

INNOVACIONES EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS A TRAVÉS DE LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Fernanda Noelia Gimenez Vera

gimenezfernanda278@gmail.com

Colegio Universitario Central

Facultad de Educación

Universidad Nacional de Cuyo

Laura Andrea Cecchi

lcecchi@fi.uncoma.edu.ar

Grupo de Investigación en Lenguajes e Inteligencia Artificial

Facultad de Informática - Universidad Nacional del Comahue

Resumen

La Inteligencia Artificial (IA) se ha consolidado como una tecnología disruptiva que afecta múltiples ámbitos de la sociedad, incluido el sector educativo. El presente trabajo introduce el diseño de una propuesta didáctica mediada por herramientas basadas en IA. Dicha propuesta está orientada al aprendizaje del idioma Inglés como lengua extranjera, en estudiantes de educación secundaria con nivel A1, según el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (Council of Europe, 2020). El principal objetivo es promover el desarrollo integrado de las cuatro macrohabilidades lingüísticas —lectura, escritura, comprensión auditiva y expresión oral— a través del uso de aplicaciones basadas en IA. La iniciativa fue implementada con estudiantes del primer año del Colegio Universitario Central. Asimismo, se presentan los resultados obtenidos de la experiencia, los que evidencian indicios positivos en cuanto al fortalecimiento de dichas habilidades, así como un aumento en la motivación y el interés de los estudiantes por aprender el idioma. Estos hallazgos permiten vislumbrar el potencial de la IA como recurso pedagógico innovador en la enseñanza de lenguas extranjeras.

Palabras clave:

Inglés. Enseñanza del Inglés como Lengua Extranjera. Aplicaciones basadas en Inteligencia Artificial. Habilidades lingüísticas.

Abstract

Artificial Intelligence (AI) has established itself as an innovative technology that affects multiple areas of society, including education. This study introduces the design of a teaching plan mediated by AI-based tools. This educational proposal is oriented to the learning of English as a foreign language, in secondary school students with an A1 proficiency level , according to the Common European Framework of Reference for Languages (Council of Europe, 2020). The main objective is to foster the integrated development of the four linguistic skills - reading, writing, listening and speaking - through the use of AI-based applications. The initiative was implemented with first year students of the secondary school, Colegio Universitario Central. The results are positive as suggested by the strengthening of the four skills, as well as by an increase in the motivation and interest of the students in learning the language. These findings provide a glimpse of the potential of AI as an innovative pedagogical resource in foreign language teaching.

Key Words:

English. Teaching English as a Foreign Language. Artificial Intelligence-Based Applications. Language Skills.

Introducción

El dominio del Inglés se ha convertido en una competencia clave en la actualidad, dado que funciona como lengua franca en contextos formales e informales. Es el idioma de referencia en la comunicación internacional, esencial para realizar viajes al extranjero, participar de experiencias de movilidad en el exterior y para desempeñarse en ciertas áreas profesionales (Lopez Fernoy, V. y Doncel Córdoba, J., 2003).

En la actualidad, el aprendizaje de Inglés adquiere una relevancia creciente en el contexto de la internacionalización educativa, la cual facilita la movilidad académica de estudiantes, docentes e investigadores hacia instituciones en el exterior, donde el dominio del idioma constituye un requisito indispensable.

Sin embargo, la evidencia empírica indica que los estudiantes suelen enfrentar diversos obstáculos para aprender la lengua meta. En el contexto del aprendizaje del Inglés como lengua extranjera, los estudiantes disponen de escasas oportunidades para interactuar con el idioma fuera del ámbito escolar, lo que restringe significativamente la práctica y el desarrollo de sus competencias lingüísticas. Asimismo, en el caso de alumnos adolescentes, el temor a cometer errores lingüísticos actúa como una barrera para la participación activa en el aula, debido al miedo a ser objeto de burla o juicio por parte de sus pares. Por otro lado, la motivación desempeña un papel fundamental en el proceso de aprendizaje del idioma, ya que constituye el motor que impulsa al estudiante a invertir el esfuerzo requerido para alcanzar sus objetivos.

Para lograr un buen dominio del idioma se debe fomentar el desarrollo de cuatro habilidades lingüísticas: la comprensión auditiva, la expresión oral, la lectura y la escritura (Grabe & Stoller, 2002). Aunque en contextos comunicativos reales las habilidades lingüísticas

se desarrollan de manera simultánea, en el ámbito escolar —particularmente en aulas con alta densidad estudiantil— suele otorgarse mayor énfasis a las competencias escritas, como la lectura y la escritura, relegando las habilidades orales a un plano secundario.

