

El uso de la IA en la planeación de clases

Alejandra Musalem Lechuga

UPAEP

ISSN 12345678
EDICION 2005



Esta obra está bajo licencia CC BY-NC-SA 4.0

RESUMEN

La enseñanza de idiomas presenta un desafío particular para los educadores: la identificación y adaptación de materiales auténticos que se ajusten a las necesidades específicas de cada estudiante. Este proceso tradicionalmente ha sido laborioso y lento, requiriendo una búsqueda extensa de recursos, su posterior modificación y adaptación al currículo educativo.

Afortunadamente, los recientes avances en tecnología educativa, particularmente aquellos que involucran inteligencia artificial (IA), ofrecen una solución prometedora para optimizar este proceso. Las herramientas basadas en IA pueden transformar la forma en que los educadores de idiomas desarrollan materiales didácticos, permitiéndoles crear y adaptar contenidos de manera más eficiente y eficaz.

La integración de herramientas de IA en la enseñanza de idiomas ofrece un gran potencial para mejorar la calidad de la educación, la eficiencia de los educadores y la experiencia de aprendizaje de los estudiantes. La presentación de ejemplos concretos y la demostración de los beneficios de estas herramientas pueden contribuir a la adopción de la IA en el ámbito educativo, transformando la forma en que se enseñan y aprenden idiomas.

Palabras Claves: Planeación didáctica, Materiales didácticos, Inteligencia Artificial, Español como Lengua Extranjera (ELE), e Inglés como Segunda Lengua (EFL)

PRESENTACIÓN

La labor docente va más allá de llegar al salón e impartir el tema que corresponde. La labor docente comienza con la preparación de clase, la selección de materiales, la organización para presentarlos y en muchos casos la adecuación de estos materiales a las necesidades de los alumnos. Todo esto basado en un programa (syllabus) de la materia, mismo que tiene que ser cubierto en tiempo y forma.

Con estos retos en mente, es fácil imaginar que ser profesor no es una labor sencilla. Estos retos pueden aumentar cuando un profesor se integra por primera vez a una institución educativa, particularmente si esta se encuentra en otro país. En una situación como esta, es muy fácil sentirse abrumado por el trabajo.

Es por estas razones que el uso de la inteligencia artificial (IA) resulta muy útil en el quehacer docente. En general, la IA ofrece una gama amplia de beneficios para la planificación de clases. De acuerdo con Hidalgo y Villán (2024), algunos de los beneficios son los siguientes:

- **Eficiencia:** Automatizan tareas repetitivas como la búsqueda y selección de materiales, liberando tiempo para que los educadores se enfoquen en la interacción con los estudiantes y la planificación estratégica de la enseñanza.
- **Personalización:** Permiten adaptar los materiales al nivel y ritmo de aprendizaje de cada estudiante, ofreciendo una experiencia educativa más personalizada y efectiva.
- **Relevancia:** Facilitan la selección de materiales auténticos y actualizados que se ajusten a los intereses y necesidades de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje más significativo y contextualizado.
- **Evaluación:** Integran herramientas de evaluación y seguimiento del progreso, permitiendo a los educadores identificar áreas de mejora y ajustar la enseñanza en consecuencia.

Por otro lado, Zucchet (2023) enfatiza que la IA ha revolucionado muchas áreas de nuestras vidas, incluyendo el aprendizaje de idiomas, siendo una herramienta auxiliar e integral del proceso educativo. Aunque los métodos tradicionales siguen siendo efectivos, la IA ofrece enfoques más dinámicos y personalizados. Una de las grandes ventajas de la IA permite es que permite personalizar el aprendizaje, proporcionar retroalimentación inmediata y crear entornos de aprendizaje inmersivos. Estas tecnologías evalúan los niveles de competencia de los estudiantes y adaptan las lecciones en consecuencia.

La incorporación de la inteligencia artificial en la enseñanza de idiomas marca un avance considerable en el ámbito educativo. Utilizando las capacidades de la IA, se pueden diseñar experiencias de aprendizaje más eficaces y personalizadas, preparando el camino hacia un futuro donde la tecnología y la educación estén cada vez más integradas.

