualización y el ajuste progresivo del *prompt* (UNESCO, 2024). Asimismo, se analizaron de manera detallada diversos ejemplos en función de dichas características y de los resultados obtenidos por los LLM a partir de ellas. Posteriormente, se llevó a cabo una actividad práctica que permitió al público asistente aplicar los conocimientos adquiridos a sus propias necesidades didácticas en el aula. Tras explicar las cualidades de cada herramienta, se otorgó tiempo a quienes participaron para explorarlas e ingresar los ejemplos de *prompts* previamente analizados con el propósito de evaluar el contenido generado. Además, se les solicitó diseñar una actividad didáctica acorde con las necesidades reales en el aula de enseñanza de español y compartirla con el grupo para su análisis y retroalimentación colectiva.

El taller concluyó con un espacio para la reflexión en torno al papel del personal docente en esta nueva era y la discusión de buenas prácticas, riesgos e implicaciones éticas. Entre las principales reflexiones destacó la importancia de que el profesorado mantenga siempre la autoría y el control del proceso didáctico, y evite delegar completamente la creación de contenidos a la IA; la necesidad de transparentar ante el alumnado el uso de estas herramientas y explicar cómo y para qué se emplean; el consenso de que la IA no sustituye al cuerpo docente, sino que amplía su capacidad para innovar y acompañar mejor a la clase; y, finalmente, la idea de que integrar la IA a la docencia requiere de una alfabetización digital continua y una reflexión constante sobre su impacto ético y pedagógico. Como recurso adicional, se compartió un *padlet* que reúne guías introductorias, orientaciones para docentes, ejemplos de resultados, un catálogo de aplicaciones, lineamientos de citación, enlaces a cursos y diplomados, así como toda la bibliografía consultada.

Posteriormente, en marzo de 2024, se presentó una ponencia en el II Coloquio Internacional “Usos de la IA en la enseñanza de la lengua y la cultura: una

mirada crítica”² que sirvió para retomar los contenidos previamente abordados y ampliar el horizonte hacia herramientas de inteligencia artificial generativa capaces de crear materiales visuales, auditivos, multimedia, entre otros. El objetivo fue mostrar instrumentos actuales cuyos resultados, tanto individuales como en combinación, permitieran ofrecer una experiencia de aprendizaje más completa, interactiva y funcional. Esta continuación representa un avance en el empleo de esta tecnología en la enseñanza de ELE, lo que lleva a afirmar que se ha pasado del texto al multiformato, abriendo el camino hacia herramientas más complejas y versátiles.

Los instrumentos de IAG que se presentaron durante la ponencia —generadores de imágenes, audios, videos, presentaciones y cursos— se seleccionaron con base en dos criterios: el primero se centró en identificar el tipo de recursos que el personal docente suele requerir con mayor frecuencia en sus prácticas educativas; el segundo consideró el potencial que tienen estas tecnologías para apoyar en la planeación y desarrollo de clases, así como en la elaboración de materiales didácticos.

A continuación expondremos las características, funciones, consideraciones y posibles riesgos asociados a cada uno de los instrumentos arriba mencionados.

Generación de imágenes

Esta función es quizá una de las más conocidas y empleadas de la inteligencia artificial, pues permite crear recursos visuales con características específicas a partir de descripciones textuales. Esto puede ahorrar el tiempo y el esfuerzo invertidos en la búsqueda de un material que en ocasiones solo guarda cierta semejanza con lo que se tenía contemplado inicialmente. En el caso de la enseñanza de ELE, entre las funciones que ofrece la generación de imágenes con IA se encuentran la representación de léxico o conceptos gramaticales, la contextualización de cuestiones culturales, la ilustración de textos y audios, la creación de materiales visuales para actividades variadas, etcétera. Para ello se pueden utilizar aplicaciones como Adobe Firefly, MidJourney, Contenido Mágico de Canva, DALL-E, Imagen, entre otros.

Por ejemplo, en el escenario que se plantea a continuación, se propuso la creación de una imagen que mostrara un puesto de mercado y que incluyera diversos

² Texto presentado en el II Coloquio Internacional “Usos de la IA en la enseñanza de la lengua y la cultura: una mirada crítica”, organizado por el Centro de Enseñanza para Extranjeros (CEPE), la Dirección General de Cómputo y de Tecnologías de Información y Comunicación (DGTIC) y la revista *Decires*, realizado en modalidad en línea, en la Ciudad de México, los días 3, 4 y 5 de marzo de 2025.

alimentos correspondientes al léxico previamente trabajado en clase (Figura 1). El objetivo de este recurso visual fue proporcionar un apoyo contextual para una actividad de producción oral en la que el estudiantado realizaría un diálogo de compra-venta en parejas. En dicha interacción, una de las personas participantes asumiría el rol del vendedor y la otra, el de cliente.