En particular, en el Colegio Universitario Central, en base a un diagnóstico realizado en estudiantes de primer año, se pudo observar la necesidad de fomentar el desarrollo de las habilidades de comprensión y producción oral, ya que son las áreas en las que los estudiantes presentan mayor dificultad. Esta situación se debía, por una parte, a la escasa carga horaria asignada al curso, lo cual dificultaba que todos los estudiantes tuvieran la oportunidad de participar oralmente y ser escuchados durante las clases. Por otra parte, las dificultades en el desarrollo de la producción oral respondían a factores individuales vinculados a las características personales de los estudiantes. En numerosos casos, la falta de participación en las actividades orales se debía a sentimientos de timidez, inseguridad o temor a cometer errores y ser juzgados por sus compañeros.

Ante las problemáticas identificadas, los docentes disponen actualmente de diversas herramientas basadas en Inteligencia Artificial (de ahora en más I.A.) que tienen el potencial de contribuir a su resolución o, al menos, de mitigar sus efectos.

Arellano et al. (2024) destacan que "(...) las aplicaciones de la IA posibilitan el acceso a recursos de aprendizaje en línea innovadores y desafiantes, lo que conlleva muchos beneficios para el proceso educativo." (p.50) En este sentido, existen múltiples plataformas y aplicaciones con IA que se enfocan en desarrollar diferentes aspectos de las lenguas extranjeras, entre ellas Duolingo (Duolingo, Inc., 2025) y ELSA Speak (ELSA, 2025) (Senowarsito et al., 2023). Por ello, es fundamental investigar las diferentes herramientas que utilizan IA para conocer sus posibilidades educativas y sus beneficios.

Aunque la incorporación de herramientas basadas en IA ofrece múltiples beneficios, también implica afrontar importantes desafíos. Con respecto a este tema, una de las medidas que recomienda la UNESCO para poder responder a los retos que presenta el uso de IA en la educación es:

Conocer las tendencias en cuanto al potencial de la inteligencia artificial para apoyar el aprendizaje y las evaluaciones del aprendizaje, y revisar y ajustar los planes de estudios para promover la integración profunda de la inteligencia artificial y transformar las metodologías del aprendizaje. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. (UNESCO, 2019, p. 32)

En este trabajo presentamos una propuesta didáctica mediada por herramientas de IA para el aprendizaje del idioma Inglés como lengua extranjera nivel A1, según el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (Council of Europe, 2020). El objetivo de la propuesta fue promover el desarrollo de las cuatro macro habilidades del idioma – lectura, escritura, escucha y habla – utilizando aplicaciones con IA.

Asimismo, se describe la implementación de la propuesta didáctica realizada con un grupo de estudiantes del primer año del nivel medio y se presentan las reflexiones de los participantes luego de la experiencia.

El presente trabajo se organiza de la siguiente manera: en primer lugar, se expone el contexto teórico. A continuación, se detalla el diseño de la propuesta didáctica. En la sección posterior, se describen la experiencia desarrollada y reflexiones de los estudiantes. Finalmente, se presentan las conclusiones.

Contexto Teórico

En los últimos años, los avances en la tecnología han sido exponenciales y uno de los desarrollos más interesantes y que más

impacto ha tenido en la sociedad es la IA. Hemos incorporado su uso en nuestra vida cotidiana, muchas veces sin ser plenamente conscientes de ello. En la actualidad, esta tecnología continúa expandiéndose y abarcando un número cada vez mayor de áreas de nuestra rutina diaria.

En el ámbito educativo, han aparecido una gran cantidad de aplicaciones con IA. Estas aplicaciones, nos facilitan diferentes tareas, como redactar textos, realizar presentaciones multimedia, generar imágenes, audios y resolver problemas y estadísticas, entre otras. Particularmente, en lo que respecta a la enseñanza de Inglés, existen aplicaciones desarrolladas con intención didáctica, que ofrecen práctica conversacional con asistentes virtuales o colaboran en reforzar vocabulario específico del dominio del estudiante, entre otras. Asimismo, existen algunas, que pese a no haber sido creadas con un propósito pedagógico concreto, pueden incorporarse en contextos de enseñanza-aprendizaje siempre que se reconozca y aproveche su potencial didáctico.