CONTEXTO

Gracias a un intercambio académico, tuve la oportunidad de trabajar 4 meses en la universidad de Notre Dame (ND), en Indiana, Estados Unidos en donde impartí la materia de español. Los alumnos en esta institución toman esta materia como lengua extranjera y otro tipo de cursos en español. Las materias impartidas en este caso fueron Español Intermedio I (3 grupos) y Conversación y escritura culturales (1 grupo). Como es de suponerse, el contenido de estas materias resultó mayormente nuevo y por lo tanto había que generar la mayor parte de la planeación. En ND, como en muchas universidades del mundo, existe la libertad de cátedra lo que permite dosificar el contenido del programa de cada asignatura a criterio del profesor. De esta manera, se pudo realizar esta buena práctica docente utilizando diferentes recursos generados con IA, los cuales serán descritos a continuación.

APLICACIÓN DE LAS HERRAMIENTAS GENERADAS CON IA

Existe actualmente una gran variedad de herramientas generadas por IA. Estos se cambian o evolucionan constantemente. Por ello, como docente, es importante permanecer en una constante capacitación que permita conocer aquellos recursos que particularmente pueden aportar en el quehacer docente ya descrito anteriormente. En este sentido, las herramientas que se usaron se pueden englobar en 4 categorías: búsqueda de información, selección de contenidos, generación de materiales y creación de recursos audiovisuales.

Búsqueda de información

Como se mencionó anteriormente, la búsqueda de información para generar contenidos de una materia puede ser tardado. Por esta razón, se utilizaron 3 recursos que son muy prácticos para encontrar el contenido necesario para la planificación didáctica. Algo que es muy importante

enfaticar en este punto es que hay que saber qué tipo pregunta formular a estos recursos. De lo contrario, la búsqueda tomará más tiempo que hacerlo de manera tradicional. Para ello es necesario ser lo más específico y claro posible proporcionando un contexto y palabras claves, así como incluir el propósito de la búsqueda para obtener el resultado buscado.

Pregunta general: «Háblame de la IA.»

Pregunta optimizada: «Necesito un resumen de las aplicaciones actuales de la inteligencia artificial en la educación primaria y secundaria, con ejemplos específicos.»

Copilot

De acuerdo al mismo Copilot (2024), «**Microsoft Copilot** es un **chatbot basado en el modelo de lenguaje de IA GPT-4**, desarrollado por Microsoft en colaboración con OpenAI. Este asistente inteligente puede entender y comunicarse fluidamente en el idioma que elijas. Además, tiene la capacidad de generar contenido imaginativo e innovador, como poemas, historias, código, ensayos, canciones y más, utilizando sus propias palabras y conocimientos.»

Ventajas: Una de las mayores ventajas de Copilot es que te permite generar resúmenes de las páginas seleccionadas dando como resultado una optimización de tiempos para seleccionar la información que una página web ofrece. También se pueden generar preguntas específicas que se pueden responder con base a una página específica o generar una búsqueda como se realiza regularmente en Google u otros chatbot como Gemini o ChatGPT.

Gemini

De acuerdo a Gemini (2024), «Gemini es un modelo de lenguaje multimodal grande (LLM) desarrollado por Google AI, anunciado el 6 de diciembre de 2023. Se posiciona como competidor del GPT-4 de OpenAI y es el sucesor de los modelos LaMDA y PaLM de Google.»

Ventajas: La mayor ventaja de Gemini es que proporciona una lista de fuentes de dónde obtuvo la información. Estas fuentes incluyen páginas web y videos. En ocasiones, estos videos pueden ser usados dentro de la clase. También, varios de los sitios web usados como referencias, son sitios de prestigio como National Geographic o sitios del gobierno de México, sitios de gran utilidad para esta buena práctica.

ChatGPT

Como es de esperarse, ChatGPT no podía quedar fuera de esta categoría. De acuerdo a ChatGPT, «GPT-4 es la cuarta generación de modelos de lenguaje generativo pre entrenados de OpenAI. Se entrena utilizando grandes cantidades de datos textuales y se afina con técnicas avanzadas de aprendizaje automático. Este modelo puede entender y generar texto de manera coherente y relevante en una amplia gama de temas y contextos.» (Open AI, 2024)

Ventajas: Hoy por hoy, ChatGPT resulta el generador de datos más usado. Tiene la ventaja de generar grandes cantidades de información. Sin embargo, no ofrece las ventajas de Gemini de ofrecer referencias o no permite la interacción directa con sitios web. Aun así, es un buen recurso para iniciar la búsqueda de información tipo lluvia de ideas.

