



COLECCIÓN CONOCIMIENTO CONTEMPORÁNEO

Empoderando la docencia en la Era Digital: innovación, tecnología y renovación pedagógica

Coords.
Olga Buzón García
Carmen Romero García

Dykinson, S.L.



COLECCIÓN CONOCIMIENTO CONTEMPORÁNEO

EMPODERANDO LA DOCENCIA
EN LA ERA DIGITAL:
INNOVACIÓN, TECNOLOGÍA
Y RENOVACIÓN PEDAGÓGICA

Coords.

OLGA BUZÓN GARCÍA
CARMEN ROMERO GARCÍA

Dykinson, S.L.

2024



Esta obra se distribuye bajo licencia

Creative Commons Atribución-NoComercial 4.0 Internacional (CC BY-NC 4.0)

La Editorial Dykinson autoriza a incluir esta obra en repositorios institucionales de acceso abierto para facilitar su difusión. Al tratarse de una obra colectiva, cada autor únicamente podrá incluir el o los capítulos de su autoría.

EMPODERANDO LA DOCENCIA EN LA ERA DIGITAL: INNOVACIÓN, TECNOLOGÍA Y RENOVACIÓN PEDAGÓGICA

Diseño de cubierta y maquetación: Francisco Anaya Benítez

© de los textos: los autores

© de la presente edición: Dykinson S.L.

Madrid - 2024

N.º 176 de la colección Conocimiento Contemporáneo

1ª edición, 2024

ISBN: 978-84-1170-924-8

NOTA EDITORIAL: Los puntos de vista, opiniones y contenidos expresados en esta obra son de exclusiva responsabilidad de sus respectivos autores. Dichas posturas y contenidos no reflejan necesariamente los puntos de vista de Dykinson S.L, ni de los editores o coordinadores de la obra. Los autores asumen la responsabilidad total y absoluta de garantizar que todo el contenido que aportan a la obra es original, no ha sido plagiado y no infringe los derechos de autor de terceros. Es responsabilidad de los autores obtener los permisos adecuados para incluir material previamente publicado en otro lugar. Dykinson S.L no asume ninguna responsabilidad por posibles infracciones a los derechos de autor, actos de plagio u otras formas de responsabilidad relacionadas con los contenidos de la obra. En caso de disputas legales que surjan debido a dichas infracciones, los autores serán los únicos responsables.

INDICE

INTRODUCCIÓN.....	12
OLGA BUZÓN GARCÍA	
CARMEN ROMERO GARCÍA	

SECCIÓN I

COMPETENCIAS DOCENTES Y PROFESIONALES EN EDUCACIÓN

CAPÍTULO 1. LA INTEGRACIÓN DE LA IA EN LA CREACIÓN DE MATERIALES DIDÁCTICOS: PROMPTS EFECTIVOS PARA EL AULA DE LENGUAS EXTRANJERAS	15
TAMARA ALLER CARRERA	
CAPÍTULO 2. POTENCIANDO LA PEDAGOGÍA EN LA COMUNIDAD: UN ESTUDIO INTEGRAL DE LAS SALIDAS PROFESIONALES EN LA GESTIÓN CULTURAL Y LOS CENTROS CÍVICOS	32
JAVIER DE LA HOZ RUÍZ	
JAVIER MULA FALCÓN	
MARTA GARCÍA-JIMÉNEZ	
CAPÍTULO 3. CICLOS CORTOS DE EDUCACIÓN SUPERIOR DESDE UNA PERSPECTIVA SUPRANACIONAL. INTEGRACIÓN EN CAMPUS UNIVERSITARIOS ESPAÑOLES Y VIVENCIA DEL ALUMNADO.....	47
JUANA SAVALL CERES	
CAPÍTULO 4. CICLOS LA ESCRITURA EN ALUMNOS DANESOS Y ESPAÑOLES DE EDUCACIÓN PRIMARIA: UN ESTUDIO DE CASO.....	66
NAZARÉ JIMÉNEZ HERNÁNDEZ	
JUANA SAVALL CERES	
CAPÍTULO 5. LA INCORPORACIÓN DE LA COMPETENCIA DIGITAL EN EL TÍTULO DE GRADO EN FISIOTERAPIA: ANÁLISIS Y PERSPECTIVAS ...	79
ANA BELÉN ROMOJARO RODRIGUEZ	
CAPÍTULO 6. GAMIFICACIÓN EN LOS MERCADOS FINANCIEROS	101
JUAN INFANTE	
CARLOS ESTEVEZ	
CAPÍTULO 7. PERCEPCIÓN DE LOS MAESTROS SOBRE LAS AULAS PREFERENTES PARA LA INCLUSIÓN DEL ALUMNADO TEA	117
SANDRA LILIANA MEDINA CÁRDENAS	
CASANDRA RODRÍGUEZ JORGE	
AMPARO CASADO MELO	
ISABEL FREGENEDA GARCÍA	

LA INTEGRACIÓN DE LA IA EN LA CREACIÓN DE MATERIALES DIDÁCTICOS: PROMPTS EFECTIVOS PARA EL AULA DE LENGUAS EXTRANJERAS

TAMARA ALLER CARRERA
Instituto Politécnico de Bragança

1. INTRODUCCIÓN

La enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera (LE), como destaca Aller (2019), ha estado siempre a la par de los avances tecnológicos a lo largo de la historia, adoptándolos rápidamente como herramientas y recursos pedagógicos para el desarrollo y la adquisición de competencias lingüísticas.