Entre las herramientas basadas en IA que pueden integrarse con fines educativos, se destacan ELSA Speak (ELSA, 2025) y BoldVoice (BoldVoice, 2025) orientadas al perfeccionamiento de la pronunciación; Grammarly (Grammarly, Inc., 2025) y DeepL (DeepL SE., 2025), destinadas al mejoramiento de la expresión escrita; y NaturalReader (Naturalsoft Ltd., s.f.) junto con TTSTFree (TTSTFree, 2025), que permiten la reproducción oral de textos. Asimismo, existen recursos digitales como Plot Generator (Plot Generator, 2022) o Lexica (Lexica, 2025), útiles para la creación de historias o imágenes. Por otra parte, es posible emplear aplicaciones como ChatterKid (Duck Duck Moose, 2024) para dotar de voz a ilustraciones realizadas manualmente, o plataformas como D-ID (D-ID, 2025) para la generación de avatares animados. ChatGPT (OpenAI, 2025) constituye otra herramienta que

puede ser empleada tanto para el desarrollo de la expresión escrita como de la producción oral.

Una de las principales limitaciones de las herramientas mencionadas en el apartado anterior radica en que varias de ellas ofrecen un acceso restringido, ya sea por un período de tiempo limitado o por un número determinado de usos, tras lo cual se requiere el pago de una suscripción. Este es el caso de aplicaciones como Bold Voice (BoldVoice, 2025), Lexica (Lexica, 2025) y D-ID (D-ID, 2025).

Estudios realizados con estudiantes universitarios (Senowarsito et al., 2023; Matos et al., 2024) evidencian que la utilización de sistemas basados en IA contribuye significativamente a la mejora del desempeño lingüístico de los estudiantes. Estas herramientas tienen el potencial de generar avances sustanciales en el aprendizaje de lenguas extranjeras. Sin embargo, para que su incorporación en contextos educativos —como el nivel secundario— resulte verdaderamente efectiva, es fundamental que su uso esté alineado con los objetivos pedagógicos previamente establecido.

Diseño de la Propuesta Didáctica

La propuesta está destinada a estudiantes de Inglés como lengua extranjera, de los primeros años de la educación secundaria, nivel A1. Sin embargo, la secuencia puede ser replicada en otros niveles superiores, haciendo los cambios pertinentes de acuerdo a la temática que se trabaje. El objetivo es promover el desarrollo de las cuatro macrohabilidades del idioma, utilizando aplicaciones con IA.

En el diseño de la propuesta se consideraron aspectos éticos, en particular el respeto por la privacidad de los participantes. En consecuencia, se estableció la restricción de no utilizar o compartir información personal en las aplicaciones de IA empleadas durante la experiencia.

La temática abordada se focaliza en el uso de verbos en presente simple y en el vocabulario asociado a la presentación personal, la descripción de la familia y los intereses individuales. La actividad está diseñada para ser realizada en pares y consiste en la creación de un personaje ficticio que debe presentarse, describir a su familia y expresar sus intereses personales.

La propuesta didáctica se estructura en tres etapas.

Primera Etapa

Actividad 1 "Producción escrita inicial sin mediación tecnológica"

En una clase presencial, los alumnos deben realizar una producción escrita de un texto en primera persona, en el que el personaje creado brinde información personal, de su familia y de sus intereses.

Actividad 2 "Revisión asistida por IA"

En una clase presencial en el Laboratorio de Informática, los estudiantes revisan y mejoran su propia producción escrita a partir de las sugerencias brindadas por la aplicación basada en IA "DeepL" (DeepL SE., 2025).

Segunda Etapa

Actividad 3 "Desarrollo de la macrohabilidad oral"

En una clase presencial en el Laboratorio de Informática, a fin de mejorar la macro habilidad oral, en especial, la pronunciación, los estudiantes deben utilizar la aplicación basada en IA "TTSFree" (TTSFree, 2025), que permite reproducir un texto en forma oral.

Así, los estudiantes deben copiar y pegar el texto producido en la primera etapa en "TTSFree" (TTSFree, 2025) y reproducirlo prestando especial atención a la pronunciación.

Actividad 4 "Producción oral: dicción y pronunciación"

Una vez trabajada la pronunciación, los estudiantes deben grabar un audio leyendo la producción realizada. Para ello, pueden utilizar cualquier aplicación disponible en sus celulares y guardar el archivo en

formato MP3. Esta actividad, se realiza en forma domiciliaria, de manera de evitar la contaminación auditiva.