Figura 1. Imagen de un puesto de verduras y frutas generada con inteligencia artificial



Fuente: imagen generada con la herramienta Gemini (Google, 2026).

La imagen se generó con la herramienta Imagen 3, incluida en Gemini, con el *prompt*: “Un puesto de mercado al aire libre con una gran variedad de alimentos. Se ven frutas como manzanas, plátanos, uvas y sandías, además de verduras como zanahorias, tomates y lechugas. También hay productos lácteos como queso y botellas de leche”.

El resultado obtenido, como se puede apreciar, es bastante cercano a la realidad, salvo por algunas inconsistencias en el fondo y la repetición de los alimentos en varias áreas del puesto. Sin embargo, sirve para el propósito de la actividad, ya que incluye los elementos solicitados y proporciona un escenario adecuado para fomentar la interacción oral entre quienes forman parte de la clase.

Aunque el *prompt* de la imagen presentada es sencillo, al diseñar composiciones más complejas es muy importante incluir una mayor cantidad de detalles. Se recomienda especificar el tipo de imagen deseada —por ejemplo, si se trata de una fotografía, ilustración, pintura o animación 3D—, así como definir con claridad el sujeto u objeto principal. Asimismo, conviene incluir elementos como la ilumina-

ción, la perspectiva, la paleta de colores e incluso la técnica artística —acuarela, óleo, dibujo digital, entre otras—, con el fin de orientar mejor a la IA. No basta con ofrecer una instrucción básica; es preferible añadir toda la información posible, especialmente cuando se busca representar escenarios culturales o situaciones específicas con cierto grado de realismo o fidelidad. Además, se sugiere ajustar las opciones predeterminadas que la propia herramienta ofrece —como el tamaño de la imagen, el tipo de encuadre, la técnica y el número de imágenes que se generará en cada intento— para afinar el resultado.

Sin embargo, también debemos tener en cuenta que estos instrumentos presentan limitaciones que necesitan considerarse antes de su implementación en el aula. Aunque las imágenes creadas pueden parecer adecuadas en primera instancia, es común que muestren estereotipos o inconsistencias anatómicas, lo que puede herir susceptibilidades. Por esta razón, se requiere una revisión exhaustiva por parte de la comunidad docente para garantizar que los resultados sean apropiados y respetuosos con el contexto educativo, por lo que participar en este proceso de creación y adaptación exige un conocimiento vasto tanto de los contenidos como de las características y necesidades del estudiantado (Tomlinson, 2022, citado en Samperio et al., 2025). Además, el uso de *prompts* efectivos implica un proceso de prueba y error, pues es posible que las imágenes generadas no coincidan en un primer intento con la intención original del personal docente. Por último, otra consideración importante es que “la automatización en la creación de recursos puede llevar a la pérdida de creatividad y originalidad, haciendo que los materiales se vuelvan predecibles” (Samperio et al., 2025). El ingreso sin variaciones de la misma instrucción, así como la adaptación progresiva del modelo a las preferencias de quien lo usa producen contenido que, aunque es inédito, tiende a parecerse en exceso. Esta situación puede generar un ciclo difícil de romper, principalmente por el desconocimiento sobre el funcionamiento de la inteligencia artificial generativa. Dado que el sistema “aprende” a partir de las preferencias del usuario, es necesario realizar ajustes constantes y cuidadosos, lo que convierte la supervisión docente en un elemento indispensable para asegurar que los materiales sean diversos y adecuados al contexto educativo.

Generación de audios

Este es otro servicio muy conocido, ya que permite crear voces sintéticas que buscan emular la naturalidad del habla. En la enseñanza de ELE, esta función se ha consolidado como un recurso de gran valor didáctico. Su versatilidad permite al personal docente elaborar modelos de pronunciación ajustados a distintos nive-

les de competencia, familiarizar al alumnado con diversas variantes del español, diseñar actividades de comprensión auditiva, generar canciones orientadas a la identificación de sonidos o léxico trabajado con anterioridad, e incluso incorporar instrucciones orales en entornos digitales de aprendizaje. Entre las aplicaciones que más se destacan se encuentran Octave de Hume AI, ElevenLabs, MurfAI, entre otras.

Para ilustrar el potencial de estas herramientas en un escenario supuesto, se propuso una actividad basada en la generación de un audio con Octave, recurso que permite no solo convertir texto en voz, sino también modular expresiones emocionales como alegría, tristeza, sorpresa o neutralidad, lo que añade una dimensión paralingüística muy valiosa en el aprendizaje de una lengua. La actividad consistió en escribir un breve texto descriptivo sobre los atractivos turísticos de la ciudad de Puebla con el propósito de observar cómo expresa la herramienta distintos matices emocionales al narrarlo. El objetivo principal era que la comunidad estudiantil identificara no solo la información verbal, sino también el tono emocional asociado a cada fragmento para analizar cómo influye la prosodia en la interpretación del mensaje.

