

MATERIALES

REVISTA PARA LA ENSEÑANZA MULTICULTURAL

Nuevas fronteras en la enseñanza de español:
inteligencia artificial y gamificación

32/2024



Catálogo de publicaciones del Ministerio Catálogo general de publicaciones oficiales

Director:
Jesús Fernández González

Equipo de redacción:
Nuria Algar Pinilla
Lisa Arias Rodríguez
Rubén Chaves Tirado
María Luz Portugal Trascasa
Francisco Javier Salcedo Campos
Mariola Sánchez Cascón

Consejería de Educación en Estados Unidos y Canadá



MINISTERIO DE EDUCACIÓN, FORMACIÓN PROFESIONAL Y DEPORTES
Secretaría de Estado de Educación
Dirección General de Planificación y Gestión Educativa
Unidad de Acción Educativa Exterior

Edita:
© SECRETARÍA GENERAL TÉCNICA
Subdirección General de Atención al Ciudadano, Documentación y Publicaciones
Edición: octubre 2024
NIPO: 164-24-210-X
ISSN: 1068-3054

Nº 32

MATERIALES

Presentación

- 01 Nuevas fronteras en la enseñanza de español

Entrevista

- 02 Entrevista a María Carreira
Rubén Chaves

Artículos

- 09 Aprender español jugando
Jesús Fernández
- 15 Gamifica tu aula: La nueva tendencia educativa del siglo XXI
Luis Amílcar Sánchez, Virginia Sánchez y Luisa Jara
- 26 Enseñar español e historia usando herramientas de inteligencia artificial
Francisco Javier Salcedo
- 34 Empoderando al alumnado: El rol del estudiante y la inteligencia artificial
María Moríñigo

INTELIGENCIA ARTIFICIAL Y GAMIFICACIÓN



Nuevas fronteras en la enseñanza de español

El número 32 de *Materiales* de la Consejería de Educación en Estados Unidos y Canadá sigue esforzándose por buscar su relevancia en un mundo cada vez más digitalizado; un mundo en el que las revistas han pasado el testigo a otras formas de comunicación escrita más inmediatas como los repositorios online de recursos didácticos o las cuentas en redes sociales con contenido didáctico. A pesar de ello, tiene en sus manos, o mejor dicho, ante sus ojos—ya que probablemente la esté ojeando desde una de las pantallas sin las que parece ya imposible concebir la vida o el aprendizaje—un ejemplar ecléctico, cuyo denominador común son dos tendencias en la educación actual: la inteligencia artificial y la gamificación. Una y otra prometen no sólo facilitar el proceso de enseñanza-aprendizaje, sino también mitigar la dificultad y la frustración que este implica.

Abrimos la revista con una entrevista a la directora ejecutiva de la Asociación Americana de Profesores de Español y Portugués (AATSP), la doctora María Carreira, que hace balance sobre la enseñanza de español en Estados Unidos, destacando sus fortalezas y sus retos, así como sus posibilidades de futuro. El primer artículo de la revista, “Aprender español jugando”, ofrece varias ideas para llevar al aula de español el placer por el juego, con propuestas que van desde el clásico concurso televisivo de preguntas Jeopardy hasta actividades lúdicas de corte más tradicional. Le sigue “Gamifica tu aula”, con dos actividades: una con la ciudad de Miami de fondo, que tiene como objetivo la resolución de un delito al tiempo que se incide en varias áreas curriculares; y dos, un escape room que gira en torno a Halloween. Por último, los artículos, “Enseñando español e historia usando herramientas de inteligencia artificial”, y “Empoderando al alumnado” ilustran varias propuestas didácticas con herramientas de inteligencia artificial para resaltar el aspecto lúdico de la enseñanza de español y de historia.

No nos queda más que desearles a nuestros lectores potenciales, docentes de español y personas interesadas en la enseñanza del español, que disfruten de su lectura y que puedan incorporar algunas de las ideas que se encuentran entre sus páginas.

El equipo editor

ENTREVISTA a María Carreira

Rubén Chaves, Consejería de Educación en Estados Unidos y Canadá

La doctora **María Carreira**, **directora ejecutiva de la Asociación Americana de Profesores de Español y Portugués (AATSP)**, fue profesora de lingüística española en la Universidad Estatal de California, Long Beach durante más de 30 años. Además, cofundó el Centro Nacional de Recursos de Lenguas de Herencia en **Universidad de California en los Ángeles (UCLA)** que codirigió durante 16 años. María Carreira ha publicado extensamente sobre el español en los Estados Unidos, las lenguas de inmigrantes y la pedagogía de lenguas de herencia. Su compromiso con la educación y su creencia en el poder transformador de esta guían su trabajo en la AATSP.

¿Cuáles han sido los momentos clave de su carrera que más le han ayudado en su puesto como directora ejecutiva de la AATSP?

Aparte de la maravillosa experiencia de enseñar español por más de treinta años a anglófonos y a latinos en Estados Unidos, se me ocurren dos momentos clave que me han preparado para este puesto: (1) Mi labor como codirectora por 16 años y cofundadora del *National Heritage Language Resource Center (NHLRC)* en UCLA, y (2) mi trabajo de investigación sobre el español en los EE. UU.

En mi experiencia en el centro de UCLA fue muy enriquecedora. Desarrollé programas de formación para maestros a todos los niveles del sistema educativo, trabajé con el Departamento de Educación y la *National Security Agency* de EE. UU. en proyectos de gran envergadura para la enseñanza de idiomas, y tuve el gran honor de aprender de grandes expertos.

También tuve la dicha de trabajar con talentosos docentes de muchas lenguas: chino, ruso, portugués, armenio, coreano, etc. Esto me dio una visión muy amplia del panorama de la enseñanza de idiomas en EE. UU. De estos docentes aprendí toda una gama de



estrategias de enseñanza, de diseño curricular, de reclutamiento de estudiantes y de entrenamiento de maestros que se han desarrollado para las llamadas “less commonly taught languages”. Creo que estas estrategias me han preparado para afrontar desafíos muy preocupantes. Aquí me refiero especialmente al grave descenso en las inscripciones universitarias en español y portugués, y a la severa escasez de docentes de estas lenguas a todos los niveles de enseñanza.

En el NHLRC también me dediqué a estudiar la conexión entre la enseñanza del español como lengua de herencia y el desarrollo académico y social de los jó-

venes latinos en los EE. UU. Todo lo visto me ha convencido que el estudio de esta lengua es una de las herramientas más prometedoras para mejorar el rendimiento académico y el desarrollo social y profesional de estos jóvenes

Conociendo su dilatada carrera en la enseñanza ¿Qué recomendaría a un profesor de español que está en su primer año?

Le recomendaría que por más que le guste enseñar literatura o lingüística que nunca abandone completamente la enseñanza de la lengua. Esa experiencia es fundamental para todo lo demás. Cuando perdemos el contacto con esos primeros años de estudio, perdemos perspectiva de los retos inherentes al aprendizaje y al uso de una lengua ajena o de herencia. Con el paso del tiempo esto causa que nos hagamos más intolerantes y menos pacientes con nuestros estudiantes. También creo que vamos perdiendo interés en desarrollar nuevas destrezas pedagógicas, ya que acabamos enfocándonos más en la materia que enseñamos que en los métodos de enseñanza. Los maestros de lenguas tienen todo un arsenal de herramientas de enseñanza que pueden enriquecer la enseñanza de la literatura y lingüística y hacer que estas asignaturas se hagan más relevantes a un mayor número de estudiantes.

¿Cómo ve el estado actual de la enseñanza de español en Estados Unidos?

El español presenta un perfil mixto, con puntos muy fuertes y otros algo débiles.

Los puntos fuertes más notables incluyen (1) la impresionante presencia demográfica de los latinos (61 millones, 42 millones de los cuales hablan español). Esto hace que el español sea ubicuo en prácticamente todos los ámbitos de la sociedad norteamericana, y (2) el impresionante peso del mercado latino. De hecho, si los latinos estadounidenses conformáramos un país propio, ¡seríamos la séptima economía más grande del mundo! Todo esto hace del español un idioma indispensable en el país y explica por qué es la lengua más estudiada a todos los niveles educativos.

Sin embargo – y aquí vienen los puntos débiles - sabemos que las matrículas universitarias han decaído. Hoy en día unos 600.000 universitarios estudian español cada año, lo cual puede parecer impresionante de por sí, pero no si consideramos que en el 2009 esta cifra ascendía los 860.000. Esto parece ser parte de una tendencia más amplia que impacta el estudio

de todas las lenguas y de las humanidades. Otra tendencia bastante preocupante es la escasez de maestros de español y portugués. Para dar una idea de esta situación, en California, el índice de alumnos por maestros bilingües certificados en español es 240 por 1. Se trata de un círculo vicioso: sin maestros, no tendremos estudiantes, y sin estudiantes, no tendremos maestros.

¿En áreas de estudio cree que podría haber un mayor alcance de la enseñanza de español?

A pesar de todo, albergo bastante optimismo para el futuro de la enseñanza del español. Creo que nos espera un futuro brillante siempre y cuando seamos estratégicos en el uso de ciertas herramientas y oportunidades, en particular: (1) la tecnología, que nos permite alcanzar a muchos más estudiantes que antes cuando solo teníamos clases presenciales y que nos permite crear contextos educativos más auténticos, variados y relevantes; (2) el estudio del español con fines específicos y con certificación de competencia en campos tales como la medicina, la educación y la interpretación jurídica. Esto nos ayudará a responder a las necesidades de la sociedad estadounidense; y (3) los programas duales de inmersión, que creando todo un nuevo mercado de estudiantes ansiosos de aprender nuestra lengua.

¿Cuál cree que es el impacto en el aprendizaje de lenguas de los programas duales?

El impacto es enorme –y no sólo en el sentido que usualmente se menciona, es decir, por sus impresionantes resultados con respecto al aprendizaje de lenguas. Sin duda alguna, esto es muy positivo, pero el número de programas de inmersión dual en español (~3000) es muy limitado si lo comparamos con el número de estudiantes latinos (8 millones).

Desde el punto de vista social, lo más prometedor es que estos programas han ido cambiando la mentalidad de la sociedad americana a favor de la educación bilingüe. Si bien anteriormente los programas bilingües estaban vistos como una especie de intervención compensatoria o remedial, hoy en día se consideran a la altura de los programas educativos para alumnos dotados y talentosos. Esto se debe a que los estudiantes en programas duales muestran excelentes resultados en las áreas de contenido, y en la lectoescritura en inglés y en español.

Esto ha dado paso a un fenómeno muy curioso: la clase media y de habla inglesa –el mismo grupo que

anteriormente se oponía o era indiferente a la educación bilingüe- hoy en día se ha convertido en el promotor principal de estos programas. Desgraciadamente, esto ha conllevado una especie de aburguesamiento o gentrificación de los programas duales, con el resultado que a medida que el número de estudiantes anglófonos en estos programas ha incrementado, el acceso a los estudiantes latinos y otras minorías ha disminuido. De más está decir que este fenómeno es preocupante y tendrá que corregirse, pero el cambio en la mentalidad de la sociedad americana es algo sísmico que será muy favorable para el español a largo plazo.

¿De qué manera pueden ayudar los programas de enseñanza dual a los hablantes de herencia más allá del aula?

Los estudios empíricos demuestran efectos muy positivos para los hablantes de herencia que reciben una educación bilingüe. Aparte de los logros lingüísticos y académicos que se han registrado, hay efectos positivos de índole cognitivo, social y económico. Además, está lo afectivo. Basándome en mi experiencia personal como niña inmigrante, yo diría que los programas bilingües representan una afirmación pública de la importancia del español y las culturas latinas. Esto hace que los niños latinos se sientan valorados, respetados y representados, lo cual repercute muy positivamente en su rendimiento académico, su desarrollo social y su relación con adultos dentro y fuera del ámbito escolar.

Como especialista en el campo de los hablantes de herencia de español, ¿De qué manera ha influido su experiencia personal en su enfoque pedagógico?

Yo soy hablante de herencia del español, con todo lo positivo y negativo que eso implica. Lo positivo es que me desenvuelvo bastante bien en dos universos culturales y lingüísticos. Lo negativo es que no tengo el sentimiento de pertenecer en ningún lugar. Cuando me preguntan “¿de dónde eres?”, ¡no sé qué decir!

Por mucho tiempo rechacé el español. Con eso no quiero decir haya dejado de hablarlo o de quererlo, sino que no lo consideré materia de estudio. De hecho, siendo estudiante subgraduada estudié matemáticas y computación, y viví por un año en Italia donde aprendí la lengua. También estudié francés y portugués. Al nivel graduado, mi doctorado fue en Lingüística General (Fonología). Así pues, el español brilló por su ausencia durante mis años universitarios.

No fue hasta mucho más tarde que me interesé en estudiar mi lengua madre. Cuando me mudé de Illinois, donde me crié y cursé mis estudios universitarios, a los Ángeles comencé a enseñar a un gran número de estudiantes latinos. Fue entonces que me apasioné por la enseñanza de nuestra lengua a hispanohablantes estadounidenses y que desarrollé gran orgullo de formar parte de la comunidad latina de los Estados Unidos.

¿Qué estrategias considera más efectivas para apoyar a los hablantes de herencia en el aula?

Como a todo estudiante, a los hablantes de herencia hay que quererlos, respetarlos, y valorarlos para que florezcan. Hay que comprender que nunca serán hablantes nativos del español y saber que eso no implica que sean hablantes defectivos. Y hay que prepararlos a hacer uso efectivo del español no en México, España, Argentina, etc., sino aquí en los Estados Unidos, donde el español coexiste con el inglés, en un entorno bilingüe.

¿Cuáles son sus principales objetivos como directora ejecutiva de la AATSP?

Mi principal prioridad es llamar la atención sobre la importancia de invertir en la educación del idioma español. Mi trabajo anterior con miembros de equipos directivos de centros escolares, legisladores y profesorado de otras lenguas distintas del español me hizo darme cuenta de que existe la idea errónea de que no hay de invertir en el crecimiento y desarrollo de la educación en español. Como me recordaban constantemente en ese trabajo, el español es el idioma más hablado y enseñado en Estados Unidos después del inglés. ¿Qué más podríamos necesitar?

La realidad es que la disponibilidad de cursos y programas de español, tan variada y extendida como es en relación con la de otros idiomas, no es proporcional a la demanda. Por darle un ejemplo, existen unos 3.000 programas de inmersión dual en español en todo el país. A primera vista, puede parecer mucho, pero considerando que hay 8 millones de niños en edad escolar que hablan español en casa y que hay 129.000 escuelas públicas y privadas hasta grado doce en los Estados Unidos, el número de programas de inmersión dual en español resulta totalmente insuficiente.

Mi mensaje a los miembros de equipos directivos escolares, a los legisladores y a la sociedad en general es que la inversión en la educación en español es una

inversión en el futuro de los Estados Unidos. La educación en español es un vector de éxito académico para los estudiantes latinos. Las investigaciones nos dicen que los jóvenes latinos que estudian español tienen tasas más altas de permanencia escolar, obtienen mejores resultados en pruebas de aptitud y se sienten más integrados en el entorno escolar.

Para estudiantes de todos los orígenes, el español es una puerta de entrada a oportunidades sociales y profesionales en los EE. UU. y el extranjero. Recientemente leí que en 2022 una de cada cinco ofertas de trabajo para empleados bilingües en los Estados Unidos era para hispanohablantes. Esto equivale a más de 150.000 puestos de trabajo, una cantidad de oportunidades enorme para quienes conocen este idioma.

¿Cuáles son los beneficios más importantes de pertenecer a AATSP para un docente de español?

El beneficio más valioso, en mi opinión, es que formamos una gran comunidad unida por nuestro amor a la enseñanza y hacia nuestras lenguas. Juntos abogamos por el estudio de estas lenguas y aportamos al desarrollo de nuevas pedagogías y materiales.

La AATSP ofrece un gran número de programas estudiantiles, y cada año otorgamos muchas becas y premios para maestros y estudiantes. Tenemos cuatro publicaciones: *Hispania*, nuestra revista académica, y tres revistas estudiantiles: *Albricias* para estudiantes de secundaria, la *Revista Luso-Hispánica* para estudiantes universitarios de grado y *Spanish and Portuguese Review*, para estudiantes graduados. También ofrecemos formación para maestros. Y por supuesto, está nuestra conferencia anual que reúne a cientos de profesionales de todas partes. Este año (2024), nuestra conferencia fue en Portland, Oregón, y tuvimos el gran honor de aprender de dos grandes expertos que dieron las conferencias magistrales: el Dr. Stephen Krashen, profesor emérito de la Universidad del Sur de California, y el Dr. Jesús González Fernández, consejero de Educación en EE. UU. y Canadá.

¿Qué tendencias emergentes en la enseñanza de lenguas considera más prometedoras en un futuro próximo? ¿Cómo cree que la tecnología y la globalización afectarán la forma en que enseñamos y aprendemos idiomas?

Es un momento emocionante para trabajar en la enseñanza de idiomas, pero también es momento de ser muy estratégicos y prudentes sobre cómo avanzamos con las herramientas de la tecnología. Internet

ha hecho posible traer el mundo hispanohablante y lusófono a nuestras aulas, elevando así la relevancia y autenticidad de la experiencia de aprendizaje para nuestros estudiantes. Los sistemas de gestión del aprendizaje como Canvas y Blackboard ofrecen muchas opciones para personalizar el aprendizaje y realizar un seguimiento de los resultados de los estudiantes. Los modelos de enseñanza digital nos permiten llegar a más estudiantes, incluyendo a los llamados "estudiantes no tradicionales", por ejemplo, a estudiantes mayores, padres y madres solteros, estudiantes a tiempo parcial y trabajadores a tiempo completo. Por su parte, herramientas de videoconferencia como Zoom y Google Meet permiten a los docentes colaborar con compañeros en EE. UU. y el extranjero, o acceder a valiosas oportunidades de formación en línea como las que ofrece la AATSP.

Para aprovechar al máximo estas oportunidades y evitar posibles obstáculos, tendremos que descubrir cómo hacer que el aprendizaje digital sea más participativo, atractivo y humanista. Si no, me temo que perderemos a muchos estudiantes debido a la amplia gama de experiencias extracurriculares de aprendizaje de idiomas disponibles actualmente. Me refiero a Duolingo, Netflix, Chatterbox o tutorías en línea, por dar algunos ejemplos. ¿Sabías que solo Duolingo tiene 144.152.500 usuarios que salen de Estados Unidos y que el español es el idioma más estudiado? ¡Este es un recurso sin explotar para los educadores de idiomas! Necesitamos trabajar juntos para descubrir cómo utilizar Duolingo y otras oportunidades de aprendizaje de idiomas para enriquecer nuestros planes de estudio y aumentar la motivación, el acceso y la personalización.

Y luego está ChatGPT. La gente me pregunta todo el tiempo si este es el principio del fin de la profesión de profesor de idiomas. No lo creo, pero sí creo que es el fin de nuestra profesión tal y como la concebimos actualmente. De cara al futuro tendremos que pensar detenidamente cómo posicionarnos de manera que sigamos siendo valiosos y relevantes en un mundo con herramientas de inteligencia artificial cada vez más sofisticadas. Por supuesto, resolver todo esto requerirá mucho tiempo, esfuerzo y experimentación. Pero al final, confío en que lo resolveremos y saldremos más fuertes que nunca.

¿Cuáles son los mayores desafíos a los que nos enfrentaremos en las próximas décadas en la enseñanza de lenguas, teniendo en cuenta que vivimos en un mundo cada vez más interconectado y diverso?

En mi opinión, los mayores desafíos se pueden resumir en tres palabras: actualización, localización y relevancia. Por actualización me refiero a la necesidad de adaptar las estrategias, los materiales y las herramientas de enseñanza conforme los avances en la investigación, tecnología y la sociedad. Esto no es nada fácil, dado el rápido ritmo de desarrollo en estas áreas.

Uso el término de localización en el sentido que los traductores lo usan, referido a la necesidad de adaptar la lengua y otras variables a la situación local. En este país, el español convive con el inglés. Así, es importante que la enseñanza de esta lengua se enfoque en las habilidades de mediar entre el inglés y el español. Estados Unidos es el país hispanohablante más diverso del mundo. Por tanto, es importante preparar a nuestros estudiantes para comunicarse en un contexto multidialectal y multicultural. Además, es fundamental darle realce a las culturas y las experiencias de latinos estadounidenses en los materiales de enseñanza. Con esto no me refiero a incluir algo sobre los guatemaltecos en Guatemala, como llevamos mucho tiempo haciendo. Me refiero a incluir las culturas y perspectivas mixtas y los dialectos bilingües que se forman aquí y representarlos como manifestaciones legítimas de lo que es ser latino y hablar español.

Por último, la relevancia va más allá de la localización. Con más de 40 millones de hispanohablantes, el español es la segunda lengua de los EE. UU. Para servir las necesidades de esta población es importante enfocarnos en la enseñanza del español con fines específicos: en los negocios, en el ámbito jurídico, en el campo médico, etc. Junto con esto es importante enseñar y reconocer la legitimidad de las hablas particulares de uso en los contextos laborales en este país.

APRENDER ESPAÑOL JUGANDO

Jesús Fernández González, Consejería de Educación en Estados Unidos y Canadá

No hace falta tener un máster en Pedagogía para ser consciente de una serie de hechos bastante elementales:

- Se aprende más haciendo que escuchando. El término inglés *hands on* lo describe perfectamente. Se le atribuye a Benjamin Franklin la siguiente cita que, por lo que parece, nunca dijo, “Tell me and I forget, teach me and I may remember, involve me and I learn.” Aprendemos a nadar, a montar en bici, etc. y nunca lo olvidamos. A cambio, ¿cuántos saberes aprendidos en la escuela han sido sepultados por el olvido?
- Si uno está interesado en lo que hace y no se limita a ejecutarlo mecánicamente, va a recordarlo mejor. Dicho de manera más concreta, si aprendemos una palabra en una canción en vez de en un listado, las probabilidades de retenerla se incrementan exponencialmente.
- Si, además de hacer algo en lo que estamos interesados, nos divertimos, nuestra motivación aumentará, y nuestra capacidad retentiva con ella.

Esta última idea enlaza con el viejo principio clásico de *docere delectando* o enseñar deleitando, tal y como propugnaba el poeta latino Horacio. Jugar es una actividad connatural al ser humano. Desde niños, el juego es parte de nuestro proceso de enseñanza-aprendizaje, socialización, concentración colaboración, diversión. Los juegos tanto físicos (deportes) como mentales (juegos de mesa, por ejemplo) son también una actividad propia de adultos, recomendada por médicos, psicólogos y pedagogos. Sorprende, por tanto, que no se apliquen más en los salones de clase.

Es verdad también —argüirán algunos— que no todo puede ser juego. A veces, los alumnos, animados por una actividad lúdica en clase, quieren que todas las actividades tengan ese componente. Desgraciadamente, sería utópico pensar en el realismo de tal deseo. Igualmente, juego no siempre tiene connotaciones positivas: hay juegos que fomentan la soledad y

no la interacción, hay juegos que pueden ser adictivos... El juego, evidentemente, no lo es todo.

Hechas estas consideraciones iniciales, cabe añadir que todas las materias son susceptibles de ser enseñadas y aprendidas, al menos parcialmente, mediante lo que los modernos llaman hoy gamificación. La enseñanza y aprendizaje de otras lenguas no es una excepción.

Si me permiten un excursus personal, empecé a enseñar español como segunda lengua hace 40 años, apenas salido de la universidad. Hice mis primeras armas enseñando español como lengua extranjera, luego inglés como lengua extranjera, después vuelta al español. Durante todo ese tiempo disfruté muchísimo en mis clases. Quiero pensar que los cientos de estudiantes que compartieron conmigo el aula también lo hicieron. Y, sin duda, en el recuerdo de los mejores momentos que pasamos, están los ratos que dedicamos a jugar. Desde muy pronto, me di cuenta del potencial de este enfoque. Recopilé juegos de la televisión, de colegas, de alumnos, de revistas, *you name it*. De hecho, junto a un muy querido colega y amigo, Javier de Santiago, llegamos a publicar un libro titulado *Aprender español jugando*, hoy ya descatálogo.

En este espíritu juguetón, les propongo a ustedes una serie de juegos que tienen las siguientes características: 1) los he jugado un sinnúmero de veces en clase con gran solaz y esparcimiento de la concurrencia; 2) son fácilmente adaptables a cualquier nivel de dominio de la lengua, edad, nacionalidad, etc. Mi objetivo aquí es dar una muestra, proponer un ejemplo, que los docentes puedan adaptar a sus necesidades; y 3) pueden servir igualmente como propuesta de trabajo para los estudiantes, los cuales pueden también crearlos modificarlos. La actividad, pues, no es solo bidireccional, del profesor a los alumnos, sino multidireccional, de los alumnos entre sí.

Without further ado, como decía un viejo presentador de concursos televisivos en España: *A jugar...*

1. JEOPARDY

OBJETIVOS	Repasar los contenidos gramaticales, léxicos, pragmáticos o culturales. Estimular la creación de preguntas como forma de practicar contenidos.
NIVEL	Adaptable al alumnado graduando a dificultad de las preguntas.
MATERIALES	Presentación de PowerPoint o similares

El juego de *Jeopardy* apareció en la televisión estadounidense en 1964. Es un concurso de cultura general sobre diversos temas que incluyen literatura, cultura popular, arte, ciencia, geografía o deportes. En el programa compiten tres concursantes, pero para su implementación en clase, el número de participantes puede variar en función de lo que estime el profesor. Igualmente, puede dividir la clase en grupos para que entre ellos discutan la posible respuesta.

El punto de partida es una tabla como la siguiente:

CATEGORIA A	CATEGORIA B	CATEGORIA C	CATEGORIA D	CATEGORIA E
100	100	100	100	100
200	200	200	200	200
300	300	300	300	300
400	400	400	400	400
500	500	500	500	500

Los concursantes eligen una categoría y un puntaje y deben resolver la cuestión preguntada. Si aciertan, se anotan, obviamente, los puntos conseguidos; si no, el profesor puede decidir si los resta o no.

La idea es adaptar las categorías a la enseñanza de lenguas. Así, un primer ejemplo podría ser: ser y estar, vocabulario, expresiones, preposiciones y cultura real. A partir de ahí, el profesor crea las preguntas, de tal suerte que gradúe su dificultad en función del nivel de su alumnado. Cuanto más baja sea la puntuación, más sencilla debe ser la pregunta.

Así, por ejemplo, una posible gradación para la primera categoría, *ser* y *estar*, podría ser:

100	Alicia... española	La nacionalidad es de las primeras nociones que se aplican al verbo ser.
200	Martina... médica	La profesión es con frecuencia la segunda noción que se aplica al verbo ser
300	Las llaves... en la mesa	La localización en el espacio es una de las primeras nociones con el verbo estar.
400	Luis... enfermo	Subimos el nivel de dificultad con un adjetivo que va con el verbo estar y es incompatible con el verbo ser, a menos, que vaya precedido por un artículo: Luis es el/un enfermo.

En una una clase avanzada, podríamos poner como pregunta de máxima dificultad el uso del verbo *ser* con eventos. Así en *La clase es en aula 12*; *El partido es el en campo de los Dallas cowboys*; *El concierto es a las ocho en el auditorio nacional*. Como puede verse, aunque se habla de localización espacial, que generalmente va con el verbo *estar*, se usa el verbo *ser* por

SER Y ESTAR	VOCABULARIO	EXPRESIONES	PREPOSICIONES	CULTURA REAL
Alicia... española		No lo sé, no tengo ni ...	Pon la fruta ... la mesa	¿Cómo se llaman los reyes de España ?
Martina... médica		Me he equivocado, he metido la ...	Saca el yogurt ... frigorífico	¿Cómo se llaman los padres de los reyes de España?
Las llaves... en la mesa		Esta película es muy aburrida.Es un ...	Mañana vamos ... Barcelona	¿Cómo se llaman las hijas de los reyes de España?
Luis ... enfermo		Eso es increíble, me estás tomando el ...	Quiero un café ... leche, por favor	¿Cuál era la anterior profesión de la reina de España?

Veamos ahora una tabla completa:

Llevar a cabo este juego en PowerPoint es muy sencillo. La primera diapositiva es la de la tabla con categorías y puntuaciones:

JEOPARDY

SER / ESTAR	EXPRESIONES	VOCABULARIO	PREPOSICIONES	CULTURA REAL
<u>100</u>	<u>100</u>	<u>100</u>	<u>100</u>	<u>100</u>
<u>200</u>	<u>200</u>	<u>200</u>	<u>200</u>	<u>200</u>
<u>300</u>	<u>300</u>	<u>300</u>	<u>300</u>	<u>300</u>
<u>400</u>	<u>400</u>	<u>400</u>	<u>400</u>	<u>400</u>

Al pinchar en cada puntuación, un hipervínculo nos llevará a cada pregunta.

Cada tarjeta puede diseñarse de esta manera:

- El texto de la pregunta
- Una imagen, bien necesaria para la contestación bien ilustrativa
- Un hipervínculo, que nos lleve a la tabla inicial

Además, la tabla y las preguntas pueden permitirnos expansiones como las siguientes:

SER Y ESTAR	VOCABULARIO	EXPRESIONES	PREPOSICIONES	CULTURA REAL
Nacionalidades	Comidas favoritas	Para expresar desconocimiento	Imperativos con preposiciones	Arbol genealógico de la familia real / Revistas del corazón
Profesiones	Medios de transporte	Para reconocer errores	Qué guardamos en el frigorífico	
Llavero/ muebles	Instrumentos musicales	Para mostrar aburrimiento	Ciudades de España	
Enfermo / sano	Animales de la granja	Para mostrar sorpresa	¿Qué se puede pedir en una cafetería?	

Así, podemos practicar que Alicia es española, pero Oprah es estadounidense, Heidi es alemana; María es portuguesa; etc. O, tras ver en la pregunta de 100 puntos de comida que se trata de una pizza, podemos preguntar a los alumnos cuál es su comida favorita y hacer un listado.

Las posibilidades de cambiar las categorías son infinitas. Se puede hacer un *Jeopardy* de gramática, de

vocabulario, de funciones comunicativas, de conjugaciones verbales, de cultura, o mezclarlos todos. La imaginación del profesor y de los estudiantes será la clave aquí.

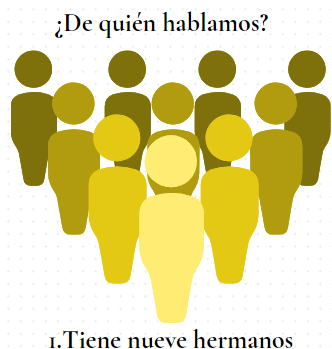
Finalmente, dos observaciones relevantes. 1) Los alumnos pueden crear, individualmente o por grupos, sus propios tableros, sobre todo, si ya tienen un cierto nivel. Eso les permitirá competir no solo como concursantes sino también como creadores. Puede haber un premio al mejor tablero. 2) Es posible crear tableros con programas de inteligencia artificial. Este puede ser un recurso cómodo para el profesor, pero debe supervisarse la calidad del tablero. La inteligencia artificial a veces no es tan inteligente. Cuando sean los estudiantes los que lo hagan, debe intentarse no recurrir a este tipo de medios.

2. ¿DE QUIÉN HABLAMOS?

OBJETIVOS	Practicar la comprensión de lectura. Practicar la lectura en voz alta. Practicar la expresión escrita
NIVEL	Intermedio o avanzado
MATERIALES	Una presentación de PowerPoint o similares

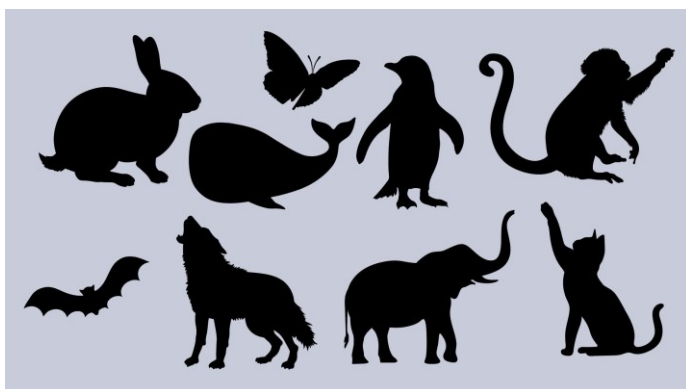
El juego consiste en presentar, de una en una, frases sobre la vida de un personaje famoso, ordenadas desde la primera, que debe ser más difícil para poder averiguar de quién se trata, hasta la última, que debe ser la más obvia. Un ejemplo servirá para ilustrarlo:

1. Tiene nueve hermanos.
2. Su primera canción se titulaba "Tus gafas oscuras".
3. Habla 6 idiomas con fluidez (español, inglés, portugués, italiano, francés y catalán).
4. En 1997 creó la Fundación Pies Descalzos para ayudar a niños con pocos recursos
5. Con 26 años fue nombrada embajadora de buena voluntad de UNICEF.
6. Desde 2011 cuenta con una estrella en el paseo de la fama de Hollywood.
7. En 2010 fue elegida para cantar el tema oficial de la copa del mundo de fútbol.
8. Nació en Barranquilla, Colombia, el 2 de febrero de 1977.
9. Tuvo una relación y dos hijos con un famoso jugador del Fútbol Club Barcelona.
10. Su nombre empieza por *Sh*...



Inicialmente el profesor puede preparar una serie de personajes misteriosos, adaptando el nivel de lengua al de sus estudiantes. Una vez se hayan jugado un par de rondas, el profesor puede encargarles individualmente, por parejas o grupos, que preparen también su personaje. En todo caso, el profesor debe supervisar ese trabajo tanto para corregir posibles errores como para ver si el nivel gramatical de las oraciones es el adecuado. No es raro que los estudiantes copien literalmente frases de internet, Wikipedia o pueden tener incluso la tentación de utilizar programas de inteligencia artificial.

El juego puede ser ampliado más allá de personajes. ¿Por qué no hacerlo sobre animales, ciudades, países, acciones, etc.? Veamos un ejemplo en este caso de ¿De qué animal hablamos?



1. Pesa unos 12 quilos.
2. Fue cazado por su piel y casi se extinguió.
3. Antiguamente su nombre era gula.
4. Le gusta descansar de 12 a 16 horas diarias.
5. Come, casi exclusivamente, hojas de eucaliptus.
6. Vive en Australia.

7. Es un marsupial.



Ponerlo en práctica es igualmente fácil. Basta un PowerPoint en el que cada frase aparezca de manera aislada y se vayan sumando las nuevas pistas.

Un último consejo: sugerir a los estudiantes que no digan en voz alta de quién se trata cuando lo adivinen. Hacer esto supone estropear la diversión al resto. Basta con que apunten el número de pista y su solución.

3. EL JUEGO DE LAS MENTIRAS

OBJETIVOS	Practicar la expresión escrita, la comprensión auditiva y la lectura en voz alta Practicar la interacción oral Practicar la narración
NIVEL	Intermedio o avanzado
MATERIALES	Una presentación de PowerPoint o similares

Uno de los juegos más entretenidos es este. Su planteamiento es sencillo: cada alumno debe redactar un número de frases (personalmente, suelo hacerlo con seis) sobre su vida o la vida de sus familiares o amigos (esto es especialmente conveniente si lo alumnos son muy jóvenes y no tienen mucha trayectoria vital a sus espaldas). De esas frases, un número de ellas – esto debe decidirlo el participante—serán verdad y otro, mentira. Lo que no se admite es ni que todas sean verdad ni todas, mentira. Una vez listas, los estudiantes se distribuirán por parejas. Cada uno, participante A, leerá a su rival, participante B, la primera frase. El participante B podrá hacer las preguntas que considere necesarias para averiguar la veracidad o falsedad de la afirmación. El participante A, a su vez,

podrá decir la verdad o mentir, según prefiera. Una vez hechas las preguntas, el participante B decidirá si es verdad o mentira la afirmación. El participante A, ahora sí, dirá si, en efecto, su frase responde a la realidad o si ha sido inventada. Si el participante B ha acertado, ganará un punto; si no, lo ganará el participante A. Una vez acabe el participante A sus frases, el participante B pasará a ser A y a la inversa. Ganará el que haya obtenido más puntos.

Es fundamental advertir a los estudiantes de que las oraciones tienen que parecer verdad y ser mentira o viceversa. Frases insustanciales como “Tengo un perro” no sirven. En cambio, “Soy cinturón negro de judo”, “Tengo un autógrafo de Messi y de Cristiano Ronaldo”, o “Antes de conocer a mi padre, mi madre salió con Brad Pitt” dan muchísimo más juego.

Además, cuando una oración resulte verdadera, el participante A deberá explicar a la clase la historia que hay detrás. Por ejemplo, “Mi padre me llevó a ver un Barsa-Madrid, y antes del partido fuimos a los hoteles donde estaban, y pedí un autógrafo a los dos, y tuve mucha suerte. Ah, y me saqué un selfie con Messi, con Ronaldo, no pude, tenía mucha prisa.” Cuando la oración resulte falsa, el participante A deberá explicar por qué se le ocurrió esa frase. Por ejemplo, Empecé a practicar judo de pequeño y llegué hasta cinturón verde, así que sé cosas sobre ese deporte, pero lo dejé y nunca obtuve el cinturón negro.

Como los ejemplos suelen ilustrar las cosas mejor que las explicaciones, veamos uno (las frases que aparecen son del autor de este artículo):

A: He comido con Arthur Miller, autor de La muerte de un viajante, y esposo de la actriz Marilyn Monroe.

B: ¿Cuándo sucedió eso?

A: En una visita que hizo a Salamanca.

B: ¿En qué año?

A: No estoy seguro... Quizá 2004 o 2005.

A: En los años ochenta fui campeón universitario de ajedrez.

B: ¿Contra quién ganaste?

A: No me acuerdo. Eran muchos participantes y cada victoria era un punto.

B: ¿Cuál es tu apertura favorita?

A: La española.

A: Cuando tenía 16 años, hubo un incendio en el edificio donde vivía y nos tuvieron que rescatar los bomberos.

B: ¿Dónde vivías?

A: En Albacete.

B: ¿Cómo sucedió el incendio?

A: Una señora que vivía dos pisos más abajo se dejó un brasero encendido.

A: Como hablo tres idiomas, hice mi servicio militar en el Departamento de Inteligencia del Ejército.

B: ¿Qué idiomas hablas?

A: Español, inglés y alemán.

B: ¿Cómo se dice en alemán *Tengo frío*?

A: *Es ist mir Kalt.*

A: He visto en persona a Morgan Freeman, Hugh Laurie, Daniel Craig, Hugh Jackman, Katie Holmes, Catherine Zeta Jones y Scarlett Johanson

B: ¿Dónde?

A: En diferentes lugares.

B: ¿Has hablado con ellos?

A: No, solo los he visto.

A: Si volviera a nacer, mi ilusión sería ser dibujante de cómics.

B: ¿Puedes hacer un dibujo?

A: [A hace una cara bastante bien dibujada en la pizarra]

B: ¿Por qué no lo has intentado en esta vida?

A: No tengo talento suficiente.

SOLUCIÓN: 1-V; 2-F; 3-V; 4-F; 5-V; 6-V; 7-V

4. ¿QUIÉN QUIERE SER MILLONARIO?

OBJETIVOS	Practicar la comprensión de lectura Practicar la interacción oral Practicar la expresión escrita
NIVEL	Adaptable a todos los niveles
MATERIALES	Una presentación de PowerPoint o similares

Es un concurso televisivo que surgió a finales de los noventa en la televisión inglesa. De ahí se exportó a multitud de países. Se trata de un concurso de cultura general con preguntas sucesivas de selección múltiple.

ple (4 opciones) que incrementan el nivel de dificultad. Como apoyo, el concursante tiene tres comodines, que podrá usar solo una vez, consultar con el público, preguntar a alguien de su confianza o eliminar el 50% de respuestas falsas.

Al igual que hemos visto en casos anteriores, el concurso puede adaptarse al aula. En este caso, vamos a hacerlo pensando en estudiantes con un nivel relativamente bajo de español.



Como puede verse, es esta una pregunta elemental y muy fácil, pero permite explicar a los alumnos cuáles son las colocaciones del verbo “crecer”, a saber, las partes del cuerpo. No se utiliza, sin embargo, como sinónimo de cultivar, esto es de forma transitiva, algo que sí sucede con la palabra inglesa *grow*.

¿Cuál de estos meses tiene solo 30 días?

- A. marzo
- B. octubre
- C. abril
- D. mayo

Es interesante el matiz que nos da el adverbio solo. Todos los meses, salvo febrero, tienen 30 días, solo que algunos, además, tienen 31. En este caso, al incluir la salvedad, solo hay una respuesta posible.

¿Qué colores tiene la bandera de México?

- A. verde, azul y amarillo
- B. rojo, azul y amarillo
- C. rojo, azul y amarillo
- D. verde, blanco y rojo

Esta pregunta será muy fácil para los alumnos de origen mexicano, pero quizá no tanto para los de otras nacionalidades. Pueden así repasarse los colores y los símbolos.

¿Cuántas patas tiene una araña?

- A. seis
- B. diez
- C. doce
- D. ocho

La pregunta es un poquito más difícil que las anteriores. No obstante, la mayoría de los niños lo sabrán por sus clases de ciencias naturales o por su experiencia con estos arácnidos. La pregunta puede ser

un buen momento para repasar nombres de insectos, partes del cuerpo de los animales, animales peligrosos y no peligrosos, etc.

¿Cuántas aristas tiene un cubo?

- A. seis
- B. diez
- C. doce
- D. ocho

Quizá haya que explicar la palabra *arista*. En todo caso, no hay problema en traducirla al inglés si es necesario.

Como puede verse en la siguiente ilustración, la diapositiva lleva la respuesta mediante una imagen.



La tarea del profesor es preparar las preguntas del concurso, asegurarse de la graduación de la dificultad es adecuada para el alumnado y para el nivel de la pregunta. Ahora bien, el profesor puede encargar a los estudiantes que preparen preguntas sueltas, que luego él pueda ordenar, o el concurso entero. Así los estudiantes podrán interactuar oralmente para decidir qué pregunta ponen, qué opciones seleccionan y cómo ordenan las preguntas de más fácil a más difícil.

5. UN, DOS, TRES, RESPONDA OTRA VEZ

OBJETIVOS	Practicar la comprensión oral y la comprensión lectora Practicar el vocabulario Activar la atención y la retentiva
NIVEL	Adaptable a todos los niveles
MATERIALES	Una presentación de PowerPoint o similares

Un, dos, tres, responde otra vez es, sin ningún lugar

a dudas, el concurso más emblemático de la televisión española. Creado en 1972, ha tenido multitud de ediciones a lo largo de los años. Lo que nos interesa es la primera parte del programa en la que tres parejas de concursantes competían entre sí. Cada pareja debía contestar de manera alternativa a una pregunta al tiempo que intentaba acumular el mayor número de respuestas para ganar a sus contrincantes. Lógicamente, había un tiempo límite (45 segundos) y el turno se paraba si había una respuesta repetida o no válida. Se hacían tres rondas de preguntas a cada pareja, incrementándose la dificultad en cada una de ellas. Veamos un ejemplo de preguntas:

RONDA PRIMERA

Por 25 puntos (una cantidad de dinero o de puntos), dígnanos nombres de frutas, por ejemplo, una manzana... un, dos, tres, responda otra vez [comienza a contar el tiempo]

El concursante A de la pareja, dice habitualmente el ejemplo, manzana, y el concursante B añade otra fruta, pera, y así sucesivamente.

RONDA SEGUNDA

Por 50 puntos, dígnanos nombres de objetos que se encuentran habitualmente en un cuarto de baño, por ejemplo, un cepillo de dientes... un, dos, tres, responda otra vez [comienza a contar el tiempo]

Este tipo de preguntas activan el denominado lexicón mental. El estudiante tiene que buscar en su memoria palabras que encajen en las respuestas aceptables y ejercita con ello su vocabulario activo. Lógicamente, una vez acabada la pregunta o el juego, el profesor puede repasar con los alumnos nuevas respuestas posibles a cada pregunta. Resulta muy útil proyectar imágenes de las mismas para aumentar los canales de aprendizaje (auditivo y visual).

RONDA TERCERA

Por 100 puntos, dígnanos nombres de palabras que no contengan la letra e, por ejemplo, oso... un, dos, tres, responda otra vez [comienza a contar el tiempo]

Este tipo de preguntas resultan especialmente difíciles, ya que no se trata, como suele ser habitual, de

trabajar un campo léxico, sino de activar la conciencia metalingüística.

Las preguntas que pueden formularse pueden multiplicarse al infinito. Algunos ejemplos de las posibles opciones serían:

- Para la primera ronda: prendas de vestir, animales, deporte y profesiones.
- Para la segunda ronda: herramientas, países ¡del hemisferio norte, ciudades de países de habla hispana
- Para la tercera ronda: instrumentos musicales de viento y de cuerda, palabras que no contengan la letra *a* y profesiones en las que habitualmente se lleva uniforme.

Una de las ventajas de jugar a este juego en repetidos cursos es que el profesor podrá disponer de una batería ingente de preguntas y respuestas, y podrá evaluar aquellas que resultan demasiado difíciles para sus estudiantes.

6. CONEXIONES

OBJETIVOS	Practicar el vocabulario Practicar la gramática
NIVEL	Adaptable a todos los niveles
MATERIALES	Una presentación de PowerPoint o similares

Los periódicos y revistas han ofrecido toda una serie de entretenimientos verbales, matemáticos y visuales. Crucigramas, sopas de letras, dameros, sudokus, las 7 diferencias, etc. son parte de ratos perdidos, esperas en aeropuertos, consultas médicas o simplemente maneras de pasar el rato. Son, además, actividades que pueden aplicarse sin gran dificultad al aula. Hoy en día, con las aplicaciones de los móviles, se han añadido multitud de variantes para este tipo de entretenimiento ligero. **Wordle**, por ejemplo, es una variante de lo que antiguamente llamábamos jugar al ahorcado. En los últimos tiempos, me he aficionado a otro juego en app, [Connections New York Times](#), que puede ser igualmente adaptado al aula.

En el juego se proponen 16 palabras que deben ser agrupadas en 4 categorías de 4 palabras cada una.

El juego del New York Times tiene un nivel de dificultad alto. Conviene, por ello, adaptar el modelo al nivel

del alumnado para no generar frustración. Es sabido que, cuando un juego es demasiado fácil, cansa enseguida, y, cuando es demasiado difícil, se abandona por frustración.

Veamos algunos ejemplos:

Conexiones

planeta	rombo	tijeras	satélite
gafas	estrella	taza	rectángulo
círculo	pantalones	vaso	copa
cometa	Reloj de arena	cuadrado	jarra

La solución es:

planeta	satélite	cometa	estrella	cuerpos celestes
círculo	cuadrado	rectángulo	rombo	figuras geométricas
vaso	taza	jarra	copa	para beber
gafas	tijeras	pantalones	reloj de arena	objetos simétricos

El juego es muy sencillo y puede llevarse a cabo con alumnos de niveles muy básicos. Al igual que en casos anteriores es posible hacer expansiones buscando, por ejemplo, otras figuras geométricas.

Pico	Caballo	Café	ONU
LASER	Vacaciones	Pelo	Cola
OVNI	Rey	Ala	Torre
Dama	Pluma	RADAR	Sol

Las soluciones serían las siguientes:

OVNI	Radar	ONU	láser	siglas
Pico	Ala	Pluma	Cola	Los tienen los pájaros
Caballo	Torre	Dama	Rey	Piezas del ajedrez
Vacaciones	Café	Pelo	Sol	Se pueden "tomar"

7. OTRAS IDEAS

El mundo de las actividades lúdicas no se acaba aquí. Hay decenas y seguramente centenares de posibilidades, desde juegos tradicionales como "Adivina un personaje en 20 preguntas" que solo pueden ser contestadas con sí o no; "El juego de las categorías", esto es, completar categorías con palabras que empiecen por una determinada letra; "Pasa palabra", adivinar una palabra que empieza por una determinada letra a partir de su definición, y tantos y tantos otros. Lo curioso es que todos admiten modificaciones en las que quizá no hayamos pensado. El juego de las veinte preguntas no admite solo personajes, también animales, objetos y acciones. Al cambiar el tema, cambia también el tipo de preguntas. Por ejemplo, si pensamos en una acción, hay interrogantes como: ¿La haces solo o en compañía?, ¿lo haces en casa o fuera de casa?, ¿necesitas las manos para hacerlo?, etc. Durante muchos años, he pensado en la acción de atarse los zapatos, y no crean que es tan fácil acertarla. Eso sí, da para muchas preguntas y muchas risas.

Para acabar, algo que se ha puesto de moda en los últimos tiempos, aunque quizá siempre ha existido. Las listas... Proponer a alguien que haga una lista y luego discutirla con él es un extraordinario ejercicio de expresión escrita e interacción oral.

Como postre, les propongo unas cuantas:

- 7 cosas que no has hecho y que te gustaría hacer
 - 7 cosas que te ponen nervioso
 - 7 cosas que te gustan en un hombre o en una mujer
 - 7 regalos que te gustaría recibir
 - 7 profesiones que no te gustaría ser
- ¿Cuál me propone usted?

GAMIFICA TU AULA: LA NUEVA TENDENCIA EDUCATIVA DEL SIGLO XXI

Luis Amílcar Sánchez Navarro, Downtown Doral Charter Elementary, Doral, Florida Virginia Sánchez Martínez, Plantation Middle, Plantation, Florida .Luisa Jara Cutillas, International Studies Charter, Miami, Florida

El gusto por jugar y divertirse es una parte fundamental de la vida humana, presente en todas las culturas y edades. Desde los juegos de mesa hasta los videojuegos, pasando por actividades al aire libre y deportes, el juego es una forma de expresión que nos permite aprender, explorar, disfrutar, experimentar y socializar de manera lúdica y creativa.

Además, su implementación no solo nos brinda momentos de entretenimiento y diversión, sino que también cumple importantes funciones en nuestro desarrollo cognitivo, emocional y social. A través del juego, aprendemos a resolver problemas, a trabajar en equipo, a gestionar nuestras emociones y a desarrollar nuestra imaginación y creatividad.

En vista de esto, la propuesta didáctica se centrará en el uso de la gamificación, el uso de mecánicas propias del juego en contextos no lúdicos. Con esto se pretende romper los esquemas tradicionales educativos, creando así un ambiente de aprendizaje lúdico, motivador y enriquecedor, que potencie la participación y el compromiso por parte de los estudiantes.

En la última década, la gamificación ha emergido como una poderosa herramienta educativa. Al integrar principios del juego en un entorno educativo, como la competencia, la colaboración, los desafíos y recompensas o la motivación intrínseca, la gamificación busca transformar la forma en que los estudiantes interactúan y se involucran con los diferentes contenidos.

La gamificación ofrece formas innovadoras de abordar el proceso de enseñanza – aprendizaje. Al convertir la enseñanza de contenidos en una experiencia más interactiva y divertida, los profesores pueden captar la atención de los alumnos y hacer que el aprendizaje sea mucho más envolvente. Además, también puede ayudar a los docentes a personalizar la instrucción, adaptando los diferentes contenidos y

desafíos según las necesidades individuales de cada estudiante.

En cuanto a los alumnos, les permite desarrollar habilidades clave, como la resolución de problemas, la toma de decisiones y la colaboración. El hecho de incorporar elementos de juego puede llevar a un aprendizaje más ameno y divertido.

En resumen, la gamificación tiene el potencial de transformar la educación, ofreciendo una forma innovadora de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Al combinar la diversión y la interactividad de los juegos con los objetivos educativos, la gamificación puede crear experiencias educativas más enriquecedoras y efectivas tanto para profesores como alumnado.

En esto se basan nuestras propuestas didácticas destinadas a alumnos de 5º curso de primaria (10-11 años): un Cluedo y un Escape Room.



Esta decisión surge de nuestra convicción de que el aprendizaje puede ser tanto divertido como efectivo. Ambas actividades promueven no solo el pensamiento crítico, la resolución de problemas o el trabajo en equipo, sino que también generan la curiosidad y

el entusiasmo del alumnado. Asimismo, la combinación de misterio, intriga y colaboración en estos dos juegos crea un contexto en el que los estudiantes se sienten más motivados y comprometidos con su educación.

JUEGO 1: CLUEDO-ROBO BAJO EL SOL: INTRIGA EN MIAMI

Robo bajo el Sol: Intriga en Miami es un juego de mesa de deducción en el que los jugadores asumen el papel de detectives que intentan resolver un delito. En este caso, a la temática del juego le hemos dado nuestro toque personal: se ha adaptado a Miami, por nuestra experiencia como profesores visitantes en esa ciudad, donde se ha cometido el hurto del disco de platino del cantante latino Maluma.

Los jugadores tendrán que descubrir por parejas quién ha robado el disco, dónde y cómo. Para ello, se irán moviendo por turnos por las diferentes “habitaciones” de un tablero digital que representan zonas muy características de esta ciudad. Cada una se ha asociado a un área curricular específica de primaria: Lengua, Matemáticas, Música, Inglés, Ciencias Naturales y Ciencias Sociales.

Los jugadores deberán completar fichas de trabajo de cada área curricular, e ir descartando posibilidades. La pareja ganadora será la primera que descubra al sospechoso, el objeto y la zona donde se ha cometido el robo del disco.

Materiales específicos:

- Un **vídeo introductorio** para presentar la dinámica del juego
- **Tarjetas con 8 zonas significativas de Miami** (página 20)
- **Tarjetas de los 8 sospechosos** creadas con MidJourney (página 20)
- **Tarjetas de las 8 armas** con las que se ha podido cometer el crimen (página 21)
- **Tablero digital** y de seguimiento del juego
- **Cuaderno de detective:** la herramienta principal de los alumnos–detectives (página 21 y 22).

- **Tarjetas ayuda:** los jugadores obtienen ayuda si visitan la sala del banco acorazado (página 23).
- **Fichas de trabajo** sobre contenidos específicos de las áreas curriculares (página 23 y 24).

Instrucciones del juego:

1. Después de ver el vídeo introductorio, se forman parejas de alumnos-detectives.
2. Se les enseñan las tarjetas del robo: los sospechosos, las armas y las zonas posibles.
3. Se introduce en un sobre Top Secret una carta de cada categoría al azar sin que el alumnado las vea. Este sobre permanecerá cerrado y custodiado en un lugar seguro hasta el final del juego.
4. Las tarjetas sobrantes se colocarán detrás de las láminas de las zonas de Miami (dos tarjetas por cada lámina), pegadas con velcro.
5. A cada alumno se le da un cuaderno de detectives. En él tendrán que ir anotando los hallazgos, especulaciones y conclusiones sobre el robo. Cada alumno debe custodiar su cuaderno sin compartir información con otras parejas. Si lo pierden, deberán iniciar el juego desde la casilla de salida.

Cada pareja situará su ficha de juego, marcada con un número del 1 al 10, en el punto de salida del tablero, que se verá proyectado en la pizarra digital. Por turnos, cada pareja lanza un dado, y se desplazarán por el tablero. Puede ser a una zona de Miami, o a la cámara acorazada, donde podrán recibir ayuda a través de tarjetas sorpresa.

Las fichas en el tablero no pueden moverse en diagonal. Siempre se tiene que utilizar la entrada correspondiente a cada estancia (no traspasar paredes). Si su ficha cae en las estancias de las esquinas del tablero, pueden desplazarse de una a otra utilizando el pasadizo que hay en la esquina.

En el caso de dirigirse a la cámara acorazada, tomarán una tarjeta sorpresa y cumplirán, o harán cumplir lo que se indique. Algunas son de uso inmediato y otras se pueden guardar para uso posterior.

Al llegar a cada zona específica, deberán completar y entregar una ficha de trabajo al profesor. Las fichas de trabajo son ocho, una por cada área curricular: Lengua (gramática), Lengua (ortografía), Matemáticas, Ciencias Sociales, Ciencias Naturales, Geografía, Música e Inglés.

7.- Cuando una pareja entregue una ficha correcta, se

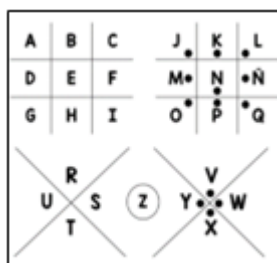
les pondrá un sello en esa área en su cuaderno de detectives. Llegado su turno, esta pareja podrá ver qué fichas están escondidas detrás de la instalación-lámina de esa zona y las irán anotando en su cuaderno de detectives. De esta forma, podrán ir descartando sospechosos, armas y zonas. No deben compartir esa información con los demás compañeros ya que el objetivo es ser los primeros en descifrar el misterio.

Luego tendrán que esperar al siguiente turno para lanzar el dado y seguir desplazándose por el tablero.

8.- La pareja que primero descubre la solución del misterio correctamente recibirá un carné de súper detective y un **diploma**. Si la respuesta es correcta y coincide con el sobre, se dará por finalizada la partida. Si la respuesta fuese incorrecta, se continuará hasta que la investigación llegue a buen puerto. Esa pareja tendría que reiniciar la partida.

JUEGO 2: ESCAPE ROOM:

UNA VISITA INESPERADA



Una visita inesperada se inspira en Halloween. La temática de la sala recrea una plaga masiva de zombis en la ciudad de Miami. Los jugadores, en grupos de 4, deben buscar pistas, objetos ocultos y resolver acertijos para avanzar en la historia y encontrar el antídoto que les salvará de la invasión de los zombis antes de que se agote el tiempo establecido (1 hora).

Para la ambientación se usa una música de fondo que ayude a los alumnos a sumergirse en el juego, además de un cementerio utilizando una lona, un ataúd, velas y un zombi. Este espacio se usa como una “estación” para una prueba del juego. Siempre se debe adaptar a la edad de los alumnos.

Instrucciones del juego:

1. Se divide a los alumnos en grupos de 3 en torno a una mesa asignada por el profesor. Encima de cada mesa estará ya preparada una bolsa con:

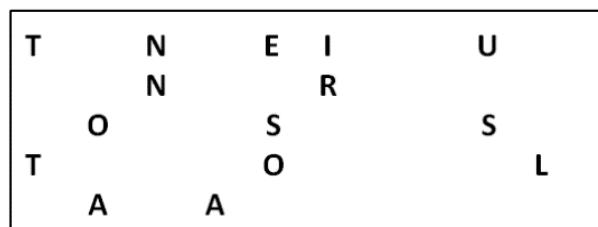
- la tarjeta identificadora para cada jugador,
- un caldero pequeño para elaborar el antídoto,
- una cuchara en forma de pala,
- una rejilla para descodificar mensajes,
- un papel de bichos cortado en trozos para hacer un puzle.

Ahora se les mostrará el **vídeo introductorio**: tienen que salvar a la ciudad de Miami de una invasión zombi. Para ello, hay que buscar los ingredientes secretos y crear un antídoto antizombi.

2. Cada equipo abrirá la bolsa que está encima de la mesa. Se pondrán su tarjeta identificadora y formarán el puzle de los bichos. Contarán el número de veces que se repite cada bicho (arañas, ciempiés y escorpiones). Les debe salir un número. El número resultante, **9** arañas, **6** ciempiés y **7** escorpiones, es el código abrirá el candado de la **primera caja** del juego.

3. Abierto el candado de esa caja, encontrarán:

- Una llave
- Una pila
- Una moneda
- Una adivinanza en inglés de un personaje de Halloween realizada con [Snotes](#).



	E	D	R	S	Q	E
J	U	T	A			
T		D	O		L	O
	R	O	Z	S	D	E
M		P				

- Primera parte del mensaje secreto “Tendréis que juntar todas las partes del mapa”. Este mensaje está escrito con letras aleatorias.



Abierta esa primera caja, los jugadores tendrán que resolver primero la adivinanza escrita en inglés, ya que les conducirá a la segunda caja. Para descifrarla, tienen que poner el código en horizontal, pegado a sus ojos e ir girándolo poco a poco mientras van descifrando la información en ese código secreto.

Cuando averigüen de qué elemento de Halloween se trata (bruja, Frankenstein, casa encantada, calabaza, vampiro, esqueleto, hombre lobo, fantasma, momia), buscarán la linterna de tinta invisible por la sala. Le pondrán la pila, irán a la zona donde se encuentran las segundas cajas del juego e irán iluminando las bases de éstas hasta que encuentren escrito el nombre del personaje descrito la adivinanza. El nombre estará escrito en un papel con tinta invisible y pegado debajo de la caja. La llave que encontraron en la primera caja servirá para abrir la **segunda caja** del juego.

4. Una vez abierto el candado de esta segunda caja, encontrarán:

- un carné de científico ruso con un código secreto (código morse),
- una tipografía,
- segunda parte del mensaje secreto “Tendréis que juntar todas las partes del mapa”

Con la moneda los alumnos rascarán la pegatina que cubre un mensaje en morse del carné de científico

ruso. Una vez rascada, para descifrarlo, los jugadores tendrán que relacionar el código morse en plantillas distribuidas por la sala.

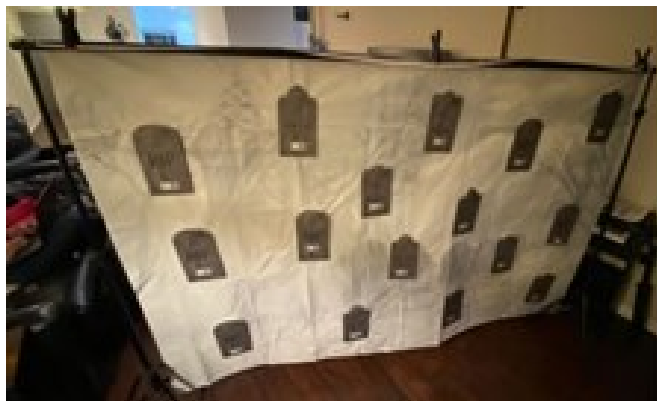
Para la tipografía, utilizarán un espejo localizado en la sala. El mensaje es: “Para la fórmula secreta fabricar, somos cuatro que en la sopa caliente nos debéis buscar. De arriba a abajo, y de abajo a arriba, de izquierda a derecha, en diagonal... todo vale”. Los ingredientes para el antídoto se encuentran en una sopa de letras proyectada en la pizarra digital. Son: bicarbonato, vinagre, jabón y colorante.

Con la primera y segunda parte del mensaje secreto, cada equipo de jugadores tiene que buscar un trozo de mapa. Para saber dónde está su parte, cada equipo tiene que sobreponer las dos partes del mensaje secreto: “Tenéis que juntar todas las partes del mapa”. Pero falta encontrarlo. En la **tercera** caja van a encontrar la pista para localizar el mapa.



5. El carné de científico ruso con el código secreto será la clave (863) para abrir la tercera caja del juego. Al abrirla, van a encontrar:

- Un ataúd de cartulina con un mensaje secreto que se descubre con una tablilla con código secreto. Este mensaje los lleva a la localización de cada trozo físico del mapa: “Buscadme detrás de las lápidas.”
- Nota en forma de rejilla creada en Eduescape-room.com. Los alumnos tienen que descodificar el mensaje con la plantilla que estaba en la bolsa en cada mesa de equipo. El mensaje es: “Ordenadnos alfabéticamente” (los 4 ingredientes de la sopa de letras)



Todos los grupos juntarán sus partes de mapa. Una vez formado, encontrarán el siguiente mensaje: "Para los ingredientes hallar y a los zombis espantar, buscadnos debajo de la gran mesa presidencial". **Nota:** Buscar una mesa grande en clase para esconder los ingredientes. Una vez que los jugadores encuentran los ingredientes (separados en bolsitas; una por equipo) ya estarán listos para hacer la pócima-antídoto en el caldero que estaba en la mesa inicial.

6. Cada equipo va a mezclar en sus calderos los 4 ingredientes (en orden alfabético) y removerán con la cuchara pala: bicarbonato, colorante y jabón. Una vez bien mezclado se añade el vinagre... y saldrá la espuma con el color del colorante.

En uno de los rincones de la sala hay creado un "cementerio", que se decoraría acorde con la edad de los estudiantes. En nuestro caso lo realizamos con un vinilo de ambiente, un ataúd, velas de batería y un zombi saliendo del ataúd.

Detrás del vinilo del cementerio, cada grupo de jugadores va a encontrar su parte del mapa.



Nota: En nuestro caso y como premio a la misión, se les entrega una bolsa con gominolas con la temática de Halloween.

MATERIALES PARA ROBO BAJO EL SOL: INTRIGA EN MIAMI

1. Tarjetas de las 8 zonas de la actividad:



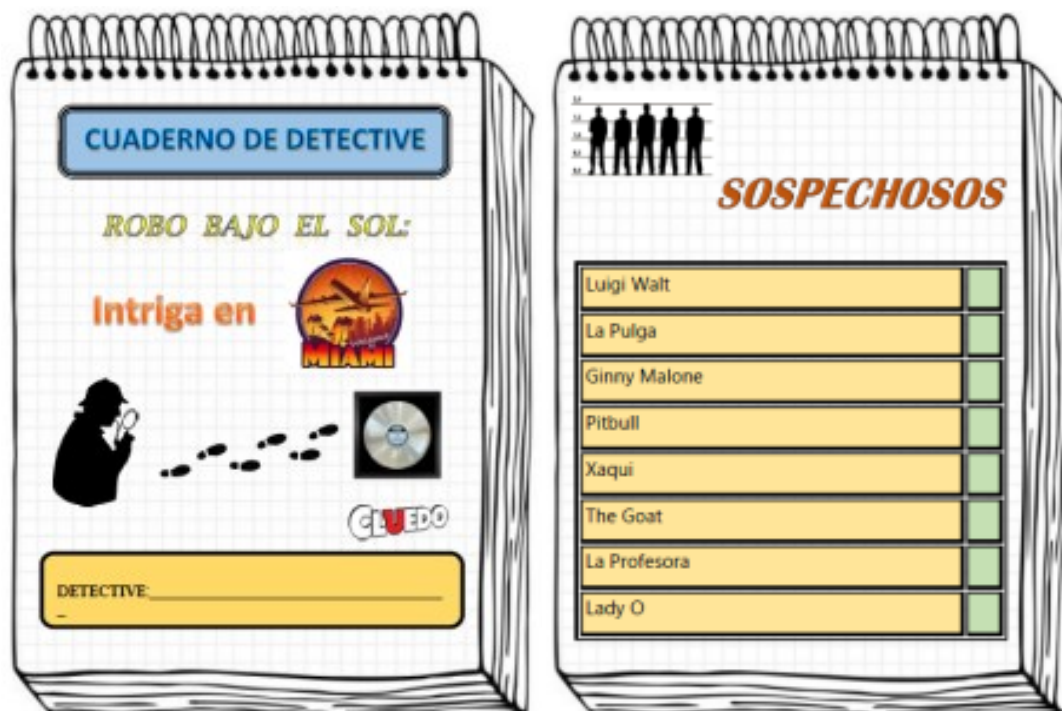
2. Tarjetas de los 8 sospechosos



3. Tarjetas de las 8 armas:



4. Cuaderno de detective




ARMAS



Micrófono	
Violín y arco	
Balón de baloncesto	
Sombrialla	
Colchoneta	
Gafas de sol	
Diccionario	
Dron	

LUGARES



25° 46' 55.2" N	80° 7' 50.2" W	
25.7602° N	80.1959° W	
25° 48' 50" N	80° 7' 57" W	
25° 46' 21.28"N	80° 12' 52. 52"W	
25.7492° N	80.2635° W	
24° 41' 29.0472" N	81° 11' 22.8552" W	
25.7814° N	80.1870° W	
25.8042° N	80.1989° W	

INVESTIGACIONES



"Plazas y calles"	"Houston, Houston, we have a problem"	"Determinando determinantes"	"Múltiples travesos"
"Las notas extraviadas"	"Riño animal"	"Trabajos y sectores"	"La B re_ada"

HIPÓTESIS FINAL



LADRÓN	ARMA	LUGAR DEL ROBO

4. Tarjetas ayuda

¡HAZ QUE ALGUIEN REVELE UNA CARTA!

Enseña esta carta a cualquier jugador que elijas. Inmediatamente debe revelar una de sus cartas a todos los jugadores.

¡Juega inmediatamente!

¡PREGUNTA EXTRA!

Haz una pregunta sobre cualquier sospechoso/a, arma o lugar. No muevas tu ficha, quédate dónde estás.

¡Juega inmediatamente!

¡ECHA UN VISTAZO!

Cuando le enseñen a alguien una carta puedes pedir que te la enseñe a ti también.

Juega ahora o guárdatela hasta que la necesites

¡TIENES UN TURNO EXTRA!

Juega ahora o guárdatela hasta que la necesites

5. Fichas de trabajo


¡Hola!
Mi nombre es Croki y soy un cocodrilo de los Everglades (en Florida)
Como bien sabéis, soy un reptil. ¿Podrías ayudarme a completar la siguiente tabla con mis principales características?

RESPIRACIÓN	
CUERPO	
EXTREMIDADES	
REPRODUCCIÓN	


El cuerpo de policía pide ayuda! Tomen que resolver este enigma en menos de 10 minutos.
¿Podrís ayudarlos a conseguirlo?
Múltiplos de 2 en NARANJA
Múltiplos de 3 en AZUL
Múltiplos de 2 y 3 en VERDE

0	4	21	33	100	5
7	70	6	9	8	42
48	11	15	6	54	19
24	40	22	12	47	25
7	21	84	43	27	9
9	49	70	18	2	74
69	91	48	17	8	51
35	12	12	45	66	47
11	63	39	3	14	75
27	15	23	16	22	8

¡Atención! El ladrón ha dejado una posible pista. Se trata nada más y nada menos que un billete de avión a las Islas Bahamas. ¿Ocurrió el ladrón huir de Miami y no ser atrapado? Pero antes que ocurra esto, tendréis que atravesar el siguiente laberinto ortográfico y hacerlo con el billete antes que se monte en ese vuelo... Solo podréis desplazarnos por las casillas cuyas palabras se escriben con G. ