

EDUCACIÓN Y HUMANIDADES COMO EJES DE INVESTIGACIÓN E INNOVACIÓN

**Juan Francisco Álvarez-Herrero
Jordi Antolí Marínez
Pompillo Cusano**

DYKINSON EBOOK

Educación y Humanidades como ejes de investigación e innovación

**Juan Francisco Álvarez-Herrero
Jordi Antolí Martínez &
Pompilio Cusano**

No está permitida la reproducción total o parcial de este libro, ni su incorporación a un sistema informático, ni su transmisión en cualquier forma o por cualquier medio, sea éste electrónico, mecánico, por fotocopia, por grabación u otros métodos, sin el permiso previo y por escrito del editor. La infracción de los derechos mencionados puede ser constitutiva de delito contra la propiedad intelectual (art. 270 y siguientes del Código Penal).

Diríjase a Cedro (Centro Español de Derechos Reprográficos) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra. Puede contactar con Cedro a través de la web www.conlicencia.com o por teléfono en el 917021970/932720407

Este libro ha sido sometido a evaluación por parte de nuestro Consejo Editorial

Para mayor información, véase www.dykinson.com/quienes_somos

@ Los autores
Madrid, 2025

Editorial DYKINSON, S.L.
Meléndez Valdés, 61 - 28015 Madrid
Teléfono (+34) 915442846 - (+34) 915442869
e-mail: info@dykinson.com
<http://www.dykinson.es>
<http://www.dykinson.com>

ISBN: 979-13-7006-291-0

DOI: <https://doi.org/10.14679/4084>

Presentación.....	9
Estudio de las percepciones sobre arte contemporáneo feminista en la exposición Mulier, mulieris del Museo de la Universidad de Alicante.....	11
<i>Sofía Ángela Albero Verdú</i>	
Pensamiento histórico y formación docente: Un análisis de narrativas sobre el estallido social en tres universidades chilenas	21
<i>Humberto Álvarez Sepúlveda</i>	
Análisis de posiciones continuistas y rupturistas en el cine de la transición	34
<i>Pedro Antonio Amores Bonilla y Jorge Pertusa Valero</i>	
La educación ambiental desde la transdisciplinariedad en el contexto reglado. El diseño de proyectos a partir de la triangulación metodológica	46
<i>Antonio Barceló Aguilar</i>	
Las aportaciones de Francisco de Zamora y Peinado a la Real Sociedad Económica Matritense de Amigos del País [1777-1785].....	58
<i>Manuel Bermúdez Méndez</i>	
Movimientos sociales de los años 60 y 70: derechos civiles, feministas, estudiantiles, LGTBIQ+ y vida independiente	68
<i>Gorety Margarita Campos y Mercedes Yesenia Jaimes de Campos</i>	
Sesgos de edad y tecnología en la política mexicana.....	78
<i>Adriana Cantón</i>	
La construcción discursiva en estudiantes de educación superior a través del u-learning.....	87
<i>André Runée Contreras Roa</i>	
Arte y literatura: herramientas para la historia.....	98
<i>Blanca Domínguez Marcello</i>	
From Bishōjo Senshi to Pretty Guardian: the role of ELF in the term standardization of the Sailor Moon franchise	108
<i>Salomón Doncel-Moriano Urbano</i>	
Una mirada Europea a la participación de las mujeres en los campos STEM	120
<i>Eva Epelde y Nahia Idoiaga Mondragon</i>	
La despoblación en Extremadura: una perspectiva comparada entre los tiempos modernos y la actualidad.....	130
<i>Ana Belén Gallardo Broncano y Ana Isabel Horcajo Romo</i>	

Impulso a los valores y toma de consciencia mediante el aprendizaje-servicio en la educación superior en arquitectura y diseño urbano	143
<i>Jorge Omar García Escamilla y Mariona Graell Martín</i>	
Estrategias de trabajo colaborativo con alumnado de educación superior para el aprendizaje de las funciones ejecutivas.....	155
<i>María del Carmen García Mendoza</i>	
Las TIC en educación superior durante el siglo XXI: desafíos y oportunidades para la práctica docente	167
<i>María del Carmen García Mendoza</i>	
El lenguaje del sabor: estudio de su estructura léxico-semántica en español	178
<i>Joseph García Rodríguez</i>	
Key skills and their impact on Marketing students' satisfaction and loyalty: a comparative study in Spain and Turkey	190
<i>Elena González-Gascón y María D. De-Juan-Vigaray</i>	
Inteligencia artificial y emergencia climática: Desafíos y oportunidades.....	201
<i>César Augusto Gutiérrez Rodríguez</i>	
El Flos Sanctorum de Pedro de Ribadeneyra i la figura de Julià l'Apòstata	213
<i>Clarissa Maria Leone</i>	
Un análisis del trágico destino de la mujer en la novela Wu Kui de Jia Pingwa	222
<i>Wanruo Luo</i>	
Una mirada al desarrollo del estatus de las mujeres en China desde tres etapas históricas	230
<i>Wanruo Luo</i>	
La gestión de la innovación y el conocimiento a través de la resiliencia en las PYMES de Latinoamérica	239
<i>Gabriel Alejandro Bermeo Montalvo, Candy Abad Arévalo, Teresa Magal-Royo y Lourdes Canós-Darós</i>	
Improving usability in a federated Moodle ecosystem within a European University Alliance: the Transform4Europe case study.....	249
<i>Federica Mancini & Riccardo Fattorini</i>	
Toponímia i antroponímia en l'obra literària de Vicent Manuel Branxat	262
<i>Robert March Tortajada</i>	
Programas educativos bilingües y rendimiento académico en alumnos de educación secundaria en España	271
<i>Andrea Jiménez Terol y Alonso Mateo Gómez</i>	