El texto incluía oraciones como: “El centro histórico de Puebla es un lugar lleno de historia y color”, “Desde el mirador de los Fuertes se puede apreciar una vista impresionante de la ciudad” o “Las calles están decoradas con talavera y llenas de vida”. Al generar el audio, se seleccionó una voz femenina en español latinoamericano y se asignó un nivel emocional de entusiasmo alto. El resultado fue un discurso cálido y expresivo, caracterizado por un ritmo ágil y una entonación en las frases exclamativas que transmitía entusiasmo y cercanía.

El audio sirvió para reforzar la comprensión auditiva y explorar aspectos pragmáticos de la lengua como el reconocimiento de la intención comunicativa y el uso del tono de voz para expresar emociones. Por ejemplo, en los audios se puede identificar cómo el aumento del tono en “una vista impresionante de la ciudad” marcaba admiración, o cómo la pausa después de “lleno de historia y color” aportaba énfasis descriptivo. Este análisis permitió notar cómo los hablantes nativos utilizan la modulación de la voz para matizar el significado, destacar información o expresar actitudes.

Esta herramienta sobresale porque permite visualizar en tiempo real la curva emocional del habla, lo que puede utilizarse para realizar comparaciones o ajustes antes de usar el audio con el alumnado. A diferencia de otras plataformas, Octave enfatiza el componente afectivo de la comunicación, lo cual resulta especialmente útil en la enseñanza de lenguas, donde el significado no se construye únicamente desde lo lingüístico, sino también desde lo emocional. En este sentido, los rasgos fonéticos que expresan emociones —como la entonación ascendente o des-

cendente, la variación en la intensidad, la velocidad del habla y la duración de las pausas— son elementos clave para que la comunidad estudiantil comprenda que la lengua oral transmite no solo información, sino también actitudes, estados de ánimo e intenciones comunicativas.

Generación de videos

La creación de videos generados con inteligencia artificial ha sido otra innovación que ha captado la atención de la comunidad estudiantil y del propio personal docente, ya que permite crear contenido multimedia sin necesidad de contar con conocimientos avanzados en edición o producción audiovisual. Entre sus aplicaciones dentro de la enseñanza de ELE se encuentra la elaboración de videos que complementen la explicación de conceptos gramaticales o que faciliten la comprensión de estructuras complejas. Los videos también pueden aprovecharse para promover el aprendizaje de vocabulario de una forma natural y motivadora, simular diálogos en distintas situaciones comunicativas, así como mostrar diferentes contextos culturales al recrear escenarios, acentos, entonaciones y costumbres de distintas regiones hispanohablantes. De este modo, el alumnado puede observar manifestaciones culturales diversas —como saludos, gestos, espacios públicos o formas de vestir— que contribuyen a desarrollar una competencia intercultural más amplia. Herramientas como Sora, PixVerse y Minimax se están consolidando como recursos esenciales para el diseño de materiales educativos que, además de ser visualmente atractivos, aportan a la creación de entornos didácticos más dinámicos y efectivos.

Para ejemplificar cómo podrían integrarse en el aula, se eligió un tema cuya comprensión pudiera ser más clara mediante la representación visual. En este caso, se optó por las acciones que ocurren en el momento del habla con el objetivo de que el estudiantado pudiera poner en práctica la estructura *estar* + gerundio por medio de la descripción de una escena. Con este propósito, se generó un breve clip con PixVerse (Figura 2) con el *prompt*:

“Elabora un video donde un abogado saluda al doctor. El abogado es una persona mayor de 50 años, con bigote, calvo, vestido con traje y corbata. El doctor también tiene más de 50 años, bigote, con mucho cabello y viste bata de doctor y estetoscopio”.

Figura 2. Captura de pantalla del video generado con IA de dos hombres mayores estrechándose la mano



Fuente: elaboración propia con ayuda de la herramienta PixVerse (2026).

El resultado fue un video funcional, aunque la falta de precisión en algunos rasgos llevó a que la herramienta fusionara ciertas características físicas, lo que derivó en figuras bastante similares entre sí. No obstante, dado que el propósito del video era representar la acción de saludar en un contexto formal, esta ambigüedad no afectó el objetivo didáctico de la actividad, aunque sí evidenció el riesgo de reforzar estereotipos visuales o de género, ya que las herramientas tienden a reproducir patrones recurrentes —por ejemplo, representar profesiones con figuras masculinas y de edad avanzada—. Esta observación permite abrir el diálogo sobre la necesidad de diversificar las representaciones culturales en los materiales educativos generados con IA y de revisar críticamente los resultados antes de su uso en el aula.