Desde una perspectiva histórica-tecnológica, la invención de la imprenta en el siglo XV representó un punto de inflexión en el ámbito educativo. La posibilidad de imprimir libros en masa permitió el acceso a material impreso en diferentes idiomas en formato de gramáticas, diccionarios, glosarios, etc., lo que facilitó el proceso de adquisición de una LE.

A finales del siglo XIX, el cinematógrafo introdujo la posibilidad de utilizar películas y material audiovisual en el aula de LE, proporcionando a los estudiantes la oportunidad de entrar en contacto con la lengua en contextos auténticos y situaciones reales de uso, favoreciendo, de este modo, la comprensión auditiva, la pronunciación y la inmersión cultural.

La incorporación de la informática y los ordenadores personales en la década de los 60 marcó una nueva era en la enseñanza de idiomas. El aprendizaje asistido por computadores (CALL) a través de *softwares*

educativos y laboratorios de idiomas representó el primer paso hacia la digitalización del aprendizaje de lenguas extranjeras.

Con la llegada de Internet, a mediados de la década de 1990, las aulas se transformaron en espacios conectados en red, donde los estudiantes comenzaron a explorar sitios web, aplicaciones, vídeos, *podcasts*, *blogs*, foros y materiales interactivos en la LE. Asimismo, la inmersión lingüística virtual pudo ser posible a través de plataformas de intercambio cultural y redes sociales, interactuando en directo o diferido con hablantes nativos del idioma que están aprendiendo.

Actualmente, la Inteligencia Artificial Generativa (IAG), a diferencia de la IA convencional, presente desde hace años en los asistentes virtuales de los teléfonos móviles, electrodomésticos y coches, ha llevado la enseñanza de lenguas extranjeras a una realidad educativa completamente nueva. La capacidad de crear contenido nuevo como imágenes, texto, vídeos y música a través de un chat ha llevado a la educación a una nueva fase de transformación. Así pues, los *chatbots*, asistentes virtuales y sistemas de IAG:

ofrecen trayectorias personalizadas de aprendizaje basadas en los perfiles, respuestas e interacciones de los estudiantes. Estas aplicaciones buscan acercar el tipo, dificultad, secuencia y ritmo de los materiales de aprendizaje, así como sus diálogos, preguntas y retroalimentación, a las necesidades individuales de los estudiantes, con costos considerablemente inferiores a los de los medios tradicionales. (Jara & Ochoa, 2020, p.7).

La capacidad de la IAG para procesar grandes cantidades de datos y tomar decisiones complejas en un amplio abanico de situaciones, es decir, tareas que requieren inteligencia humana, la han convertido en una de las tecnologías más revulsivas del campo educativo. Las posibilidades educativas como los potenciales peligros de su uso están generando debate tanto entre la comunidad científica como en las instancias políticas.

La visión distópica, considera la IAG como un riesgo social debido a la posible independencia y emancipación de las máquinas. Como señalan Teigens, Skalfist & Mikelsten (2020), los computadores podrían sustituir a los humanos en determinadas funciones existiendo, de este modo, el peligro de que las decisiones de la IAG no estuviesen alineadas con

los valores humanos y éticos. Por otra parte, otros investigadores hablan sobre el riesgo que puede producir la deshumanización, la falta de interacción humana (Norman-Acevedo, 2023), así como la amenaza que representa la sobredependencia tecnológica (Ji Wang, 2023), que puede hacer que los jóvenes se vuelvan aún más dependientes de la tecnología.

Por contrapartida, desde la perspectiva utópica de la IAG se considera que los sistemas inteligentes en la educación pueden ser:

Un medio que contribuirá a complementar, mejorar la calidad, optimizando procesos repetitivos, aportar a la personalización y fomentar el interés de los estudiantes. Cambiando radicalmente la forma de hacer y producir la relación estudiante-mentor en una continua creación conjunta de conceptos interiorizados en prácticas. (Norman-Acevedo, 2023, p.4).