Evolución y transcendencia en Los fusilamientos de Goya.....	283
<i>Enrique Mena García</i>	
Tendencias en los estudios de desarrollo y territorio: análisis a partir de indicadores bibliométricos	294
<i>Nelson Leonardo Montoya Arévalo</i>	
Diseño de recursos didácticos universales para Educación Infantil mediante Aprendizaje-Servicio y tecnología en la formación inicial docente.....	303
<i>Francisca Moreno-Tallón y Sofía Villatoro Moral</i>	
Las docentes valencianas y su impulso a la renovación pedagógica en las aulas desde finales de los años 60 hasta la actualidad	315
<i>Beatriz Cercos-Chamorro y Cristina Navarro Robles</i>	
Explorando la inteligencia artificial como recurso innovador en la enseñanza del inglés.....	326
<i>Cristina Navas Romero</i>	
Iniciación al proyecto de espacio público en el contexto de emergencia climática	338
<i>Francisco Conejo-Arrabal, Nuria Nebot-Gómez de Salazar, Jorge Asencio-Juncal y Rubén Mora-Esteban</i>	
La recepción del teatro entre los escolares de educación secundaria para el desarrollo de la competencia literaria: el éxito del teatro grecolatino	351
<i>Fernando Nicolás Flores</i>	
Lingüística aplicada y competencia intercultural en ELE: evaluación de propuestas didácticas mediante una revisión sistemática	362
<i>Carmen Oliva Sanz</i>	
Estrategias de polarización y falacias lógicas en X análisis del discurso	374
<i>Itziar Pedroche-Santoveña y Roberto Feltrero-Oreja</i>	
Un análisis de la película <i>Locura de Amor</i> (1948) desde una doble perspectiva histórica.....	385
<i>Agustín J. Pérez Cipitria</i>	
Entre el miedo y la esperanza. Las emociones y las pasiones como legitimación en la guerra santa cristiana medieval.....	395
<i>Juan José Pizarroso Serrano</i>	
Derecho del mar en acción: aprendiendo a través de la gamificación y el cine.....	406
<i>Rocío María Pozo Tomás</i>	

El aprendizaje de la política de inmigración y asilo de la Unión Europea a través del Role playing	417
<i>Adela Rodríguez Mañogil</i>	
El silencio como herramienta retrotópica coercitiva en la obra de Najat el-Hachmi.....	425
<i>Rocío Rojas-Marcos Albert</i>	
La distorsión de referencias culturales como indicador de la función mediadora de la audiodescripción	436
<i>Alejandro Romero-Muñoz</i>	
Creencias epistémicas en la praxis tutorial universitaria latinoamericana: hallazgos preliminares y horizontes emergentes	446
<i>Franklin Salas Aular, Lidia Ysabel Pareja Pera, Carla Giuliana Guanilo Pareja y Carlos Enrique Guanilo Paredes</i>	
Modelado computarizado de diseño, ingeniería e información de construcciones históricas para la transferencia científico-tecnológica de bienes históricos, desde entornos universitarios	458
<i>Alberto Sánchez-Lite, José Luis Fuentes-Bargues, Cristina González-Gaya y Alcínia Zita Sampaio</i>	
Exploring the Impact of Virtual Cultural Exchanges in Enhancing Cultural Awareness among Japanese Students	468
<i>Tomoe Sato</i>	
Literacidades académicas en carreras de grado en entornos virtuales de enseñanza y aprendizaje	480
<i>Andrea Rossana Sayago</i>	
Qui porta flors a na Glòria? (1975): identitat, desig i tabú en els primers contes de Carme Riera	492
<i>Laura Sellés Lloret</i>	
Claves para la implantación de programas de práctica física infantil.....	500
<i>Roberto Silva Piñeiro</i>	
La competencia global en la construcción de cultura de paz.....	511
<i>Jhon Anderzon Torres Delgado</i>	
¿Está preparado el profesorado de Formación Profesional para afrontar el desafío de implementar la nueva ley?	525
<i>Agustina Torres Prioris</i>	
Información y poder en las monarquías ibéricas: un acercamiento al catastro de Ensenada y las “memórias paroquiais”	534
<i>Diego Vicente Sánchez</i>	

Explorando la inteligencia artificial como recurso innovador en la enseñanza del inglés

Cristina Navas Romero

Universidad de Málaga (España)

DOI:<https://doi.org/10.14679/4114>

Resumen: Este estudio explora cómo estudiantes universitarios utilizan herramientas de inteligencia artificial (IA) para diseñar materiales educativos destinados a la enseñanza del inglés, centrándose en su impacto en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Los participantes crearon recursos pedagógicos utilizando plataformas como Canva, ChatGPT, Kahoot y Flipgrid, seleccionadas por su adaptabilidad en contextos educativos. Los datos se recopilaron mediante una encuesta semiestructurada en línea, analizada cuantitativamente con SPSS y cualitativamente con Atlas.ti. Los resultados revelan que Canva (91,2%) y ChatGPT (88,5%) fueron las herramientas más utilizadas, valoradas por su facilidad de uso (88,5%) y capacidad de personalización (88%). Los participantes destacaron beneficios clave como el ahorro de tiempo (30%), la retroalimentación inmediata (25%) y una mayor creatividad en el diseño de materiales. Sin embargo, también señalaron una brecha significativa en la formación académica para el uso eficaz de estas tecnologías, recurriendo principalmente al autoaprendizaje. Los materiales más comúnmente creados incluyeron narrativas digitales y cuestionarios interactivos, reflejando una preferencia por métodos de enseñanza activos y dinámicos. Aunque se destacó el potencial de las herramientas de IA para mejorar la eficiencia y la personalización, los participantes subrayaron la necesidad de formación específica y estrategias claras para integrarlas en el contexto universitario.