Al igual que ocurre con las imágenes generadas mediante inteligencia artificial, es fundamental revisar con cuidado los videos antes de utilizarlos en el aula, a fin de evitar inconsistencias visuales o anomalías anatómicas que podrían resultar inapropiadas o herir susceptibilidades. Asimismo, se recomienda redactar con precisión la instrucción antes de ingresarla, añadiendo todos los detalles necesarios para evitar que el sistema realice interpretaciones erróneas. Por otro lado, conviene tener presente que muchas de las herramientas disponibles actualmente no generan audio junto con el video. Esto implica que será necesario elaborarlo por separado, ya sea mediante otra plataforma o a partir de voces humanas. En caso de añadir audio, debe prestarse especial atención a la sincronización labial, ya que es común que se presenten movimientos faciales poco naturales o expresiones que no correspondan con la entonación. También debe considerarse que,

al trabajar con personajes en distintas escenas, la coherencia visual puede verse afectada, ya que cada resultado generado es único. Finalmente, es imprescindible que el personal docente haga un uso equilibrado de los videos generados, consciente de que, si bien la inteligencia artificial puede enriquecer la experiencia educativa, en ningún caso debe sustituir las explicaciones por parte del profesorado.

Desde una perspectiva más amplia, Bolaño-García (2024) subraya que la inteligencia artificial aplicada a la educación puede transformar las experiencias de enseñanza y aprendizaje al ofrecer entornos más dinámicos, interactivos y adaptativos. No obstante, advierte que dicha transformación solo resulta positiva si se implementa con criterios éticos y pedagógicos que prioricen la equidad y la participación significativa del cuerpo docente.

Creación de presentaciones

Las presentaciones constituyen un recurso didáctico esencial en el ámbito educativo, ya que permiten organizar y transmitir información de manera visual, clara y estructurada. Además, captan la atención de la comunidad estudiantil y posibilitan la combinación de distintos formatos multimedia. No obstante, su elaboración suele implicar una inversión considerable de tiempo, tanto en su planeación como en la búsqueda e integración de elementos visuales que ilustren, complementen o refuercen el contenido textual. Con el avance de la inteligencia artificial ahora es posible crearlas en cuestión de segundos, lo que no solo optimiza el tiempo destinado al diseño, sino que también agiliza la producción de materiales educativos.

Como indica García Sánchez (2025, p. 156):

Estos sistemas analizan el contenido textual con el fin de proponer estructuras lógicas que revelan, por ejemplo, relaciones causales o secuencias temáticas. Además, incorporan criterios de diseño fundamentados en principios de cognición visual, como la teoría de la carga cognitiva y la jerarquía de la información, lo que permite generar materiales más claros y eficaces desde el punto de vista didáctico.

Esto posibilita al personal docente centrar sus esfuerzos en la revisión y adecuación de los materiales conforme a las necesidades específicas de sus estudiantes y delegar tareas técnicas como la elección de colores, la organización especial de los elementos o la integración de recursos multimedia (García Sánchez, 2025). Existen opciones como Gamma o Presentations.ai que realizan presentaciones

completas a partir de un *prompt*, un esquema o incluso un documento base, e incorporan automáticamente imágenes, ya sea extraídas de la web o generadas con IA. Por otro lado, plataformas como Slidesgo se enfocan en facilitar su creación mediante plantillas prediseñadas, lo que permite al público usuario adaptar la estructura visual y distribuir el contenido de manera más eficiente.

En el caso de la elaboración de presentaciones enfocadas a la enseñanza de ELE, no se mostró un ejemplo específico ni se expuso un escenario hipotético, ya que el ejemplo que se visualizó había sido creado con IA a partir de un documento base diseñado expresamente para este propósito. Esto permitió ilustrar de manera directa y práctica las posibilidades que ofrecen estas herramientas.

Figura 3. Captura de pantalla de la presentación generada con inteligencia artificial “Del texto al multiformato”



Fuente: elaboración propia con ayuda de la herramienta Presentations.ai (2026).

Como se mencionó, dado que estas presentaciones pueden crearse en cuestión de segundos, es posible disponer de tiempo suficiente para corregir o perfeccionar rápidamente cualquier elemento. Del mismo modo, se sugiere aprovechar al máximo las funciones específicas que ofrece cada herramienta, ya que, según la opción elegida, es posible seleccionar plantillas prediseñadas y establecer la extensión del texto que se mostrará en cada diapositiva. Las plantillas pueden provenir de bancos en línea, presentarse como iconos o vectores preestablecidos, o bien generarse mediante inteligencia artificial, en cuyo caso es fundamental revisar con detenimiento los resultados obtenidos. Por último, muchas de estas plataformas permiten definir la cantidad de diapositivas en las que se distribuirá

la información, lo que brinda un mayor control sobre el diseño y la estructura del material.

