

Tipo: Artículo original
Sección: Artículos varios

Inteligencia Artificial Generativa en la enseñanza de las lenguas

Generative Artificial Intelligence in Language Teaching

Flor Janeth Adriana Arvelo

*Universidad Autónoma de Barcelona,
Barcelona, España.*

<https://orcid.org/0009-0003-3400-128X>
FlorJaneth.Arvelo@autonoma.cat

Recibido: 17/11/2025
Aprobado: 3/4/2026

RESUMEN

Este artículo analiza la integración de la inteligencia artificial generativa (IAGen) en la enseñanza de lenguas. Partiendo de una delimitación conceptual que distingue el aprendizaje automático, el aprendizaje profundo y el procesamiento del lenguaje natural, el trabajo describe el funcionamiento de los modelos de lenguaje de gran escala (LLM) y de las aplicaciones de chat que los hacen accesibles al usuario. Se sostiene que el aprovechamiento didáctico de estas herramientas depende de una reflexión pedagógica previa y, en particular, del diseño cuidadoso del *prompt* por parte del docente, entendido como instrucción contextualizada que define tema, objetivo, rol, nivel y formato de la actividad. El estudio enfatiza que, lejos de sustituir al profesor, la IAGen reafirma su papel como mediador insustituible, siempre que desarrolle una competencia digital adecuada. Finalmente, se advierte sobre los riesgos de un uso excesivo —pérdida del enfoque comunicativo y de la interacción oral auténtica— y sobre las exigencias éticas y de ciberseguridad establecidas por organismos como el Consejo de Europa, la UNESCO y la OEI, así como por el artículo 4 del Reglamento europeo de IA relativo a la alfabetización en IA.

Palabras clave: inteligencia artificial generativa, enseñanza de lenguas, modelos de lenguaje de gran escala, competencia digital docente

ABSTRACT

This article examines the integration of generative artificial intelligence (GenAI) into language teaching. Beginning with a conceptual framework that distinguishes machine learning, deep learning and natural language processing, the paper describes how large language models (LLMs) operate and how the chat applications that make them accessible to users function. It argues that the pedagogical value of these tools depends on prior didactic reflection and, in particular, on the teacher's careful design of the *prompt*, understood as a contextualized instruction defining the topic, objective, role, level and format of the activity. The study stresses that, far from replacing teachers, GenAI reaffirms their irreplaceable role as mediators, provided they develop adequate digital competence. Finally, it warns of the risks of overreliance —loss of the communicative approach and of authentic oral interaction— and of the ethical and cybersecurity requirements set by bodies such as the Council of Europe, UNESCO and the OEI, as well as by Article 4 of the European AI Act on AI literacy.

Keywords: generative artificial intelligence, language teaching, large language models, teachers' digital competence

Conflictos de Interés: ninguno que declarar

Fuente de financiamiento: sin fuente de financiamiento.

DOI: <https://doi.org/10.47133/NEMITYRA20260801b-A15>

BIBLID: 2707-1642, 8, 1, pp. 167-172

Editor responsables: Valentina Canese (<https://orcid.org/0000-0002-1584-7322>).

Inteligencia Artificial Generativa en la enseñanza de las lenguas

Este artículo se refiere a la ponencia en el eje temático de “Lengua y Tecnología” entre los varios ejes tratados en este 6º Congreso Paraguayo de Lingüística Aplicada del 2025.

La inteligencia artificial se ha convertido en uno de los motores de la economía del siglo XXI, sobre todo gracias al desarrollo de la inteligencia artificial (*IA*) que se centra en la creación de contenido nuevo y original a partir de datos existentes. A diferencia de otros enfoques de la *IA*, que se limitan a analizar o clasificar datos, la *IA* generativa (*IAGen*), tiene la capacidad de producir contenido novedoso, como texto, imágenes, música, código y más¹