Palabras clave: inteligencia artificial, enseñanza del inglés como lengua extranjera, materiales didácticos, formación docente, innovación pedagógica

Abstract: This study explores how university students use Artificial Intelligence (AI) tools to design educational materials for English language teaching, focusing on their impact on teaching and learning processes. Participants created pedagogical resources using platforms such as Canva, ChatGPT, Kahoot, and Flipgrid, selected for their adaptability in educational contexts. Data was collected through a semi-structured online survey, analyzed quantitatively with SPSS and qualitatively with Atlas.ti. The results reveal that Canva (91.2%) and ChatGPT (88.5%) were the most used tools, highly valued for their ease of use (88.5%) and customization features (88%). Participants highlighted key benefits such as time-saving (30%), immediate feedback (25%), and enhanced creativity in designing materials. However, they also noted a significant gap in academic training for effectively using these technologies, relying primarily on self-learning. The most commonly created materials included digital narratives and interactive quizzes, reflecting a preference for active and dynamic teaching methods. While AI tools were praised for improving efficiency and personalization, participants emphasized the need for specific training and clear strategies to integrate them into university context.

Keywords: artificial intelligence, English as a foreign language teaching, educational materials, teacher training, pedagogical innovation

1. INTRODUCCIÓN

En los últimos años, la Inteligencia Artificial (IA) ha evolucionado a un ritmo sin precedentes, transformándose en un componente esencial en diversos sectores, incluyendo el ámbito educativo (Zawaki-Richter et al., 2019). En el contexto de la educación superior, la transformación digital ha adquirido un papel protagónico, especialmente tras el impacto de la pandemia de COVID-19. Las innovaciones tecnológicas, como las herramientas de inteligencia artificial, los dispositivos móviles y las plataformas virtuales, se han consolidado como recursos fundamentales para la enseñanza y el aprendizaje, permitiendo a las instituciones educativas adaptarse a nuevas realidades y desafíos (Ablago y Bonsu, 2022).

A nivel internacional, organismos como la UNESCO han impulsado iniciativas orientadas a la digitalización del sector educativo, subrayando la importancia de integrar tecnologías emergentes para mejorar la calidad, equidad e inclusión en la educación. La Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible de la ONU (2015), en su cuarto objetivo, aboga por el uso de tecnologías digitales para ampliar el acceso a recursos educativos abiertos, fortalecer la educación a distancia y garantizar oportunidades de aprendizaje equitativas para todos los estudiantes, independientemente de su contexto socioeconómico (UNESCO, 2016). Asimismo, el Consenso de Beijing (2019) destaca que la IA tiene un potencial transformador, al posibilitar experiencias de aprendizaje personalizadas y adaptadas a las necesidades específicas de cada individuo, contribuyendo a la construcción de un sistema educativo más inclusivo y equitativo (Hutchins, 2017).

En este marco, herramientas como los tutores virtuales, los *chatbots* y el aprendizaje automático han comenzado a revolucionar la manera en que los estudiantes interactúan con el conocimiento. Estas tecnologías no solo facilitan el monitoreo del progreso académico, sino que también ofrecen evaluaciones inmediatas y personalizadas, optimizando los procesos educativos y reduciendo la carga administrativa para los docentes (Wang et al., 2018; Yang, 2018). El aprendizaje automático, en particular, se ha consolidado como una herramienta clave para predecir el rendimiento académico, actualizar dinámicamente los contenidos y adaptar las metodologías a las características individuales de los estudiantes (Sánchez-Vila y Lama, 2007; Sekeroglu et al., 2019). Sin embargo, la implementación de estas tecnologías plantea importantes desafíos éticos y pedagógicos. Su uso debe estar orientado hacia la promoción de un aprendizaje significativo que respete los valores pedagógicos fundamentales y garantice la equidad, transparencia y responsabilidad en su diseño y aplicación, previniendo posibles sesgos algorítmicos o mal uso (Eaton et al., 2018; León y Viña, 2017).

A pesar de los avances tecnológicos, la integración de la IA en contextos específicos, como la enseñanza del inglés como lengua extranjera, sigue siendo limitada. Si bien algunos estudios han demostrado su potencial para personalizar el aprendizaje y optimizar los procesos educativos, aún existe una brecha significativa en la literatura en cuanto a investigaciones empíricas que analicen su impacto real en las dinámicas del aula, el rendimiento académico y las percepciones tanto de estudiantes como de docentes. Esta falta de evidencia representa una oportunidad para explorar cómo estas herramientas pueden implementarse de manera efectiva, ética y pedagógicamente responsable en entornos educativos específicos.

Ante este escenario, se diseñó un proyecto orientado al desarrollo de materiales educativos para la enseñanza del inglés, llevado a cabo por futuros docentes de esta lengua e integrando herramientas de inteligencia artificial. El principal objetivo fue explorar el potencial de estas tecnologías para enriquecer los procesos de enseñanza y aprendizaje, mientras se fomentaba la reflexión crítica y el fortalecimiento de las

competencias digitales de los participantes. En el marco del proyecto, los estudiantes no solo participaron activamente en la creación de recursos pedagógicos, sino que también desarrollaron habilidades clave para el diseño e implementación de materiales innovadores. Además, aprovecharon las capacidades de la IA para personalizar y dinamizar los contenidos educativos, lo que permitió una aproximación más adaptada a las necesidades de los contextos de enseñanza.

Al finalizar el proyecto, se utilizó un cuestionario de enfoque mixto para recopilar datos cuantitativos y cualitativos sobre la experiencia de los participantes. Este instrumento permitió evaluar aspectos clave, como el impacto de la integración de la inteligencia artificial en los procesos de aprendizaje, las percepciones de los estudiantes sobre la utilidad y accesibilidad de estas herramientas, y su disposición para incorporar tecnologías similares en su futura práctica docente. Además, el análisis cualitativo permitió identificar fortalezas y áreas de mejora en el diseño y aplicación de los materiales creados, así como explorar las implicaciones pedagógicas y éticas asociadas a su uso.

En resumen, este estudio busca enriquecer el debate sobre la implementación de la inteligencia artificial en el ámbito educativo, proporcionando una perspectiva empírica sobre su potencial para transformar las dinámicas de aula en la enseñanza del inglés como lengua extranjera. A través de este enfoque, no solo se pretende fomentar el desarrollo de competencias digitales en los futuros docentes, sino también promover un modelo educativo más inclusivo, significativo y alineado con las demandas de la sociedad digital contemporánea.

2. METODOLOGÍA

La muestra de este estudio estuvo compuesta por 113 futuros docentes de una universidad española. Del total, el 65,5% ($n=75$) eran mujeres y el 34,5% ($n=39$) hombres, con edades comprendidas entre los 20 y 50 años ($M = 20,29$, $SD = 1,52$). La selección de los participantes se justificó por su inscripción activa en un curso de enseñanza del inglés como lengua extranjera, lo que garantizó su relevancia y adecuación para los objetivos de la investigación.

Los participantes trabajaron en un proyecto grupal centrado en la elaboración de materiales y recursos didácticos diseñados para la enseñanza del inglés, integrando herramientas de inteligencia artificial (IA). El proyecto se estructuró en varias fases que promovieron un enfoque sistemático y colaborativo. En la primera fase, los estudiantes identificaron y seleccionaron, de manera orientativa, herramientas de IA gratuitas y accesibles, como Canva, Quizlet, Kahoot, Edmodo, Flipgrid, StoryWeaver y Microsoft Learning Tools, entre otras. Este paso permitió familiarizarlos con las funcionalidades de dichas plataformas y su aplicabilidad en contextos educativos. En la segunda fase, cada grupo eligió un elemento específico del currículo relacionado con la enseñanza del inglés (como gramática, vocabulario, comprensión lectora o expresión oral) y desarrolló materiales didácticos utilizando las herramientas seleccionadas. Los materiales generados incluyeron hojas de trabajo, cuestionarios interactivos, videos educativos, cuentos digitales, y recursos audiovisuales personalizados. Durante esta etapa, los estudiantes no solo aplicaron sus conocimientos pedagógicos, sino que también desarrollaron competencias tecnológicas esenciales. Finalmente, se recogió retroalimentación de los participantes sobre la usabilidad, accesibilidad y efectividad de las herramientas empleadas en el diseño de los materiales. Este análisis permitió identificar ventajas, desafíos y posibles mejoras en la integración de la IA en la enseñanza del inglés, reforzando la reflexión crítica de los estudiantes sobre su futura práctica docente.

El instrumento empleado en este estudio fue una encuesta semiestructurada administrada en línea, específicamente diseñada para los objetivos de la investigación y alojada en la plataforma Moodle de la Universidad de Málaga. La encuesta constaba de dos secciones principales: una cuantitativa, con 8 preguntas tipo Likert de 4 puntos (1 = muy en desacuerdo, 4 = muy de acuerdo), y una pregunta cualitativa.

El análisis estadístico se realizó con el software SPSS, lo que permitió calcular estadísticas descriptivas, como frecuencias y porcentajes, para identificar patrones y tendencias en las valoraciones de los participantes. Las respuestas cualitativas fueron procesadas mediante el programa Atlas.ti, que facilitó la codificación y el análisis de temas recurrentes, ofreciendo una comprensión más profunda de las experiencias y opiniones de los estudiantes.

Para garantizar la validez del instrumento, la encuesta fue revisada por expertos en educación de la Universidad de Málaga, quienes evaluaron la claridad y pertinencia de los ítems. Además, se empleó una triangulación metodológica al combinar datos cuantitativos y cualitativos, lo que fortaleció la solidez y fiabilidad de los resultados obtenidos.

3. RESULTADOS

La Tabla 1 muestra todas las preguntas de la encuesta y el tipo de respuesta recopilada para el análisis de los datos.

Tabla 1. Distribución de las respuestas a las preguntas del cuestionario.

Número	Ítem	Pregunta	Tipo de respuesta
1	Familiaridad con herramientas de IA antes de comenzar el proyecto	Califica tu nivel de familiaridad con las herramientas de IA antes de comenzar el proyecto	Cerrada
2	Métodos de aprendizaje de herramientas de IA	¿Cómo aprendiste a usar las herramientas de IA que utilizaste?	Cerrada
3	Herramientas de IA utilizadas	¿Qué herramientas de IA utilizaste en el proyecto?	Cerrada
4	Especificación de otras herramientas de IA	Si seleccionaste otra, por favor especificala	Abierta
5	Características mejor valoradas de las herramientas de IA	¿Qué características de las herramientas de IA utilizadas consideras que aportaron mayor valor al diseño del proyecto?	Cerrada
6	Tipos de materiales creados con IA	¿Qué tipos de materiales didácticos creaste utilizando herramientas de IA?	Cerrada
7	Beneficios percibidos del uso de IA	¿Qué beneficios has observado al utilizar herramientas de IA para la elaboración de materiales?	Cerrada
8	Habilidades necesarias para el uso eficiente de IA	¿Qué habilidades específicas crees que son necesarias para utilizar eficazmente las herramientas de IA?	Cerrada
9	Efectividad de las herramientas de IA en el diseño educativo	Califica la efectividad de las herramientas de IA en la creación de materiales didácticos	Cerrada

Fuente: elaboración propia

3.1. Percepciones de los futuros docentes de inglés en relación con el diseño de materiales educativos mediante Inteligencia Artificial

3.1.1. Familiaridad con herramientas de IA antes de comenzar el proyecto

Los resultados muestran que el 61,1% de los encuestados se considera "familiarizado" con herramientas de IA, indicando una capacidad moderada para integrarlas en su práctica docente, aunque con limitaciones en el manejo avanzado. Otro 28,3% se identificó como "algo familiarizado", reflejando una menor confianza en su uso, pero con conocimiento de sus aplicaciones. En contraste, solo el 10,6% se calificó como "muy familiarizado", lo que sugiere una capacidad avanzada para aprovechar funciones complejas de IA.

3.1.2. Métodos de aprendizaje de herramientas de IA

La encuesta revela una variedad de estrategias empleadas por los estudiantes para aprender a usar herramientas de IA, con resultados que evidencian preferencias claras y diferencias en su efectividad percibida. Un 55% (n=62) de los participantes considera útiles los tutoriales en línea debido a su accesibilidad, mientras que un 45% (n=51) los encuentra insuficientes, mostrando opiniones divididas. Los cursos universitarios, por su parte, fueron calificados como poco efectivos por el 75,22% (n=85), señalando una desconexión entre el currículo académico y las necesidades prácticas. La colaboración entre compañeros se posiciona como un recurso clave, utilizado por el 85,84% (n=97), y el autoaprendizaje es el método más valorado, con un 96% (n=108) de preferencia, reflejando un alto grado de autonomía. Por otro lado, los métodos alternativos, mencionados por el 21,23% (n=24), fueron cuestionados por más de la mitad (54,86%, n=62) en cuanto a su efectividad.

3.1.3. Herramientas de IA utilizadas

Los resultados de la encuesta muestran que Canva y ChatGPT son las herramientas de inteligencia artificial (IA) más utilizadas entre los futuros docentes, con tasas de adopción del 91,2% (n=103) y 88,5% (n=100), respectivamente. El uso de herramientas adicionales también fue considerable, con un 73,5% (n=83) de los encuestados utilizando plataformas complementarias. Entre estas, Kahoot se destacó con un 51,3% (n=58), reconocida por facilitar la creación de cuestionarios y actividades interactivas. Sin embargo, herramientas como Quizlet (28,3%; n=32) y StoryWeaver (13,3%; n=15) mostraron tasas de adopción más bajas, probablemente debido a su enfoque en aplicaciones más especializadas. Edmodo y Flipgrid, cada una con un uso del 2,7% (n=3), evidencian una menor prominencia en el conjunto de herramientas utilizadas, posiblemente por su falta de alineación con las prioridades pedagógicas de los encuestados.

3.1.4. Especificación de otras herramientas de IA

La encuesta revela que Genially es utilizada por el 61% (n=25) de los participantes, seguida de Suno con un 36,6% (n=15), ambas destacadas por sus capacidades para crear contenido educativo interactivo y multimedia. Storyjumper (19,5%; n=8) es útil para narrativas digitales, mientras que Wordwall y Educaplay (17,1%; n=7, respectivamente) se enfocan en el aprendizaje interactivo basado en juegos. YouTube (14,6%; n=6), Padlet y EdPuzzle (12,2%; n=5 cada una) apoyan aprendizajes colaborativos. Herramientas como Gamma y Puzzle.org (9,8%; n=4) complementan dinámicas narrativas y educativas, mientras que plataformas especializadas como Grammarly, Podcastle y Magicstudio presentan menores tasas de uso.

3.1.5. Características mejor valoradas de las herramientas de IA

Las respuestas proporcionadas por los estudiantes sobre las características de las herramientas de inteligencia artificial revelan tendencias claras en la valoración de diversos aspectos funcionales. En primer lugar, la personalización fue una de las características más valoradas. Un 61.95% (n=70) seleccionó "Totalmente de acuerdo" y un 26.55% (n=30) "De acuerdo", lo que suma un 88.5% de respuestas positivas. En contraste, un 7.08% (8 estudiantes) indicó "En desacuerdo" y un 4.42% (n=5) "Totalmente en desacuerdo".

La interactividad, aunque bien valorada, presentó resultados ligeramente menores que la personalización. Un 57.52% (n=65) seleccionó "Totalmente de acuerdo", mientras que el 24.78% (n=28) marcó "De acuerdo", alcanzando un 82.3% de respuestas positivas. Por otro lado, un 8.85% (n=10) expresó "En desacuerdo" y el mismo porcentaje indicó "Totalmente en desacuerdo".

La facilidad de uso obtuvo los niveles más altos de aprobación entre todas las características evaluadas. Un 70.80% (n=80) eligió "Totalmente de acuerdo" y un 17.70% (n=20) seleccionó "De acuerdo", logrando un 88.5% de respuestas positivas. Las opiniones negativas fueron limitadas, con un 7.08% (n=8) seleccionando "En desacuerdo" y un 4.42% (n=5) "Totalmente en desacuerdo".

Finalmente, la innovación fue la característica con una valoración más variada. Un 53.10% (n=60) indicó "Totalmente de acuerdo" y un 26.55% (30 estudiantes) "De acuerdo", lo que equivale a un 79.65% de respuestas positivas. Sin embargo, también fue la característica con mayor desacuerdo, ya que un 13.27% (15 estudiantes) seleccionó "En desacuerdo" y un 7.08% (8 estudiantes) "Totalmente en desacuerdo".

3.1.6. Tipos de materiales creados con IA

Los resultados muestran una variedad de recursos educativos utilizados por los participantes. Los más destacados son los cuestionarios interactivos, videos y juegos educativos (30%; n=34) y las historias digitales (25%; n=28), que reflejan una preferencia por herramientas narrativas y participativas. Las tarjetas didácticas y hojas de trabajo (20%; n=23) se destacaron por su efectividad en el aprendizaje de vocabulario, mientras que los materiales basados en canciones fueron empleados por un 15% (n=17). Solo un 5% (n=6) indicó no usar recursos adicionales, evidenciando un alto nivel de compromiso en el uso de herramientas educativas.

3.1.7. Beneficios percibidos del uso de IA

Las respuestas sobre los beneficios de las herramientas de IA en la creación de materiales educativos destacan cinco ventajas principales: ahorro de tiempo (30%; n=34), permitiendo optimizar tareas repetitivas; retroalimentación inmediata (25%; n=28), facilitando ajustes en tiempo real; mejora del contenido (20%; n=23), generando recursos más variados y adaptativos; apoyo a la creatividad (15%; n=17), fomentando actividades innovadoras; y aumento de la motivación y participación de los estudiantes (10%; n=11), gracias a la personalización y adaptabilidad de los materiales.