No obstante, el uso de estas tecnologías conlleva ciertas limitaciones que deben considerarse. Si bien la IA puede organizar la información de manera ágil y aparentemente coherente, los materiales generados de forma automática no siempre presentan una jerarquización adecuada de los contenidos. En muchos casos, los criterios utilizados por las herramientas para estructurar la información pueden no reflejar las necesidades del grupo, el enfoque didáctico del personal docente o el nivel de competencia del alumnado. Por ello resulta imprescindible que el profesorado realice una revisión minuciosa de cada diapositiva, con el fin de adaptar el contenido y reorganizar la información cuando sea necesario para garantizar la coherencia, pertinencia y claridad del recurso presentado.

Desarrollo de cursos

Esta función se ha convertido en un aspecto revolucionario en el ámbito educativo, pues permite la creación de cursos adaptados a las necesidades individuales de quienes conforman el estudiantado. Según la herramienta y el tipo de plan seleccionado, es posible desarrollar contenidos extensos o unidades breves con ejercicios prácticos. Diversas plataformas han emergido como aliadas para optimizar este proceso, entre las cuales destacan Mini Course Generator, Courseau, LearningStudioAI y Coursebox. Estas herramientas ofrecen distintos enfoques para la creación de cursos, adaptándose a las preferencias y requerimientos pedagógicos. Por ejemplo:

- Mini Course Generator: facilita el ensamblaje de cursos breves y concisos, ideales para sesiones de microenseñanza o módulos específicos.
- Courseau: se centra en generar cursos estructurados que integren diferentes tipos de actividades y recursos, combinando textos, imágenes y ejercicios interactivos.
- LearningStudioAI: ofrece varias opciones para la creación de cursos:
 - Quick: se ingresa un tema y la IA genera automáticamente un curso completo.

- **Guided:** se proporciona un tema y la IA sugiere un esquema y un borrador inicial.
- **Import File:** permite crear un curso a partir de un documento de texto.
- **New from Blank:** opción para comenzar con una plantilla vacía y personalizarla desde cero.
- **Coursebox:** destaca por su flexibilidad, que permite adaptar y personalizar cursos de acuerdo con las necesidades específicas del alumnado, e integrar contenidos multimedia de forma intuitiva.

Para ejemplificar la sencillez de estas herramientas, se elaboró un curso de microenseñanza utilizando la opción Quick de LearningStudioAI. En pocos segundos, la plataforma estructuró el contenido en diversas secciones fundamentales, tales como introducción al concepto, desarrollo temático, implementación práctica, evaluación formativa, resumen y un cuestionario de cierre. Este ejemplo ilustra cómo, de manera ágil y con insumos mínimos, se puede obtener un recurso didáctico integral listo para usarlo en el aula.

Los generadores de cursos como Mini Course Generator, Courseau, LearningStudioAI y Coursebox se mantienen como opciones valiosas para el personal docente, especialmente en contextos educativos caracterizados por una alta variedad de intereses, necesidades, niveles de competencia y estilos de aprendizaje. Estas plataformas permiten al profesorado responder con agilidad a dichas fluctuaciones al hacer posible la modificación, actualización o personalización de los contenidos en tiempos breves.

Además, al facilitar el acceso a los materiales desde dispositivos personales y entornos extraclase, se fomenta el desarrollo de un aprendizaje autónomo y activo, lo que potencia la interacción digital y el compromiso del estudiantado. De acuerdo con Berrones y Salgado (2023), la incorporación de tecnologías basadas en inteligencia artificial favorece la personalización del aprendizaje, la retroalimentación en tiempo real y la automatización de tareas administrativas, lo que permite a la comunidad docente enfocarse en actividades de mayor valor pedagógico. Muchas de estas herramientas incorporan funcionalidades avanzadas para recopilar datos sobre el desempeño y preferencias del alumnado, lo cual resulta de gran utilidad para ajustar las estrategias pedagógicas y mejorar la eficacia de la enseñanza.

Sin embargo, es fundamental asegurar que estas soluciones basadas en inteligencia artificial actúen únicamente como complemento de la enseñanza tradi-

cional, entendida como aquella que privilegia la interacción humana directa, el acompañamiento docente y la construcción conjunta del conocimiento. En este sentido, la IA debe concebirse como un apoyo que optimiza y personaliza los procesos educativos, pero que no sustituye el componente humano y pedagógico que da sentido al aprendizaje. Es por ello que el diseño de cursos asistidos por IA debe orientarse no solo a la personalización del contenido, sino también a la creación de espacios colaborativos que promuevan el acompañamiento cercano por parte del profesorado.