En este sentido, la optimización de procesos repetidos a través de la IAG hace referencia a la posible elaboración de materiales y actividades didácticas personalizadas, a la creación de diferentes tipos de recursos educativos y la implementación de una monitorización inteligente, es decir, la capacidad de evaluar las fortalezas y debilidades de los estudiantes a través de los test y cuestionarios que realizan en las diferentes materias.

De esta forma, estos sistemas no sólo realizan la corrección automática de tests, sino que también pueden adquirir automáticamente conocimiento sobre las habilidades y competencia que los estudiantes poseen sobre la materia en cuestión. (Sánchez Vila & Lama Penín, 2007, p. 8)

En el futuro próximo, se espera que las tecnologías más vanguardistas como la realidad aumentada y la realidad virtual, junto con los avances en inteligencia artificial, continúe transformando y modelando la educación del siglo XXI. Por este motivo, es esencial abordar de manera proactiva los desafíos que puedan surgir para poder garantizar que la tecnología se utilice adecuadamente, es decir, para potenciar la educación democrática, inclusiva, y guiados por principios éticos y equitativos.

1.1. *PROMPTS* EFECTIVOS PARA EL AULA DE LE

Como se ha referido en el epígrafe anterior, la IAG está intrínsecamente relacionada con la conducta humana, pudiendo ser aprovechada en el

ámbito educativo para replicar el comportamiento de los docentes, potenciando significativamente su desempeño.

En la actualidad, algunos centros educativos están “aprovechando la IA en su vertiente de *chatbots* o tutores virtuales para interactuar con el alumnado y optimizar su aprendizaje al poder controlar su progreso, evaluar las tareas o prestarles apoyo de manera instantánea (Ayuso-del Puerto & Gutiérrez-Esteban, 2022, p. 348), proporcionándoles, de este modo, retroalimentación personalizada y adaptada a sus necesidades individuales y ritmos de aprendizaje.

Asimismo, la IAG, como *ChatGPT*¹, puede ayudar a los docentes a elaborar materiales y contenidos educativos de forma autónoma, así como generar diferentes tipos de actividades didácticas, lo que podría tener implicaciones significativas para el cuerpo docente. En palabras de Rui Mendoza (2023) podría permitir contrarrestar el agotamiento de los profesores, permitiéndoles dedicarse más tiempo a la realización de prácticas pedagógicas más creativas y personalizadas, es decir, ocuparse de aspectos más fundamentales y enriquecedores de la educación.

Así pues, mediante la formulación de instrucciones o indicaciones específicas, conocidas como *prompts*, los sistemas inteligentes de generación de textos como *ChatGPT* pueden realizar de manera automatizada diferentes tipos de tareas como traducir, resumir, generar discursos, crear materiales didácticos y producir varios tipos de ejercicios y actividades.

Es importante destacar que en este tipo de sistemas la calidad y la relevancia de las respuestas que se obtienen al introducir un *prompt* depende en gran medida de la claridad y especificidad de la instrucción proporcionada. Por lo tanto, la formulación de *prompts* constituye una parte fundamental en la interacción efectiva con las herramientas de IA.

¹ ChatGPT es un modelo de lenguaje desarrollado por OpenAI que se basa en la tecnología de IA y está diseñado para generar texto de manera autónoma en respuesta a una variedad de preguntas. Mediante el uso de técnicas de procesamiento del lenguaje natural, este sistema utiliza el aprendizaje automático a gran escala de una amplia gama de textos para generar contenido en varios temas y estilos de escritura.

Uno de los mayores retos de *ChatGPT* y tecnologías similares es la capacidad de garantizar la coherencia, relevancia y precisión en sus respuestas, ya que veces pueden producir respuestas que carecen de sentido o que son inapropiadas en ciertos contextos. Morales-Chan (2023) refiere algunas de las limitaciones más comunes:

La falta de contexto y la naturaleza limitada del entrenamiento pueden llevar a respuestas erróneas o inapropiadas. El sesgo de los datos de entrenamiento también puede generar problemas de sesgo en las respuestas proporcionadas, lo que puede conducir a respuestas insensibles u ofensivas. Además, es importante tener en cuenta las limitaciones lingüísticas de Chat GPT, ya que se ha entrenado principalmente en inglés y su rendimiento en otros idiomas podría ser limitado. La falta de conocimiento del contexto y la comprensión profunda sobre temas éticos y morales también son factores limitantes que deben ser considerados al utilizar esta tecnología en el ámbito educativo. (p.2).

En consonancia con el estudio de investigación realizado por Morales-Chan (2023), para que se produzcan respuestas confiables en *ChatGPT* es necesario prestar atención a la calidad de los *prompts* y asegurarse de que estén bien contruidos. Así pues, para crear *prompts* eficaces en *ChatGPT* se debe tener en cuenta algunos puntos clave:

- Claridad: la instrucción proporcionada debe ser clara y de fácil comprensión, evitando cualquier tipo de ambigüedad.
- Especificidad: es importante definir el formato de respuesta que se desea obtener (definición, lista, párrafos descriptivos o explicativos, tablas o gráficos, ensayos, diálogos, etc.).
- Concisión: se recomienda ser breve, evitando redundancias y frases muy extensas.
- Contextualización: es necesario ofrecer información adicional del contexto, adaptando el lenguaje y el tono de la instrucción a la audiencia y el entorno en el que se aplicará.
- Revisión: es fundamental revisar las respuestas generadas por el *prompt* para garantizar que cumplen con los objetivos deseados. Se recomienda probar diferentes modos de plantear la misma pregunta para ver cuál genera la respuesta más adecuada.

1.1.1. Tipos de *Prompts*

Aunado al epígrafe anterior, los *prompts* bien definidos y precisos pueden ayudar a guiar la conversación de manera efectiva. Con el fin de direccionar y controlar el modelo de respuesta que se espera recibir, en este apartado se proponen diferentes tipos de *prompts* orientados a la enseñanza-aprendizaje de LE. A continuación se detallan los *prompts* más comunes, acompañados de un ejemplo de aplicación en el aula:

- *Prompt* abierto: es una instrucción que no tiene una respuesta concreta y única, por lo tanto genera respuestas variadas y creativas. Este tipo de *prompts* son útiles para estimular la reflexión, la creatividad y la expresión personal. Pueden ser utilizados en el aula de ELE en actividades de escritura creativa, entrevistas, dinámicas de grupo y en muchas otras situaciones que requieran respuestas flexibles y diversas.

Ejemplo: “Describe una comida tradicional latinoamericana. ¿Cuáles son los ingredientes y cómo se prepara?”

- *Prompt* cerrado: es una pregunta que espera una respuesta concreta y específica, generalmente de respuesta corta. Suelen ser eficaces en situaciones donde se busca obtener una respuesta directa.

Ejemplo: “¿Cuál es el plural de jabalí?”

- *Prompt* específico: este tipo de instrucción se centra en un tema, concepto o situación determinada, proporcionando una respuesta detallada y bien estructurada. Son útiles en tareas de escritura académica, ensayos, evaluaciones formales y en cualquier contexto donde se requiere un nivel alto de precisión y claridad en la respuesta.

Ejemplo: "Escribe un ensayo de al menos 300 palabras sobre el impacto de la tecnología en la sociedad actual. Incluye al menos tres ejemplos concretos y proporciona tu opinión al respecto."

- *Prompt* de reflexión: son preguntas diseñadas para estimular la reflexión y el pensamiento crítico sobre un tema o experiencia específica. Estos *prompts* invitan a analizar pensamientos,

emociones, acciones y aprendizajes en relación con una situación dada. Estimulando la autorreflexión.

Ejemplo: “Piensa en un desafío que hayas enfrentado al aprender español. ¿Cómo lo superaste y qué aprendizajes obtuviste de esa experiencia?”

- *Prompt* de toma de decisiones: son instrucciones destinadas a estimular el proceso de reflexión y el análisis de los pros y los contras que precede a la toma de una decisión. Se consideran excelentes para desarrollar habilidades de pensamiento crítico, análisis y resolución de problemas, y fomentan la capacidad de tomar decisiones fundamentadas y efectivas en diversas situaciones.

Ejemplo: “Imagina que estás planeando tus vacaciones. ¿Prefieres explorar una ciudad histórica o relajarte en una playa paradisíaca? Explica por qué elegirías esta opción”.

- *Prompt* de análisis o discusión: generalmente esta instrucción se utiliza para obtener una evaluación, resumen u opinión sobre un intercambio de ideas acerca de un tema específico.. Invitan a analizar un tema o a participar en una discusión sobre un tema específico.

Ejemplo: “Analiza la siguiente discusión entre dos estudiantes sobre el tema de la inmigración. Destaca los puntos clave de debate, las estrategias de comunicación utilizadas y sugiere posibles áreas de mejora en la expresión oral de los estudiantes”.

- *Prompts* de resolución de problemas: esta instrucción plantea situaciones que requieren encontrar soluciones o tomar decisiones para resolver un problema en una o situación específica.

Ejemplo: “Imagina que estás en México y te has perdido. Describe los pasos que seguirías para encontrar el camino de regreso al lugar donde te alojas. Usa al menos cinco frases e incluye vocabulario relacionado con direcciones y orientación”.

Como se ha visto en este apartado, el uso de diferentes tipos de *prompts* pueden influir en la respuestas generadas, afectando, por consiguiente, a la calidad y a la pertinencia de la respuesta. Cada tipo de *prompt* tiene

un propósito, y su elección depende del objetivo que se procura alcanzar, así como del contexto de la actividad.