Selección de contenidos

Una vez que los contenidos eran encontrados, se necesitaba seleccionar aquellos que fueran los adecuados para la clase. En este sentido, cuando se trataba de documentos PDF, la herramienta más útil era ChatPDF. ChatPDF es una herramienta que te permite cargar un archivo PDF y hacerle preguntas como si fuera un *chatbot*. Funciona de manera similar a ChatGPT, pero está diseñada específicamente para resúmenes y respuestas relacionadas con artículos de investigación. Utiliza tecnología de procesamiento de lenguaje natural para analizar el contenido de un archivo PDF y responder preguntas relacionadas con el texto, proporcionando una forma más intuitiva de explorar y extraer información de documentos. De esta manera, era más fácil decidir si un documento PDF sugerido por alguno de los buscadores que ya se mencionaron realmente era útil o no para la clase.

GENERACIÓN DE MATERIALES

Para crear los materiales que se usaron en clase se utilizaron las herramientas de ChatGPT, ChatPDF y Gemini. En el caso de ChatGPT y Gemini, se daba la indicación del tipo de material que se quería utilizar (conversación, script, cuestionario, hoja de trabajo, etc.), el vocabulario y la gramática que debía incluir dicha actividad. Estas dos herramientas se utilizaron principalmente para la clase de español intermedio I.

Por otro lado, ChatPDF se utilizó para crear cuestionarios de los textos que se usaron en la clase de Conversación y escritura culturales. El tipo de preguntas que se solicitaron a ChatPDF fueron preguntas abiertas, de opción múltiple, cierto y falso. Este último tipo de preguntas también permitió crear otro tipo de recursos como guías de anticipación, BDA (*Before, During and After*) y KWL (qué sé, qué quiero aprender y qué aprendí) para interactuar con la lectura. Finalmente, ChatPDF permite generar un esquema del texto.

Recursos audiovisuales

Una vez que los materiales eran creados, estos debían ser presentados en clase. En este punto, me gustaría enfatizar el uso de un recurso llamado Fliki. Fliki convierte textos a audios. Estos textos pueden ser generados previamente (en esta práctica se usaron las conversaciones generadas con ChatGPT y Gemini) o bien se pueden generar con IA que la misma herramienta tiene incorporada. Sea cual sea la elección, la versión gratuita tiene una limitante de minutos para las grabaciones. Sin embargo, por experiencia, los minutos otorgados de manera gratuita son suficientes para crear 2 o 3 audios extras a los que se encuentran en el libro de texto que se usaba en la clase de español intermedio I. Por otro lado, para la creación de recursos visuales, se usó Canva. Esta herramienta fue útil para crear algunas de las presentaciones en la clase de conversación y escritura culturales. Estas presentaciones se basaron en los esquemas generados con ChatPDF y fueron enriquecidas con imágenes de libre acceso que el mismo Canva ofrece. Además, se incluía la información que se obtenía de ChatGPT, Gemini y Copilot para enriquecer la clase. Particularmente, la función usada fue la de *Docs a Diapos*, la cual también es generada con IA.

Finalmente, a manera de evaluación o retroalimentación del conocimiento adquirido, se usaron una serie de juegos interactivos creados a partir de Kahoot! Esta herramienta ahora proporciona la opción de generar los juegos a través de IA. Existen dos maneras en que esta puede ser usada (al menos en esta práctica). La primera tiene que ver con el uso de PDF. Estos se suben a la plataforma y se generan las preguntas automáticamente. La desventaja es que la preguntas pueden ser repetitivas, ofrecer respuestas obvias o generar preguntas fuera de lugar. Por eso es muy importante revisarlas antes de usarlas. La segunda opción es generar las preguntas con una indicación específica. De esta manera, Kahoot! genera las preguntas. Esta opción no es la más adecuada porque tiene aún algunas deficiencias en cuanto al tipo de información con la que la plataforma cuenta.