Integrar estas tecnologías desde una postura pedagógica y reflexiva implica mantener un equilibrio cuidadoso entre la innovación y la dimensión humana del aula, y asegurar que la herramienta tecnológica potencie —y no reemplace— el proceso formativo. De este modo se puede maximizar los beneficios de la inteligencia artificial en la educación y, al mismo tiempo, preservar la calidad y el impacto del aprendizaje significativo.

Aunque las herramientas mencionadas ofrecen múltiples beneficios y posibilidades de aplicación, es necesario considerar las condiciones de acceso a las mismas, ya que muchas operan bajo un modelo de suscripción o pago. Esta situación plantea un reto para los contextos educativos con recursos limitados, donde la continuidad de los proyectos puede verse comprometida. Diversos estudios (OCDE, 2024; UNESCO, 2024) advierten que la adopción de inteligencia artificial sin políticas de apoyo puede profundizar la brecha digital, concentrando las ventajas en instituciones con mayor capacidad económica. Por ello, más que un problema técnico, se trata de un desafío estructural que exige estrategias institucionales de equidad y sostenibilidad orientadas a garantizar que la innovación tecnológica beneficie a todos los entornos educativos por igual.

La presentación de herramientas de IA generativa implica adquirir la responsabilidad de fomentar su aplicación ética, en especial ante la velocidad con la que estos instrumentos se integran en diferentes esferas, en contraste con el ritmo más lento con el que se construyen sus marcos regulatorios. Por ello, resulta indispensable recomendar que la comunidad docente se familiarice con la inteligencia artificial para comprender tanto sus capacidades como sus limitaciones, actúe con transparencia respecto a su uso y comunique a sus estudiantes de qué manera la ha empleado. Asimismo, es esencial que el profesorado ejerza su propio criterio con respecto a la validación de resultados, fomente espacios de discusión con la comunidad educativa y adopte otras prácticas encaminadas a una implementación responsable. Como señala Gallego Arce (2024), al examinar estos avances tecnológicos resulta imposible no pensar en el “dilema Collingridge”, el cual advierte sobre la dificultad de prever las consecuencias de una innovación en sus etapas iniciales por la escasez de información que hay sobre ella. Sin em-

bargo, una vez que se dispone de dichos datos, esta ya se encuentra tan arraigada que controlar su uso o efectos es una tarea sumamente difícil. Por ende, no solo se deben recomendar estos instrumentos; su mera mención siempre debe complementarse con ejemplos concretos que guíen a quienes los usan hacia prácticas éticas. En consecuencia, cada categoría de recursos incluida en esta propuesta para usarlos con fines educativos ha sido acompañada de sugerencias de uso y ejemplos de *prompts*, con el propósito de promover el desarrollo continuo de enfoques conscientes y adecuados en torno a la IA.

En la actualidad no existe todavía un consenso claro en cuanto a la autoría de los contenidos generados con inteligencia artificial, pues el debate permanece abierto respecto a si estos pertenecen a la empresa que desarrolló la tecnología, a la herramienta que los crea o a la persona que introduce la instrucción. Lo que sí se sabe con certeza es que los resultados son producto de los datos provenientes de millones de fuentes. Por ello, el primer paso hacia una regulación y respeto a la propiedad intelectual de todas las partes involucradas consiste en fomentar la transparencia en su uso. Con ese fin, se recomienda consultar las normas de distintos sistemas de citación, como APA, MLA o Chicago, los cuales han comenzado a establecer lineamientos específicos para referenciar contenido generado con IA. Estas directrices suelen incluir algunos elementos destacables, tales como el nombre de la empresa desarrolladora, la fecha del contenido generado, el nombre y tipo de la herramienta empleada, el *prompt* ingresado, la URL del sitio, entre otros.

En el caso particular de los materiales multimedia creados con esta tecnología, si bien en ocasiones pueden identificarse con facilidad por ciertas fallas o inconsistencias, las herramientas de IA generativa se están perfeccionando constantemente, en buena medida gracias al funcionamiento de las Redes Generativas Antagónicas (RGA). Estas operan mediante la interacción de dos sistemas: un generador, encargado de producir contenido a partir de un *prompt*, y un discriminador, que evalúa si el resultado parece auténtico o no. A medida que el generador mejora sus creaciones para engañar al discriminador, este último se vuelve más riguroso en su evaluación, lo cual impulsa un ciclo de mejora continua que da lugar a productos cada vez más verosímiles y detallados. Como señala Gallego Arce (2024), con la inteligencia artificial nos estamos enfrentando a un Test de Turing cada vez más complejo, ya que tenemos que diferenciar entre lo que ha realizado un ser humano y lo que ha sido creado por una máquina. Por esta razón, dado que el objetivo de estos sistemas es precisamente emular la realidad, es fundamental que todo contenido multimedia generado con IA sea acompañado de una nota o leyenda que indique de forma explícita su origen. Esta práctica contribuye a la transparencia y permite al público usuario reconocer la naturaleza sintética de

los materiales empleados. A continuación se presenta un ejemplo (Figura 5) basado en las orientaciones de la Royal Melbourne Institute of Technology (RMIT) (s. f.):

Figura 5. Imagen de un altar de muertos generada con inteligencia artificial



Fuente: imagen generada con la herramienta Gemini (Google, 2026).