1.1.2. La fórmula del *prompt* efectivo

La importancia de los *prompts* en la generación de textos radica en que constituyen la base para dirigir y controlar la respuesta, así pues, una adecuada adaptación al objetivo y contexto garantizará la obtención de respuestas coherentes y relevantes. En contrapartida, “*prompts* mal definidos pueden generar conversaciones desenfocadas y poco productivas, lo que resulta en una experiencia menos atractiva e informativa” (Morales-Chan, 2023, p. 2).

Si bien la creación de *prompts* puede convertirse en un proceso bastante creativo, en este trabajo de investigación se considera importante estructurar la instrucción tomando en consideración los siguientes elementos claves: rol, resultado, objetivo, contexto y restricciones.

- Rol: este componente especifica el papel, la posición o el personaje que el sistema de IA debe asumir al responder al *prompt* (un profesor de LE, un estudiante universitario aprendiendo español, etc.).
- Resultado: indica el resultado final o la meta que se espera alcanzar con la respuesta (un diálogo, una conversación telefónica, una actividad de relleno de huecos, un texto argumentativo, un relato corto, una respuesta analítica, descriptiva o argumentativa, etc.).
- Objetivo: hace referencia al propósito o la razón subyacente por la cual se está pidiendo esta respuesta (para trabajar un tema gramatical específico, ampliar vocabulario, desarrollar la comprensión lectora, fomentar la expresión escrita o promover la reflexión crítica sobre un tema cultural, entre otros.).
- Contexto: representa el entorno o la situación en la que se presenta el *prompt*, es decir, el escenario que envuelve la situación real o ficticia. Por ejemplo, “imagina que eres un profesor de inglés que das clases a niños de 1º de la ESO (edades

aproximadas entre 12 y 13 años). La mayoría de los estudiantes tienen conocimientos básicos de gramática y vocabulario, pero tienen dificultades para comunicarse fluidamente en situaciones cotidianas”.

- Restricciones: señala las limitaciones, reglas o condiciones que el sistema de IAG debe tener en cuenta al generar la respuesta. Pueden incluirse limitaciones de tiempo, estilos, formatos de respuesta, el uso de ciertas estructuras gramaticales, o incluso la exclusión de ciertos temas.

En resumen, un *prompt* bien formulado incrementa significativamente la probabilidad de obtener respuestas precisas y pertinentes, evitando, de este modo, desviaciones no deseadas en el contenido generado. Así pues, la IAG puede convertirse en una herramienta eficaz para el docente en la creación de materiales didácticos, potenciando y enriqueciendo, de este modo, el proceso de enseñanza-aprendizaje de una LE.

2. OBJETIVOS

El presente estudio de investigación tiene como objetivo principal explorar y analizar el uso de la IAG a través de la herramienta *ChatGPT* en la creación de materiales didácticos para el aula de LE. En este contexto, se explorará y determinará las mejores prácticas para formular *prompts* precisos destinados al desarrollo y la adquisición de las competencias lingüísticas, comunicativas y socioculturales. Para alcanzar este propósito, se establecen los siguientes objetivos específicos:

- Evaluar la eficacia de la IAG en la generación de contenido didáctico: analizar la capacidad de *ChatGPT* para generar materiales didácticos relevantes y contextualmente apropiados en estudiantes de diversos niveles lingüísticos.
- Analizar la adaptabilidad y personalización de los materiales generados a las necesidades individuales de los estudiantes, considerando factores como el nivel de competencia lingüística, estilo de aprendizaje y preferencias temáticas.

- Identificar posibles áreas de mejora y recomendaciones para la implementación futura de la IAG en la creación de materiales didácticos.

Al abordar estos objetivos, se pretende proporcionar una visión integral y rigurosa sobre el potencial de la IAG en el ámbito educativo, específicamente en la elaboración de materiales didácticos para la enseñanza-aprendizaje de una LE, con el fin de agilizar el proceso de creación de los docentes y encaminarnos a procesos sistematizados de elaboración.

3. METODOLOGÍA

Para atender a los objetivos propuestos se ha realizado la siguiente investigación, la cual seguirá un enfoque exploratorio-descriptivo. Como señalan Cortés Cortés & Iglesias León (2004) “los estudios exploratorios se efectúan, normalmente, cuando el objetivo es examinar un tema o problema de investigación poco estudiado, del cual se tienen muchas dudas o no se ha abordado antes” (p. 20), en este caso, este estudio pretende investigar y analizar el uso de la IAG a través de la herramienta *ChatGPT* (la versión gratuita 3.5) en la creación de materiales didácticos para la enseñanza-aprendizaje de un LE, siendo una exploración relativamente nueva dentro de este contexto educativo.

Por otra parte, se define como una investigación descriptiva debido a que se pretende describir los contenidos generados a través del uso de *prompts* específicos. En conjunto, estos dos enfoques proporcionarán una visión integral de la capacidad de *ChatGPT* para crear materiales didácticos.