Tercera Etapa

Actividad 5 "Creación de un avatar"

En una clase presencial en el Laboratorio de Informática, los estudiantes deben asociar un avatar con su personaje, utilizando la aplicación basada en IA "D-ID" (D-ID, 2025). En este caso, los alumnos pueden crear uno a partir de una imagen de persona ficticia o animación, o bien seleccionar un retrato ya provisto por la aplicación. Una vez identificado el avatar, deben fusionarlo con la grabación realizada en la Actividad 4.

A lo largo del desarrollo de las distintas actividades de la propuesta didáctica presentada, los estudiantes tienen la oportunidad de aplicar los contenidos más relevantes abordados a lo largo del ciclo lectivo, mediante un trabajo de producción que les permite ejercitar las cuatro macrohabilidades del idioma, al tiempo que integran el uso de aplicaciones basadas en IA.

Experiencia y Reflexiones de los Estudiantes

En el Colegio Universitario Central, en un primer año con 16 estudiantes de trece años, nivel A1, se desarrolló la propuesta didáctica presentada en la sección anterior, que integra herramientas con IA en el aprendizaje del idioma Inglés. La experiencia se llevó a cabo en el marco de la asignatura Lengua Extranjera Inglés I, en el segundo cuatrimestre del año 2024. El tiempo de ejecución de la propuesta fue de un mes, es decir, cuatro clases de 2 horas reloj cada una. Durante la primera clase, los estudiantes que asistieron a la institución realizaron en forma presencial la Actividad 1. Con el fin de asegurar que todos completaran la etapa inicial de producción escrita sin asistencia de IA, se solicitó a los estudiantes que estuvieron ausentes en dicha clase que redactaran el texto a mano y lo cargaran

en formato papel escaneado o fotografiado en la plataforma Moodle. Las actividades 2, 3 y 4 se desarrollaron en la forma prevista. Durante la Actividad 5, los estudiantes enfrentaron algunas dificultades vinculadas al uso de la aplicación D-ID, tales como problemas de acceso. Sin embargo, estas situaciones fueron resueltas satisfactoriamente en clase con la intervención del docente.

Al concluir las actividades, los estudiantes elaboraron dos producciones escritas: una de manera analógica y otra en formato digital, enriquecida mediante el uso de una aplicación con IA. Además, en parejas, crearon un avatar que se expresaba con su propia voz. Las producciones alcanzaron un nivel elevado, permitiendo a los alumnos aplicar de forma integrada el vocabulario y las estructuras gramaticales trabajadas a lo largo del año.

A través del siguiente [enlace](#) es posible acceder a uno de los avatares elaborados por los estudiantes como parte de la experiencia didáctica. La información empleada en esta producción tiene fines exclusivamente didácticos y ha sido elaborada de manera ficticia. Toda posible coincidencia con datos reales es meramente fortuita.

Una vez finalizada la propuesta, los estudiantes completaron un cuestionario destinado a relevar sus percepciones sobre la actividad realizada. El propósito del mismo fue recabar información en torno a cuatro ejes fundamentales: el conocimiento previo de las herramientas de IA utilizadas, la complejidad percibida en su uso, los aspectos susceptibles de mejora y una valoración general de la experiencia.

En cuanto al conocimiento de las herramientas, los datos obtenidos evidenciaron que la mayoría de los estudiantes no tenía familiaridad previa con las aplicaciones empleadas. Esta falta de conocimiento inicial resalta la importancia de brindar instancias formativas que introduzcan y acompañen el uso pedagógico de tecnologías emergentes en el aula.

Respecto a la complejidad de uso, los estudiantes manifestaron que la primera herramienta utilizada, DEEPL, fue percibida como accesible y de fácil manejo. Sin embargo, las otras dos herramientas —TTSFree y D-ID— fueron consideradas más complejas, lo que sugiere la necesidad de un acompañamiento más detallado o de sesiones de práctica guiada para facilitar su apropiación.

En lo referente a los aspectos a mejorar, algunos estudiantes sugirieron extender la implementación de la propuesta a lo largo de todo el año académico, en lugar de concentrarse únicamente en el segundo cuatrimestre. Asimismo, se indicó la necesidad de optimizar la calidad de los audios generados, dado que en ciertos casos el sonido presentaba saturación.