El *prompt* que se utilizó para la generación de la imagen es el siguiente: “Un altar mexicano del Día de Muertos, con múltiples niveles, decorado con papel picado y flores de cempasúchil. Hay velas encendidas que iluminan el altar, fotografías de los difuntos, pan de muerto, frutas y calaveritas”.

Así pues, enmarcar o contextualizar un recurso generado con IA es primordial para evitar crear una percepción distorsionada de la realidad o contribuir, de forma inadvertida, a la propagación de desinformación, fenómenos cada vez más frecuentes. La identificación clara del origen artificial de estos contenidos no solo responde a una necesidad ética, sino que también mantiene la confianza en los materiales educativos que se elaboran en entornos académicos.

CONCLUSIONES

Como se ha expuesto a lo largo de esta propuesta, la inteligencia artificial generativa ofrece un abanico de posibilidades para enriquecer la enseñanza de ELE. No obstante, en ningún momento se plantea como un sustituto de los métodos

tradicionales, sino como un recurso adicional que, en manos del cuerpo docente, puede potenciar sus prácticas. “La tecnología solo puede funcionar como una herramienta y no puede sustituir totalmente la labor del profesor” (Ausat et al., 2023). De hecho, el desafío radica en garantizar que solo ayude a complementar y no a reemplazar la interacción humana en el salón. Tampoco se propone su integración de forma acrítica u obligatoria; por el contrario, se considera que son los propios docentes quienes, con base en su experiencia, contexto y objetivos pedagógicos, están en la mejor posición para decidir si estas herramientas tienen cabida en sus aulas. En todo caso, resulta fundamental que se familiaricen con esta tecnología no solo por los beneficios potenciales de su implementación, sino también para comprender su funcionamiento, conocer los usos actuales y advertir a la comunidad estudiantil sobre sus posibles riesgos.

En ese sentido, las instituciones educativas han de reiterar su compromiso de continuar ofreciendo actividades de actualización que permitan fortalecer la alfabetización digital de la comunidad. Durante la ponencia que da nombre a esta propuesta didáctica, alguien del público asistente planteó una pregunta clave: “¿cuál es la curva de aprendizaje de las herramientas de IA generativa?”. La respuesta es clara: la curva es continua. Incluso quienes tenemos mayor exposición a estas tecnologías debemos actualizarnos constantemente, ya que los desarrollos emergen con gran rapidez y el conocimiento vigente hoy puede ser obsoleto en cuestión de semanas. Además, las experiencias recientes, tanto del taller como de la ponencia, han evidenciado un notable interés por parte del cuerpo docente en seguir explorando el uso de la inteligencia artificial generativa en el ámbito educativo. Los instrumentos presentados en esta propuesta pedagógica deben entenderse, por tanto, como una pequeña muestra de las muchas que, con toda seguridad, seguirán surgiendo en los próximos meses y años.

Finalmente, en consonancia con los debates éticos actuales en cuanto a la propiedad intelectual, el impacto ambiental, la privacidad de datos y otras implicaciones asociadas al uso de estas tecnologías emergentes, consideramos pertinente que las instituciones educativas emprendan el diseño de una guía que oriente el uso responsable de la inteligencia artificial. Este documento podría incluir lineamientos claros, buenas prácticas y ejemplos de aplicación, con el fin de ofrecer criterios para su integración ética; asimismo, deberá estar contextualizado y ser eficaz, además de alinearse con las necesidades y valores de la comunidad académica. De igual forma, dicha guía debería contemplar normas específicas para la citación de contenido generado mediante IA en los casos en los que aún no exista

un marco regulatorio al respecto, a fin de fomentar una cultura de responsabilidad académica.