Esta contribución a las ya existentes se concentrará completamente en analizar de qué manera la *IAGen* se integra en la enseñanza de lenguas. Queriendo continuar con la descripción de esta rama de la *IA*, para seguir con sus fundamentos prestando atención a los modelos de lenguaje de grande escala Large Language Models (*LLM*). Es evidente que los tiempos actuales avanzan rápidamente y los desafíos en el campo de la educación se hacen siempre más grandes. Lo que puede producir tanto oportunidades, desafíos como dificultades, de manera tal que se hace obligatorio que los profesionales de la educación estén preparados para el uso de estas nuevas herramientas, que puedan cambiar su metodología de la enseñanza dando un mayor énfasis a la participación del estudiante en el proceso de aprendizaje, individualizar los materiales didácticos y permitir que en general el profesorado pueda recoger con grande provecho y facilidad los resultados de las actividades propuestas en las diferentes publicaciones sobre este tema, para que puedan agilizar así el proceso educativo en su totalidad hasta en el momento de la evaluación.

En efecto, la Comunidad Europea el 08/07/2025 publica el documento más reciente donde sobre el artículo 4 que se refiere a la alfabetización de la *IA* que sostiene que las personas que utilizan la *IA* en todos los ámbitos deben estar alfabetizadas en el uso de la *IA*.²

Claramente el uso del *IAGen* provoca algunas perplejidades en algunos aspectos éticos y sociales que emergen cada vez que se nombra ya solo la *IA*. El objetivo de esta ponencia se alcanzará presentado algunas posibles experiencias didácticas con el uso de la *IAGen* para demostrar los beneficios que aporta a las clases de lengua.

En este artículo exploraremos el fascinante mundo de la inteligencia artificial generativa (*IAGen*) y su aplicación en la enseñanza de las lenguas. Antes que nada, es necesario precisar que la *IAGen* es una rama de la Inteligencia Artificial que consiste en la creación de contenido o datos nuevos y únicos utilizando algoritmos de aprendizaje automático (*AA* o *ML*, es decir, el *machine learning*). Aunque este estudio no está basado en la simple recopilación de datos y aprendizaje automático más bien en el *Deep Learning* y aplicaciones de *Natural language Processing* (*NLP*). Este potencial revolucionario que posee la *IAGen*.

El aprendizaje automático (*AA*) es una rama que se centra en la creación de algoritmos y modelos que permitan a estos sistemas aprender y mejorarse a sí mismos con tiempo y entrenamiento. Los modelos de *AA* asimilan los datos existentes y actualizan de forma automática sus parámetros a medida que crecen.

El aprendizaje profundo es una subrama del automático, en el sentido de que abarca los modelos de *AA* profundos. Estos modelos profundos se denominan redes neuronales y son

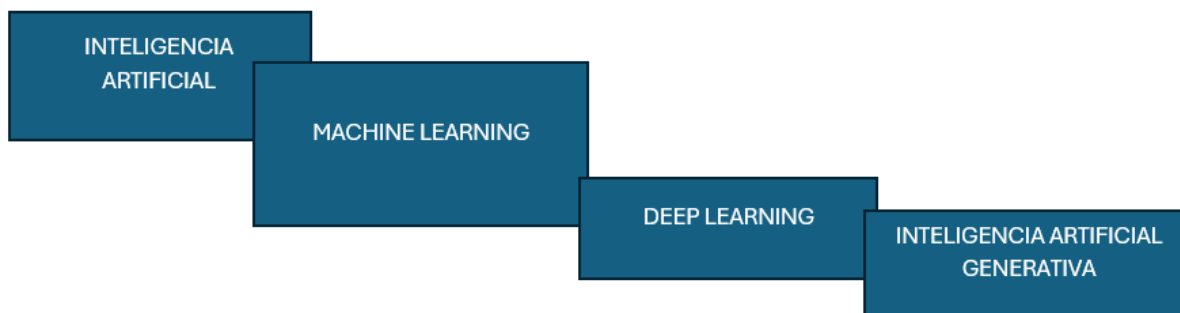
¹ Ortega Candel, José Manuel. (2025). *Inteligencia Artificial. Investigaciones, aplicaciones y avances* Madrid: Ediciones Anaya, 171.