Concerniente a los contenidos generados, se diseñaron una serie de *prompts* destinados a desarrollar las diferentes competencias lingüísticas (gramática/vocabulario/ortografía), comunicativas (comprensión lectora, expresión oral y expresión escrita) y socioculturales. Cada *prompt* fue concebido como un constructo pedagógico que integra elementos clave de la teoría lingüística y pedagógica estructuralista para propiciar el análisis y la comprensión de la estructura interna y las relaciones entre los elementos lingüísticos de una lengua, y el enfoque comunicativo para la creación de actividades que fomenten la

interacción y comunicación auténtica entre los estudiantes, utilizando para este fin situaciones y contextos reales.

Para evaluar la eficacia de la IAG en la generación de contenido didáctico, se establecieron criterios específicos de análisis. Se consideraron aspectos como la coherencia y cohesión del texto, la pertinencia del contenido en relación con el *prompt* y la adecuación al nivel lingüístico de los estudiantes.

A medida que se aplicaron los *prompts* y se analizaron los resultados, se identificaron áreas de mejora y se formularon recomendaciones para la implementación futura de la IAG en la creación de materiales didácticos. Estos hallazgos contribuyen a la construcción de un cuerpo de conocimiento sólido en el ámbito de la enseñanza de lenguas extranjeras.

4. RESULTADOS

La enseñanza de LE requiere la elaboración de materiales didácticos que aborden diversas competencias lingüísticas y comunicativas. Para facilitar la labor del docente en la creación de dichos materiales, se propone una taxonomía la cual clasifica y ordena ejemplos de *prompts* clasificados por nivel de competencia y tipo de habilidad lingüística.

Los niveles de competencia se basan en el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (A1, A2, B1, B2, C1, C2), siendo que cada nivel incluye las categorías específicas de las diversas competencias lingüísticas, comunicativas y socioculturales. Esta taxonomía busca proporcionar una guía sistemática para diseñar actividades que promuevan el desarrollo integral del aprendizaje de una LE.

En relación a la elaboración de los *prompts*, se definió el contexto para la creación de las actividades, en este caso, el rol que se estipuló fue el de profesor de ELE con un público compuesto por estudiantes universitarios de un nivel específico de competencia lingüística. A continuación, se presentan las tablas de *prompts* didácticos clasificadas por niveles:

TABLA 1. Prompts para la Creación de Materiales Didácticos de LE: Nivel A1

Nivel de Lengua (MCER)	Competencia	Ejemplos de Prompts (Rol profesor de ELE, destinatarios estudiantes de nivel A1)
A1	Gramatical	Realiza una actividad de 10 frases de relleno de huecos con los verbos en presente simple. Incluye verbos irregulares.
	Ortográfica	Escribe 10 frases con errores básicos de acentuación, concordancia, ortografía, confusión entre v y b y entre la g y la j. No escribir frases con errores de omisiones o adiciones de letras. Todas las frases deben contener un mínimo de 2 errores.
	Léxica	Haz una actividad de relacionar adjetivos de personalidad con sus antónimos.
	Comprensión lectora	Realiza un formulario de información básica para completar con datos personales.
	Expresión oral	Haz preguntas sobre situaciones cotidianas para practicar la expresión oral.
	Expresión escrita	Escribe un anuncio en una red social buscando pareja.
	Sociocultural	Haz una lista de los saludos y las despedidas en español.

TABLA 2. Prompts para la Creación de Materiales Didácticos de LE: Nivel A2

Nivel de Lengua (MCER)	Competencia	Ejemplos de Prompts (Rol profesor de ELE, destinatarios estudiantes de nivel A2)
A2	Gramatical	Crea oraciones simples para unir utilizando conectores de discurso. Utiliza conectores de adición, de contraste, de causa, de enumeración, de orden y de comparación.
	Ortográfica	Proporciona una lista de palabras para completar con prefijos (des-, in-, re-, sub-, pre-) y sufijos (-ción, -mente, -oso/a.)
	Léxica	Haz una lista de establecimientos comerciales y escribe 5 ejemplos de lo que se puede comprar o hacer en cada uno de ellos.
	Comprensión lectora	Escribe un texto informativo sobre los mercados en España y realiza preguntas de selección múltiple sobre el texto.
	Expresión oral	Escribe 5 opiniones personales sobre los viajes para hacer un debate.
	Expresión escrita	Escribe una carta informal sobre las actividades de tiempo libre.
	Sociocultural	Escribe un parte meteorológico de España.

TABLA 3. Prompts para la Creación de Materiales Didácticos de LE: Nivel B1

Nivel de Lengua (MCER)	Competencia	Ejemplos de Prompts (Rol profesor de ELE, destinatarios estudiantes de nivel B1)
B1	Gramatical	Haz una actividad de transformar oraciones en presente indicativo a pretérito perfecto simple.
	Ortográfica	Haz una actividad sobre palabras homófonas.
	Léxica	Crea una actividad de unir palabras con sus definiciones sobre el mundo laboral.
	Comprensión lectora	Redacta una noticia periodística y realiza preguntas de verdadero y falso.
	Expresión oral	Crea tarjetas de rol para trabajar situaciones relacionadas con la reserva de habitaciones en un hotel.
	Expresión escrita	Escribe 5 anuncios de ofertas de trabajo con requisitos para el puesto.
	Sociocultural	Escribe un texto expositivo sobre tradiciones y costumbres de los andaluces.

TABLA 4. Prompts para la Creación de Materiales Didácticos de LE: Nivel B2

Nivel de Lengua (MCER)	Competencia	Ejemplos de Prompts (Rol profesor de ELE, destinatarios estudiantes de nivel B2)
B2	Gramatical	Haz una actividad para transformar de estilo directo en indirecto en formato de entrevista.
	Ortográfica	Haz una actividad de completa palabras con letras que faltan.
	Léxica	Crea una actividad de identificar expresiones idiomáticas con su significado.
	Comprensión lectora	Escribe una conversación entre un candidato y un empleador y realiza preguntas de A B C.
	Expresión oral	Escribe situaciones reales sobre la vivienda en España y crea preguntas de discusión.
	Expresión escrita	Escribe un anuncio publicitario sobre el cambio climático.
	Sociocultural	Escribe un texto informativo sobre el arte español y sus representantes.

TABLA 5. Prompts para la Creación de Materiales Didácticos de LE: Nivel C1

Nivel de Lengua (MCER)	Competencia	Ejemplos de Prompts (Rol profesor de ELE, destinatarios estudiantes de nivel C1)
C1	Gramatical	Escribe oraciones principales para completar con oraciones subordinadas, incluyendo expresiones de duda, deseo y mandato.
	Ortográfica	Escribe un texto con errores de puntuación.
	Léxica	Haz una actividad de formar palabras compuestas y parasintéticas.
	Comprensión lectora	Escribe un texto argumentativo sobre la educación a distancia y realiza preguntas de respuesta corta.
	Expresión oral	Escribe un texto sobre las ventajas y desventajas de la globalización y su impacto socioeconómico.
	Expresión escrita	Escribe 2 textos con metáforas para interpretar.
	Sociocultural	Escribe un texto instructivo sobre la multiculturalidad en España.

TABLA 6. Prompts para la Creación de Materiales Didácticos de LE: Nivel C2

Nivel de Lengua (MCER)	Competencia	Ejemplos de Prompts (Rol profesor de ELE, destinatarios estudiantes de nivel C2)
C2	Gramatical	Escribe frases con diferentes figuras retóricas como metáforas, aliteraciones, anáforas, hipérbolos, símiles y personificaciones para identificar.
	Ortográfica	Escribe un texto con errores de puntuación, acentuación y estilo para corregir.
	Léxica	Haz una actividad de completar huecos con vocabulario especializado del turismo y la hostelería.
	Comprensión lectora	Escribe un contexto argumentativo sobre ética digital y realiza preguntas de análisis.
	Expresión oral	Escribe un texto sobre la migración en España y plantea posibles soluciones para debatir.
	Expresión escrita	Redacta leyes de política lingüística.
	Sociocultural	Escribe un texto expositivo sobre la economía y el mercado laboral en España.

5. DISCUSIÓN

La introducción de herramientas como *ChatGPT* marca un antes y un después en la educación. En palabras de Moreno Padilla (2019) no debemos mirar la aparición de la IAG “como un enemigo sino como un posible campo de estudio, herramienta de uso, posibilitador de nuevas estrategias para el aprendizaje, generador de nuevas preguntas para la investigación educativa” (p. 262). Una visión conciliadora que nos permite explorar las posibilidades que ofrece este tipo de sistemas conversacionales inteligentes en la creación de contenido educativo y didáctico.

Sin embargo, como cualquier nueva invención tecnológica, es necesario conocer sus capacidades y limitaciones. En este sentido, a la hora de interactuar con generadores de texto inteligentes, es esencial la claridad, especificidad, concisión, contextualización y revisión en la formulación de *prompts*, evitando, de este modo, “preguntas vagas o confusas que puedan generar respuestas poco precisas” (Morales-Chan, 2023, p.2). Por consiguiente, la optimización del proceso de creación de materiales didácticos depende de conocer las mejores prácticas para formular *prompts* efectivos.

En relación a las limitaciones de la herramienta *ChatGPT*, en este estudio se ha verificado limitaciones lingüísticas relacionadas con la generación ocasional de respuestas inexactas. Así pues, se han registrado respuestas incorrectas en la realización de actividades relacionadas con el contraste entre el pretérito perfecto compuesto y el pretérito perfecto simple o la creación de actividades de análisis morfológico como la sufijación y la prefijación. A este respecto, se considera que debido a que la herramienta está entrenada principalmente en inglés, puede que no tenga mayor rendimiento en otros idiomas.

A pesar de las limitaciones encontradas, la propuesta taxonómica de *prompts* para la creación de materiales didácticos, clasificada por niveles de lengua y competencias, puede ser una guía útil para aquellos docentes de LE que quieran adentrarse en el mundo de la IAG y empezar a introducirla en sus prácticas pedagógicas. Asimismo, este estudio puede contribuir en ofrecer recomendaciones para futuras investigaciones en este campo.

6. CONCLUSIONES

El presente estudio de investigación ha explorado y analizado el uso de la IAG a través de la herramienta *ChatGPT* en la creación de materiales didácticos para la enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras. A través de su análisis y la aplicación de *prompts* efectivos, se ha demostrado que estas herramientas de generación de texto automático tiene un potencial significativo para transformar y enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La capacidad de la IAG para generar contenido didáctico personalizado y adaptado a los niveles de lengua representa un avance notable en el campo educativo y una ayuda para los docentes en el proceso de elaboración de materiales. Sin embargo, a pesar de las ventajas, también presenta desafíos, como el sesgo en las respuestas y la generación de respuestas inapropiadas.

Para aprovechar al máximo el potencial de la IAG en la creación de materiales didácticos, es crucial reconocer los diferentes tipos de *prompts* y saber formularlos adecuadamente. Asimismo, para obtener respuestas coherentes y pertinentes se recomienda dar toda la información necesaria relativamente al papel del usuario, el propósito de la instrucción, el objetivo que se pretende alcanzar, el contexto de aplicación, y las restricciones, en el caso de haberlas.

En última instancia, este estudio sienta las bases para futuras investigaciones y desarrollo en el campo de la enseñanza de LE, alentando la exploración de nuevas formas de aprovechar la tecnología para mejorar la calidad y personalización de la educación lingüística.

8. REFERENCIAS

- Aller, T. (2019). Evolución de los Materiales Didácticos en la Enseñanza de una Lengua Extranjera: La Conversión del Profesor Analógico al Docente Digital. *EDUSER: Revista de Educação*, 11(2), 31-49.
- Ayuso-del Puerto, D. & Gutiérrez-Esteban, P. (2022). La Inteligencia Artificial como recurso educativo durante la formación inicial del profesorado. *RIED: Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 25(2), 347-358.
- Cortés Cortés, M. E. & Iglesias León, M. (2004). *Generalidades sobre Metodología de la Investigación*. México: Universidad Autónoma del Carmen.
- Jara, I. & Ochoa, J. M. (2020). Usos y efectos de la Inteligencia Artificial en educación. Banco Interamericano de Desarrollo.
- Ji Wang, X. (2023). *La inteligencia artificial en la industria publicitaria*. [Trabajo Fin de Grado, Universidad de Valladolid]. Repositorio Documental UVA. Disponible en: <https://uvadoc.uva.es/handle/10324/61666>
- Morales-Chan, M. A. (2023). *Explorando el potencial de Chat GPT: Una clasificación de Prompts efectivos para la enseñanza*. Tesario Virtual: Repositorio Institucional. Galileo Universidad. Disponible en: <http://biblioteca.galileo.edu/tesario/handle/123456789/1348>
- Moreno Padilla, R. D. (2019). La llegada de la inteligencia artificial a la educación. *Revista de Investigación en Tecnologías de la Información: RITI*, 7(14), 260-270.
- Norman-Acevedo, E. (2023). La inteligencia artificial en la educación: una herramienta valiosa para los tutores virtuales universitarios y profesores universitarios. *Panorama*, 17(32), 1-9.
- Ocaña-Fernández, Y., Valenzuela-Fernández, L. A. & Garro-Aburto, L. (2019). Inteligencia artificial y sus implicaciones en la educación superior. *Propósitos y Representaciones*, 7(2), 536-568.
- Ruiz Mendoza, K. K. (2023). El uso de ChatGPT 4.0 para la elaboración de exámenes: crear el prompt adecuado. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 4(2), 6142-6157.
- Sánchez Vila, E. M., & Lama Penín, M. (2007). Monografía: Técnicas de la Inteligencia Artificial Aplicadas a la Educación. *Inteligencia Artificial. Revista Iberoamericana de Inteligencia Artificial*, 11(33), 7-12.
- Teigens, V., Skalfist, P., & Mikelsten, D. (2020). *Inteligencia artificial: la cuarta revolución industrial*. Cambridge Stanford Books.