En suma, resulta evidente que el empleo de estas tecnologías en la enseñanza de ELE y de lenguas, en general, ha dado un gran salto. Si bien en un inicio se limitaba a la producción de texto, hoy en día la inteligencia artificial generativa se encuentra en una fase mucho más transformadora y diversa, capaz de crear y combinar imágenes, audios, diseño de cursos, videos, presentaciones, entre otros recursos. Esta evolución representa un avance significativo que nos lleva, simbólicamente, del texto al multiformato: un viraje hacia entornos más completos y versátiles, en los que convergen diferentes lenguajes, medios y formatos. Asumir este giro con sentido crítico, disposición a una formación docente continua y una sólida base pedagógica será clave para aprovechar al máximo los beneficios que ofrece la IA generativa. En esta misma línea, Díaz Ramírez y Díaz Ramírez (2024) señalan que la incorporación de la inteligencia artificial en la enseñanza de lenguas requiere una preparación docente continua y el respaldo de políticas institucionales que promuevan una educación equitativa, inclusiva y sostenible, especialmente en la modalidad virtual y a distancia. No obstante, este aprovechamiento debe ir acompañado de una reflexión sobre los costos económicos, sociales y ambientales que implica su implementación: el acceso desigual a las herramientas, las suscripciones de pago, el consumo energético de los grandes centros de datos y la huella hídrica asociada a su funcionamiento. Solo mediante una mirada integral que contemple estos desafíos será posible avanzar hacia una educación verdaderamente sostenible, donde la inteligencia artificial funcione como aliada del aprendizaje humano y no como fuente de nuevas desigualdades.

BIBLIOGRAFÍA

- Ausat, A. M. A., Massang, B., Efendi, M., Nofirman, N. y Riady, Y. (2023). Can Chat-GPT replace the role of the teacher in the classroom: A fundamental analysis. *Journal on Education*, 5(4), 16100-16106. <https://doi.org/10.31004/joe.v5i4.2745>
- Berrones Yaulema, L. P. y Salgado Oviedo, S. A. (2023). La aplicación de la inteligencia artificial para mejorar la enseñanza y el aprendizaje en el ámbito educativo. *Esprint Investigación*, 2(1), 52-60. <https://doi.org/10.61347/ei.v2i1.52>
- Bolaño-García, M. (2024). Transformando la educación con Inteligencia Artificial: innovaciones para mejorar la experiencia y el rendimiento académico. *Praxis*, 20(3), 456-459. <https://revistas.unimagdalena.edu.co/index.php/praxis/article/view/6245/5272>

- Díaz Ramírez, M. y Díaz Ramírez, M. I. (2024). La organización de experiencias en la incorporación de la inteligencia artificial en el contexto de la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés: Un enfoque sistemático. *CIEG: Revista Arbitrada del Centro de Investigación y Estudios Gerenciales*, (65), 86-100. <https://revista.grupocieg.org/wp-content/uploads/2024/01/Ed.6586-100-Diaz-y-Diaz.pdf>
- Gallego Arce, V. (2024). Derecho e inteligencia artificial en la Unión Europea. ¿Centralidad u obsolescencia del ser humano? *Revista Española de Derecho Constitucional*, (132), 169-197. <https://doi.org/10.18042/cepc/redc.132.06>
- García Sánchez, O. V. (2025). Herramientas de inteligencia artificial para el diseño de presentaciones en la educación superior: Un análisis comparativo. *Revista de Investigación en Tecnologías de la Información*, 13(29), 154-165. <https://doi.org/10.36825/RITI.13.29.013>
- Godwin-Jones, R. (2023). Emerging spaces for language learning: AI bots, ambient intelligence, and the metaverse. *Language Learning & Technology*, 27(2), 6-27. <https://doi.org/10.64152/10125/73501>
- Google. (2026). Gemini (Versión del 23 de abril de 2026) [Modelo de lenguaje de gran tamaño]. <https://gemini.google.com>
- Morduchowicz, R. (2024). *Educación en la era de la inteligencia artificial: Antes que prohibir, enseñar a pensar*. UNESCO. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000392040>
- OCDE (2024). PISA 2022 Results (Volume II). En *Programme for international student assessment/Internationale Schulleistungsstudie*. <https://doi.org/10.1787/a97db61c-en>
- PixVerse. (2026). PixVerse AI [Modelo de IA generativa de video]. <https://pixverse.ai/>
- Presentations.ai. (2026). Presentations.ai [Creador de presentaciones con IA]. <https://www.presentations.ai/es>
- RMIT University Library. (s. f.). All guides: Artificial intelligence - referencing guidelines: Referencing AI-generated images. https://rmit.libguides.com/referencing_AI_tools/images
- Samperio Sánchez, N., Loaiza Espinosa, M. y Arcos Martínez, M. del C. (2025). El uso de la inteligencia artificial en la elaboración de materiales didácticos para la enseñanza de lenguas. En J. A. Sepúlveda Rodríguez, R. I. Molina Rodríguez y P. Avitia Carlos (Coords.), *Adopción de la inteligencia artificial y tecnologías digitales en la educación superior* (Vol. 1, pp. 98-107). Qartuppi. <https://doi.org/10.29410/QTP.25.05>
- UNESCO. (2022). Recomendación sobre la ética de la inteligencia artificial. UNESCO. https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000381137_spa

UNESCO. (2024). Guía para el uso de IA generativa en educación e investigación. UNESCO. <https://www.unesco.org/es/articles/guia-para-el-uso-de-ia-generativa-en-educacion-e-investigacion>