3.1.8. Habilidades necesarias para el uso eficiente de IA

Los datos reflejan una percepción ampliamente positiva sobre las habilidades necesarias para emplear herramientas de IA en la enseñanza de idiomas. Entre las competencias clave, destaca el dominio técnico de las herramientas, valorado por el 91% (n=103) de los encuestados, junto con la capacidad de formular prompts efectivos, que alcanza un 95% (n=107) de aprobación. Asimismo, un 88% (n=99) considera esencial recibir formación específica en el uso de estas tecnologías. En paralelo, un 95% (n=107)

subraya la importancia de demostrar a los estudiantes el potencial de la IA como parte del proceso educativo.

Comprender las limitaciones de la IA es también una prioridad, según el 95% (n=107) de los participantes, lo que pone de manifiesto la necesidad de adoptar un enfoque crítico y responsable. Las consideraciones éticas cuentan con un respaldo del 88% (n=99), reflejando un compromiso con un uso ético de la tecnología en el aula. Por último, el 90% (n=101) reconoce como fundamental identificar los sesgos inherentes de la IA, enfatizando la importancia de evaluar sus resultados críticamente para garantizar un aprendizaje inclusivo y equitativo.

3.1.9. Efectividad de las herramientas de IA en el diseño educativo

Los datos muestran una percepción mayoritariamente positiva sobre la efectividad de las herramientas de IA en la creación de materiales educativos para la enseñanza del inglés. Un 84,07% (n=95) calificó las herramientas como "Muy efectivas" o "Efectivas", destacando su capacidad para acelerar el desarrollo de materiales, ofrecer plantillas adaptables y fomentar la creatividad. Sin embargo, un 15,93% (n=18) consideró que son "Inefectivas" o "Muy inefectivas", señalando limitaciones en su capacidad para cumplir con objetivos pedagógicos específicos o adaptarse a contextos complejos.

4. DISCUSIÓN

Este estudio arroja luz sobre las perspectivas de los futuros docentes respecto al diseño de materiales educativos apoyados en herramientas de inteligencia artificial (IA), específicamente en el contexto de la enseñanza del inglés. En términos de su experiencia previa, el 61,1% de los participantes manifestó estar "familiarizado" con estas tecnologías, un indicador de competencia moderada para su integración en actividades pedagógicas. Sin embargo, solo un 10,6% afirmó sentirse "muy familiarizado", lo que pone de manifiesto que una parte considerable aún está en fases iniciales de adopción tecnológica.

La limitada experiencia en el uso de IA plantea retos significativos, tanto en términos de innovación como de efectividad. Este fenómeno no es aislado, ya que investigaciones previas han documentado consistentemente las deficiencias en la formación técnica que enfrentan los estudiantes universitarios (Flor y Sandoval, 2024; Galarza-Ligüña et al., 2024; Gumaraes et al., 2024; Vimos-Buenaño et al., 2024).

Por otro lado, las estrategias de aprendizaje empleadas por los participantes destacan el papel central del autoaprendizaje, utilizado por el 96% de los encuestados, y la colaboración entre pares, mencionada por el 85,84%. Este enfoque autodirigido refleja una notable autonomía e iniciativa. Sin embargo, las críticas hacia la formación universitaria en IA, considerada poco relevante por el 75,22% de los participantes, evidencian una brecha significativa entre el contenido curricular y las demandas reales del entorno educativo actual.

Estos hallazgos están alineados con estudios que destacan la desconexión entre la formación docente universitaria y las competencias tecnológicas que se exigen en la práctica profesional (Macías Lara et al., 2023). Tal déficit no solo limita la capacidad de los futuros profesores para implementar la IA de manera efectiva, sino que también perpetúa su dependencia del autoaprendizaje, lo que podría ser un obstáculo en contextos menos autónomos o colaborativos.

Es esencial rediseñar los programas de formación docente, incorporando ejemplos concretos de éxito en la aplicación de IA en el aula, que sirvan como modelos prácticos para motivar su adopción. Asimismo, resulta necesario integrar estrategias pedagógicas que conecten las demandas de la educación contemporánea con el desarrollo de

competencias que permitan a los futuros docentes aplicar estas tecnologías de forma creativa e innovadora, maximizando su impacto en la enseñanza.

En el ámbito del uso individual de herramientas de inteligencia artificial, Canva y ChatGPT destacan como las plataformas más empleadas, con tasas de adopción del 91,2% y 88,5%, respectivamente. Estos datos evidencian una marcada preferencia por herramientas que combinan facilidad de uso y versatilidad, permitiendo optimizar el diseño y la producción de materiales educativos de manera intuitiva.

Por otro lado, herramientas complementarias como Kahoot (51,3%) y Quizlet (28,3%) presentan niveles de adopción más moderados, mientras que plataformas más especializadas, como Edmodo y Flipgrid, registran un uso marginal, alcanzando apenas un 2,7% cada una. Este panorama revela una tendencia de los futuros docentes a priorizar soluciones de propósito general por encima de herramientas específicas, lo que podría limitar la diversidad y personalización de sus prácticas pedagógicas. Esta preferencia por plataformas más generalistas plantea la necesidad de fomentar una mayor exploración y formación en herramientas especializadas que puedan enriquecer y diversificar las estrategias educativas.

En cuanto a las herramientas específicas mencionadas por los encuestados, Genially se destacó como un recurso clave, siendo utilizada por el 61% de los participantes gracias a su capacidad para generar contenido educativo interactivo y atractivo. Por su parte, plataformas como Suno y Storyjumper, aunque con niveles de uso más bajos (36,6% y 19,5%, respectivamente), fueron valoradas por su utilidad en la creación de materiales narrativos y multimedia. En contraste, herramientas como Grammarly y Podcastle, con tasas de uso inferiores al 10%, evidencian un enfoque de nicho que no ha sido plenamente explorado por los futuros docentes. Este panorama refleja un ecosistema diverso de recursos tecnológicos cuyo potencial sigue subutilizado.

Con respecto a las características más valoradas de las herramientas de inteligencia artificial (IA), la personalización y la facilidad de uso se destacaron como las más relevantes, con tasas de aceptación del 90% y el 88,5%, respectivamente. Los participantes apreciaron especialmente la capacidad de estas herramientas para adaptarse a sus necesidades específicas, así como la simplicidad de sus interfaces, que facilitan su integración en los procesos educativos.

Estos hallazgos coinciden con investigaciones previas que subrayan el impacto positivo de la personalización en el aprendizaje basado en inteligencia artificial (Vera, 2023). Al abordar de manera efectiva las diferencias individuales y las necesidades educativas especiales, las herramientas de IA fomentan un entorno inclusivo y equitativo, en el que todos los estudiantes tienen la oportunidad de alcanzar su máximo potencial académico. No obstante, la innovación recibió opiniones mixtas, con un 79,65% de aceptación, pero también un nivel relativamente alto de desacuerdo, lo que refleja que algunos docentes prefieren herramientas más simples y familiares en lugar de explorar funciones avanzadas.

Los tipos de materiales creados por los encuestados utilizando herramientas de IA también revelan patrones interesantes. Los cuestionarios interactivos fueron el recurso más producido (11,5%), seguidos de las narrativas digitales (10,6%), lo que evidencia un enfoque en metodologías activas que fomentan la participación estudiantil. Sin embargo, materiales más tradicionales como las hojas de trabajo (4,4%) y los videos educativos (5,3%) tuvieron una menor representación, lo que sugiere una oportunidad para diversificar aún más las metodologías. Además, un 15% de los participantes mencionó haber creado recursos innovadores, como simulaciones y juegos interactivos, destacando un enfoque experimental en la aplicación de estas tecnologías.

Por último, los beneficios percibidos tras el uso de herramientas de IA reflejan un impacto significativo en la eficiencia y creatividad docente. El ahorro de tiempo fue el beneficio más destacado (30%), seguido de la capacidad de proporcionar retroalimentación inmediata (25%) y la mejora en la calidad del contenido educativo (20%). Estos hallazgos respaldan estudios previos que subrayan el valor de la IA para optimizar la enseñanza y enriquecer la experiencia de aprendizaje (Peña et al., 2020; Vicente Rodrigo et al. 2024). Sin embargo, la necesidad de habilidades específicas, como el dominio técnico de las herramientas (91%) y la formulación de *prompts* efectivos (95%), resalta la importancia de una formación adecuada para maximizar el impacto de estas tecnologías.

A pesar de las contribuciones significativas de este trabajo, es necesario reconocer sus limitaciones. En primer lugar, el estudio se llevó a cabo con 113 participantes provenientes de una única institución educativa, lo que restringe la generalización de los resultados a otros contextos culturales y académicos. La homogeneidad de la muestra puede haber influido en los resultados, dejando abierta la posibilidad de que las percepciones y prácticas varíen en otros entornos. Además, al basarse en encuestas, los datos pueden estar sesgados por la percepción subjetiva de los encuestados, lo que podría no reflejar fielmente sus competencias reales en el uso de herramientas de IA.

Otro aspecto crítico es la falta de una evaluación directa del impacto de las herramientas de IA en los resultados de aprendizaje. Aunque las percepciones de los docentes son un indicador relevante, no permiten medir de manera objetiva la efectividad de estas tecnologías en la mejora del rendimiento académico o en la adquisición de habilidades por parte de los estudiantes. Asimismo, el diseño transversal del estudio ofrece una visión puntual, pero no permite observar cómo evolucionan las percepciones y prácticas de los futuros docentes con el tiempo.

Para abordar estas limitaciones, futuras investigaciones deberían incluir muestras más amplias y diversas, abarcando distintos contextos culturales y académicos. Asimismo, sería valioso incorporar metodologías experimentales o longitudinales que evalúen el impacto directo de las herramientas de IA en el aprendizaje de los estudiantes y analicen cómo las competencias tecnológicas de los docentes se desarrollan a lo largo de su carrera. Finalmente, explorar tecnologías emergentes y menos conocidas, así como integrar principios éticos y competencias técnicas en los programas de formación docente, resultará crucial para maximizar el impacto de la IA en la educación.

En conclusión, este estudio ofrece una base sólida para comprender las percepciones de los futuros docentes sobre la IA en la educación. Sin embargo, superar las limitaciones actuales y explorar nuevas líneas de investigación será fundamental para garantizar que la integración de estas tecnologías sea efectiva, ética y transformadora, contribuyendo así al desarrollo de prácticas pedagógicas innovadoras y sostenibles.

5. CONCLUSIONES

Este estudio exploró las percepciones y prácticas de los futuros docentes de inglés en el uso de herramientas de inteligencia artificial (IA) para el diseño de materiales educativos, con el propósito de evaluar su familiaridad con estas tecnologías, las estrategias de aprendizaje empleadas y los beneficios percibidos. Los hallazgos muestran que, si bien existe una actitud positiva hacia el uso de herramientas accesibles e intuitivas de inteligencia artificial, la mayoría de los participantes tiene un conocimiento limitado de sus funcionalidades avanzadas, lo que restringe su potencial para diversificar e innovar en sus prácticas pedagógicas.

Asimismo, el estudio reveló una desconexión entre los programas de formación docente y las necesidades prácticas de los futuros educadores, destacando el autoaprendizaje y

la colaboración entre pares como los métodos más efectivos para adquirir competencias tecnológicas. Aunque las herramientas más utilizadas se valoraron por su facilidad de uso y capacidad de personalización, las plataformas más especializadas permanecieron infrautilizadas, lo que subraya la necesidad de fomentar una exploración más diversa de tecnologías educativas.

Por otra parte, los beneficios observados, como el ahorro de tiempo, la mejora en la calidad de los materiales y la capacidad de proporcionar retroalimentación inmediata, evidencian el impacto positivo de la IA en la optimización del proceso educativo. No obstante, los resultados también destacan la importancia de desarrollar competencias técnicas y éticas que permitan a los futuros docentes integrar estas herramientas de manera efectiva, crítica y responsable. En conjunto, los hallazgos confirman que la IA tiene un papel relevante en la mejora de las prácticas docentes, pero que su adopción requiere una estrategia formativa integral para superar las barreras existentes.

REFERENCIAS

- Ebenezer Agbaglo, & Emmanuel Mensah Bonsu. (2022). The Role of Digital Technologies in Higher Education during the Coronavirus Pandemic: Insights from a Ghanaian University. *Social Education Research*, 3(3), 45–57. <https://doi.org/10.37256/ser.3320221402>
- Eaton, E., Koenig, S., Schulz, C., Maurelli, F., Lee, J., Eckroth, J., Crowley, M., Freedman, R. G., Cardona, R. E., Machado, T., & Williams, T. (2018). Blue Sky Ideas in Artificial Intelligence Education from the EAAI 2017 New and Future AI Educator Program. *AI Matter*, 3(4), 23-31. <https://doi.org/10.1145/3175502.3175509>
- Flor Terán, G., y Sandoval Reyes, P. (2024). La ética en el uso de la inteligencia artificial (IA) en la educación: desafíos y oportunidades. *Polo del Conocimiento*, 9(11), 255-282. doi:<https://doi.org/10.23857/pc.v9i11.8276>
- Galarza-Ligña, V. N., García-Cárdenas, F. M., y Ruiz-Gros, S. (2024). El Uso de la Inteligencia Artificial en la Producción de Contenidos por Estudiantes de Comunicación: Desafíos y Oportunidades. *Revista Enfoques De La Comunicación*, (12), 199–240. <https://bit.ly/3CWNZYs>
- Guimaraes, J. L. C., Sánchez, F. J. V., y Segama, O. T. (2024). Revolucionando el aprendizaje: El papel de la inteligencia artificial en la educación universitaria. *Revista Tribunal*, 4(9), 525-540. <https://doi.org/10.59659/revistatribunal.v4i9.81>
- Hutchins D. (2017). How Artificial Intelligence is Boosting Personalization in Higher Education. *EdTech*. <https://bit.ly/2ZmCgyM>
- León, G. C., y Viña, S. M. (2017). La inteligencia artificial en la educación superior. Oportunidades y Amenazas. *INNOVA Research Journal*, 2(8), 412-422. <https://doi.org/10.33890/innova.v2.n8.1.2017.399>
- Macías Lara, R. A., Solorzano Criollo, L. R., Choez Calderón, C. J., y Blandón Matamba, B. E. (2023). La inteligencia artificial; análisis del presente y futuro en la educación superior.: Artificial intelligence; analysis of the present and future in higher education. *Revista Científica Multidisciplinar G-Nerando*, 4(1). <https://bit.ly/4geGKZY>
- Peña, V. R. G., Marcillo, A. B. M., y Ramírez, J. A. Á. (2020). La inteligencia artificial en la educación. *Dominio de las Ciencias*, 6(3), 28. <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v6i3.1421>
- Sánchez-Vila, E. M., y Lama, M. (2007). Monografía: Técnicas de la Inteligencia Artificial Aplicadas a la Educación Inteligencia Artificial. *Revista Iberoamericana de Inteligencia Artificial*, 11(33), 7-12. <https://bit.ly/3FVMZA4>
- Sekeroglu, B., Dimilier, K., y Tuncal, K. (2019). La Inteligencia Artificial en Educación: aplicación en la evaluación del desempeño del alumno. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 7(1), 1-21. <https://doi.org/10.46377/dilemas.v28i1.1594>
- UNESCO (2016). *Educación 2030: Declaración de Incheon y Marco de Acción para la realización del Objetivo de Desarrollo Sostenible 4: Garantizar una educación inclusiva y equitativa de calidad y promover oportunidades de aprendizaje permanente para todos*. UNESCO. <https://bit.ly/3JsDKtm>
- Vera, F. (2023). Integración de la Inteligencia Artificial en la Educación superior: Desafíos y oportunidades. *Transformar*, 4(1), 17-34. <https://bit.ly/491Erly>
- Vicente Rodrigo, T. A., Yesseña Jacqueline, R. A., Shirley Viviana, Z. R., y Rafael Alejandro, S. M. (2024). Integración de la inteligencia artificial en la enseñanza

- universitaria para optimizar el proceso de aprendizaje. *Magazine De Las Ciencias: Revista De Investigación E Innovación*, 9(2), 68–94. <https://bit.ly/4ieX92q>
- Vimos-Buenaño, K. E., Viteri-Ojeda, J. C., Naranjo-Sánchez, M. J., y Novillo-Heredia, K. H. (2024). Uso de la inteligencia artificial en los procesos de investigación científica, por parte de los docentes universitarios. *Journal of Economic and Social Science Research*, 4(4), 215–236. <https://doi.org/10.55813/gaea/jessr/v4/n4/143>
- Wang, P., Tchounikine, P., & Quignard, M. (2018). Chao: a framework for the development of orchestration technologies for technology-enhanced learning activities using tablets in classrooms. *International Journal of Technology Enhance Learning*, 10 (1/2), 1-21. <https://doi.org/10.1504/IJTEL.2018.10008583>
- Yang, F. (2018). Study on student performance estimation, student progress analysis, and student potential prediction based on data mining. *Computers & Education*, 123, 97-108. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2018.04.006>
- Zawacki-Richter O., Marín V. I., Bond M., Gouverneur F. (2019). Systematic review of research on artificial intelligence applications in higher education—where are the educators? *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 16(1), 1-27. <https://doi.org/10.1186/s41239-019-0171-0>