Finalmente, en términos generales, la experiencia fue valorada positivamente por la mayoría del grupo, quienes se mostraron motivados y entusiasmados con la posibilidad de continuar utilizando herramientas con IA en futuras actividades, destacando su carácter innovador y lúdico.

Conclusiones

La IA se presenta como una tecnología disruptiva en diversos ámbitos de la sociedad, y la Educación no ha sido la excepción. En este trabajo se ha presentado una propuesta de enseñanza del idioma Inglés como lengua extranjera para estudiantes de educación secundaria con nivel A1. Dicha propuesta tiene por objetivo fomentar el desarrollo de las cuatro habilidades del idioma Inglés integrando herramientas con IA.

La iniciativa fue implementada con estudiantes del primer año del Colegio Universitario Central. La calidad de las producciones obtenidas permite apreciar el valor pedagógico de integrar herramientas basadas en IA, al tiempo que revela los desafíos que esta incorporación puede suponer en entornos educativos.

Los resultados obtenidos, a partir de las percepciones de los estudiantes, indican que las herramientas con IA empleadas contribuyen a aumentar su motivación, dado que se perciben como innovadoras y atractivas. Asimismo, la propuesta didáctica muestra indicios de favorecer el desarrollo de las habilidades lingüísticas y de estimular el interés por el aprendizaje del idioma.

En síntesis, es importante destacar que la integración de herramientas de IA en propuestas didácticas amplía las posibilidades para enriquecer la enseñanza del Inglés en contextos educativos actuales. Asimismo, pone de relieve el papel fundamental de la creatividad docente en el diseño de experiencias de aprendizaje significativas, innovadoras y adaptadas a las necesidades del estudiantado.

Bibliografía

- Arellano, C. M.; Ardisson, G.; Mallo, A. (2024) La Inteligencia Artificial en la Enseñanza del Idioma Inglés: Desafíos y Beneficios. *Docentes Conectados*. 7 (13), 43-52.
- Council of Europe (2020), Common European Framework of Reference for Languages: Learning, teaching, assessment – Companion volume, Council of Europe Publishing, Strasbourg. www.coe.int/lang-cefr
- Grabe, W. P., & Stoller, F. L. (2002). Teaching and researching reading. Pearson Education. <https://doi.org/10.4324/9781315833743>
- Lopez Fenoy, V. y Doncel Córdoba, J. (2003) Profesores de Enseñanza Secundaria, Inglés. Temario B. Editorial Mad. Madrid. España
- Matos, A.; Salazar, J.; Rivera, C.; Chiri, P. (2024) Uso del ChatGPT y aprendizaje de inglés en estudiantes universitarios. Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación 8 (33) 834-842. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v8i33.766>

Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura [UNESCO]. (2019) Consenso de Beijing sobre la inteligencia artificial y la educación.

Senowarsito, S. & Ardini, S.N. (2023). The Use of Artificial Intelligence to Promote Autonomous Pronunciation Learning: Segmental and Suprasegmental Features Perspective. Indonesian Journal of English Language Teaching and Applied Linguistics, 8(2), 133-147

Webgrafía

BoldVoice. (2025). BoldVoice (3.0.5) [Aplicación móvil]. App Store. Google Play. <https://www.boldvoice.com>

DeepL SE. (2025). DeepL (25.21) [Aplicación móvil]. App Store. Google Play. <https://www.deepl.com>

D-ID. (2025). D-ID <https://www.d-id.com>

Duck Duck Moose. (2024). ChatterPix Kids (1.9.1) [Aplicación móvil]. App Store. Google Play. <https://play.google.com/store/search?q=CHATTERKID&c=apps>

Duolingo, Inc. (2025). Duolingo. (6.32.6) [Aplicación móvil]. App Store. Google Play. <https://www.duolingo.com>

ELSA. (2025). ELSA Speak (7.8.0) [Aplicación móvil]. App Store. Google Play. <https://www.elsaspeak.com>

Grammarly, Inc. (2025). Grammarly <https://www.grammarly.com>

Lexica. (2025). Lexica <https://lexica.art>

Naturalsoft Ltd. (s.f.). NaturalReader – AI Text to Speech. <https://www.naturalreaders.com>

OpenAI. (2025). ChatGPT. <https://chatgpt.com/>

Plot Generator. (2022). Plot generator. <https://www.plot-generator.org.uk>

TTSFree. (2025). Text to Speech Free. <https://ttsfree.com>