OBSTÁCULOS Y LOGROS

En relación con los logros alcanzados, los comentarios obtenidos en la evaluación docente realizada por los alumnos de ND fueron mayormente positivos. Uno de los comentarios más destacados se refirió a la diversidad de materiales utilizados en clase, lo cual es resultado del uso de diversas herramientas previamente mencionadas. Asimismo, hubo **comentarios favorables** de parte de los colegas de ND tras compartir las experiencias del curso y demostrar el uso de las herramientas en sesiones sobre IA en la enseñanza de idiomas. Por el otro lado, uno de los mayores obstáculos para llevar a cabo este proyecto fue la falta de tiempo para tener un «colchón» en cuanto a las actividades. Casi siempre la planificación de la clase se realizaba, por mucho, un día antes de la clase ya que el plan de las asignaturas cubría varios temas que, al ser la primera vez que impartía las clases, no sabía dosificar. También un reto fue no conocer el nivel de idioma de los estudiantes. Esto, en ocasiones, limitaba la cantidad de material e información que quería incluir en clase. Inclusive, a veces el material podía ser más complicado de lo que parecía; otras veces era lo contrario.

APRENDIZAJES

Es claro que la tecnología avanza cada día más y es responsabilidad de los profesores buscar aquellos recursos que permitan hacer su labor más fácil, sin descuidar la calidad. En este sentido, el uso de la IA en la planeación de clases puede ser un gran aliado. Las ventajas son la reducción en los tiempos de búsqueda y generación de materiales. También se puede mejorar la personalización de los materiales, ya que las herramientas de IA pueden crear materiales acordes a las necesidades de los alumnos; en este caso, adecuarse a su nivel de idioma. Además, se puede mantener la relevancia de los materiales al ser auténticos, actuales y relacionados con el tema de la unidad, permitiendo la concordancia con el programa de la materia.

Finalmente, es importante mencionar que herramientas como ChatGPT o Gemini permiten generar contenidos y también herramientas de evaluación como rúbricas, listas de cotejo o exámenes. Otro aprendizaje importante en esta experiencia está relacionado con la confiabilidad de los recursos. Si bien la IA es una herramienta que nos provee de una gran cantidad de información, también es cierto que no toda esa información es confiable. Siempre será necesario verificar la información obtenida y, sobre todo, no dar por definitivo todo lo que estas herramientas generan porque, al final y como ellas mismas se definen, son modelos que aprenden de sí mismos.

REFERENCIAS

Camarero, A. (2023, Noviembre 16). «La IA en el aprendizaje de idiomas: ¿aliada o adversaria?» *El País*. <https://elpais.com/educacion/2023-11-16/la-ia-en-el-aprendizaje-de-idiomas-aliada-o-adversaria.html>

Pensamiento Computacional CEIBAL (2024). *Marco referencial para la enseñanza de la inteligencia artificial*. <https://pensamientocomputacional.ceibal.edu.uy/wp-content/uploads/2024/02/Marco-referencial-IA.pdf>

Repositorio UNAM (2024). *La Inteligencia Artificial y la Enseñanza de lenguas: una aproximación al tema*. <https://repositorio.unam.mx/contenidos/ficha/la-inteligencia-artificial-y-la-ensenanza-de-lenguas-una-aproximacion-al-tema-4147001>

Revista de Investigación en Psicología (2024). «Avances y discusiones sobre el uso de inteligencia artificial (IA) en educación». http://www.scielo.org.pe/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1019-94032024000100029

Sánchez, M. (2023). *Aplicación de la inteligencia artificial en la enseñanza de lenguas: una propuesta para aprendientes de lengua inglesa de secundaria*. Universitat Politècnica de València. <https://riunet.upv.es/bitstream/handle/10251/190132/Sanchez%20-%20Aplicacion%20de%20las%20inteligencias%20artificiales%20en%20la%20ensenanza%20de%20lenguas%20una%20propuesta%20p...pdf?sequence=1>

UNIR. (2024, Marzo 8). *La inteligencia artificial en la enseñanza de idiomas*. <https://www.unir.net/educacion/revista/la-inteligencia-artificial-en-la-ensenanza-de-idiomas>

Zucchet, E. (2023, Diciembre 13). «Cómo la IA está revolucionando el aprendizaje de idiomas». *Berlitz*. <https://www.berlitz.com/es-us/blog/ia-y-aprender-idiomas>