² European Commission. (8 July 2025). What Is AI Literacy for Article 4 of the AI Act? in *AI Literacy – Questions & Answers*, doi: <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/faqs/ai-literacy-questions-answers>

especialmente adecuados en ámbitos como la visión artificial por ordenador con el procesamiento del lenguaje natural *NLP*.

Llegamos así, a la *IAGen*, otra subrama del aprendizaje profundo, que no utiliza las redes neuronales para agrupar y clasificar los datos existentes o realizar predicciones con ellos, sino que emplea potentes modelos de este tipo de redes para generar contenido totalmente nuevo, desde imágenes a lenguaje natural, pasando por música o vídeos.³

Una ejemplificación de lo anteriormente mencionado podría ser un cuadro como este:



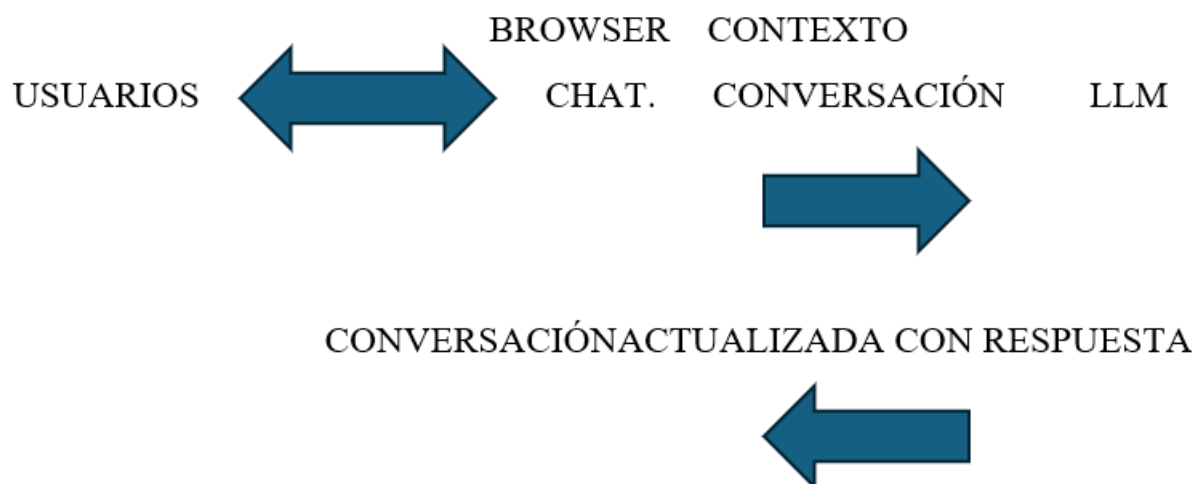
Una vez aclarado todos los procesos que definen la *IAGen* vamos a tratar su aplicación en el ámbito educativo, en particular manera en el del estudio de las lenguas, para que la educación lingüística pueda proponer laboratorios operativos con herramientas y ejemplos multilingües. Desde décadas muchos concuerdan que el uso de las “buenas prácticas” en la educación lingüística se fundan en un enfoque comunicativo y con este objetivo se ha tratado de usar la tecnología disponible para los docentes.

IAGen en las clases de lengua debe corresponder a una reflexión profunda del docente, sobre el papel que puede tener la tecnología en el proceso educativo. De ello se desprende que la implementación de soluciones digitales exige profesionales debidamente formados, con competencias actualizadas, una actitud proactiva y un compromiso genuino con su labor pedagógica día a día.

La *IAGen* ofrece muchas herramientas a los usuarios, hoy por hoy hay tantas aplicaciones que el docente puede querer desistir en su intento de usarla, para que esto no suceda aquí le mencionamos las más conocidas; *ChatGPT*, *Gemini*, *DeepSeek*, *Perplexity* entre otras. Estas herramientas permiten un uso "genérico" de la *IA*, con los clásicos chats de preguntas y respuestas, que pueden ser un buen inicio al acercarse a esta nueva metodología para las clases de lengua.

Es preciso esclarecer que los *chats* son verdaderos "programas" informáticos que se encargan de recopilar preguntas del usuario, pasarlas al Large Language Models, *LLM* (el verdadero "cerebro" de la *IA*) y una vez elaboradas, se las presenta al usuario:

³ Alto, Valentina. *Inteligencia artificial generativa con modelos de ChatGPT y Open AI*. 2024. Madrid: Anaya, 19.



Cualquiera aplicación de *chat* utilizada en el navegador y el *LLM* están completamente separados, a menudo por miles de kilómetros. De hecho, se podría decir que la ventana de chat que vemos en el navegador aparece como las aplicaciones de *chat* que usamos a diario, solo que esta nos pone en contacto con una *IA* en lugar de personas, de ahí una de las problemáticas a la hora de usar las herramientas la *IA Gen*.

Cabe destacar, como se puede observar en el gráfico, que la aplicación de chat envía al *LLM* no solo la pregunta, sino también el estado de la conversación que ha tenido lugar hasta ese momento. Esto es necesario porque el *LLM* no está equipado con ninguna memoria a corto plazo (en lenguaje informático es "*Stateless*", por lo tanto, no tiene un "estado"), por lo que si no recibiera todo el contexto cada vez, no podría mantener una "conversación" con ningún usuario.

Por esta razón, el uso del *LLM* para chats que funcionan de manera diferente a los que están disponibles públicamente cambia la elección en el panorama general, lo que hace necesario usar un *LLM* directamente mediante una aplicación especializada.

Algunos de los *LLM* más aconsejables hoy en día son:

Duet AI	Chat Gpt	Scribe	AlphaCode	SCRIBE
Github Copilot		Claude	Dall-E2	Cohere Generate
GBard	GPT-4	GitHub Copilot	AlphaCode	

La aplicación tendrá que dar "instrucciones" al *LLM* estableciendo un contexto específico incluso antes de que comience la conversación con el estudiante. Para realizar este pasaje, la aplicación deberá proporcionar al *LLM* un "*prompt*", preparado por el docente en nuestro caso.

La definición del "*prompt*", es un paso muy importante porque es necesario dar todas las informaciones necesarias para que la aplicación pueda comportarse según las expectativas del

docente, la información debe ser clara y detallada, debe de evitar ambigüedades y debe proporcionar un contexto. Un prompt bien diseñado no solo mejora la interacción con las herramientas de IA, sino que optimiza la enseñanza y el aprendizaje de las lenguas. Para obtener resultados provechosos para nuestras clases de lengua hay que antes que nada individuar en qué momento del proceso de aprendizaje queremos utilizar la IAGen si al principio, como por ejemplo en la planificación de una actividad o en la fase preparatoria de la clase o si durante el proceso ya con una actividad didáctica misma o si al final en el proceso de evaluación de los estudiantes. Como primer paso hay que definir bien el tema y el objetivo de aprendizaje, luego hay que definir bien los roles, es decir quien responde, especificando el nivel y la edad de los estudiantes, después como ya hemos dicho anteriormente proporcionar un contexto, un por qué y para qué, dar un ejemplo en el caso sea necesario, determinando el tiempo y el nivel de la clase, hay también que especificar el formato y el enfoque pedagógico, cómo debe ser la estructura si un resumen, una lista, o otros tipos de formas y como debe ser de, tipo informal, formal técnico y por último solicitar el producto final. Siguiendo estos pasos la proyectación de cualquiera actividad didáctica podrá ser sobre todo inclusiva y personalizada además que interdisciplinar pudiendo tener en consideración competencias transversales desarrolladas en la ejercitación, como la autonomía, la colaboración, el pensamiento crítico, el *problem solving*, la creatividad, etc.

Después de haber individuado la herramienta que se ajuste a las necesidades de la clase, el docente debe saber manejarla satisfactoriamente. En esta época cuando se creía que los docentes iban a ser sustituidos por la IA, resulta todo lo contrario, el docente adquiere un rol importante e insustituible dentro del entorno del aula de lenguas. Ante todo, debe poseer una competencia digital que lo ayude en la selección, uso y aprovechamiento de las herramientas, todos los profesionales pueden desarrollarla progresivamente con la ayuda que les proporcionen los sistemas educativos de su país, en ningún momento deben pensar que no son capaces o que es imposible adquirir esta competencia. Con el acompañamiento adecuado y el uso de las herramientas pertinentes, es posible adaptarse a las demandas de un entorno educativo en constante transformación y evolución.

De manera que la educación lingüística pueda seguir, este aspecto junto a otros elementos pueden representar limitaciones y riesgos que corre un docente a la hora de querer personalizar por completo el material utilizado en su clase de lengua con herramientas digitales. En ocasiones, puede suceder que el docente pase de un extremo al otro, es decir, pasar de no usarlo a hacer un uso excesivo de las herramientas tecnológicas en el proceso educativo, perdiendo el enfoque comunicativo real, intercambiando la interacción humana por una interacción por medio digital, cosa que puede afectar la producción de una interacción oral realista en una clase de lengua.

Como ha surgido ya en varias ocasiones, es preciso tener presente que cualquier aplicación que sea potenciada por la IA y más si es de tipo generativa, tendrá que estar en línea con los criterios de *cybersecurity*⁴ reglamentados por el Consejo de Europa en Europa o por la UNESCO, o Asociaciones como la OEI (Organización de Estados Iberoamericanos para la Educación, la Ciencia y la Cultura), de manera que puedan proteger los datos personales de los usuarios en cualquier momento.

⁴José Aurelio Medina-García y Javier Nicolás-Sánchez, “La ciberseguridad como prioridad estratégica: fundamentos, amenazas y respuestas,” *Revista Española de Defensa* 373 (2020): 34–41.
Bruce Schneier, *Click Here to Kill Everybody: Security and Survival in a Hyper-Connected World* (New York: W. W. Norton & Company, 2018), 45.

Referencias

- Alto, V. (2024). *Inteligencia artificial generativa con modelos de ChatGPT y OpenAI*. Anaya.
- European Commission. (2025, 8 de julio). *What is AI literacy for Article 4 of the AI Act? En AI literacy – Questions & answers*. <https://digital-strategy.ec.europa.eu/en/faqs/ai-literacy-questions-answers>
- Fernández, A. (2021). Data analytics in language education: Opportunities and challenges. *Journal of Language and Education*, 5(2), 120–134.
- González, M., Pérez, J., & Ramírez, L. (2020). Personalized language learning through AI: A case study. *International Journal of Educational Technology*, 12(3), 45–58.
- Gómez, R. (2021). Ethics and privacy in educational technology. *Ethics in Education Review*, 8(1), 75–88.
- López, S., & Rodríguez, T. (2022). Chatbots as language learning tools: An empirical study. *Language Learning & Technology*, 26(1), 30–50.
- Martínez, C. (2023). The risks of overreliance on technology in language learning. *Language Education Journal*, 7(4), 2000–2015.
- Medina-García, J. A., y Nicolás-Sánchez, J. (2020). La ciberseguridad como prioridad estratégica: Fundamentos, amenazas y respuestas. *Revista Española de Defensa*, 373, 34–41.
- Ortega Candel, J. M. (2025). *Inteligencia artificial: Investigaciones, aplicaciones y avances*. Ediciones Anaya.
- Salas, D., & Torres, E. (2022). Teacher training in AI tools for language education: A necessity. *Education and Information Technologies*, 27(3), 1500–1520.
- Schneier, B. (2018). *Click here to kill everybody: Security and survival in a hyper-connected world*. W. W. Norton & Company.
- UNESCO. (2023). *Tecnología en la educación: ¿Una herramienta en las manos de quién? (Informe de Seguimiento de la Educación en el Mundo)*. UNESCO.
- Vygotsky, L. S. (2021). *El desarrollo de los procesos psicológicos superiores*. Crítica.
- Vygotsky, L. S. (2021). *Pensamiento y lenguaje*. Planeta.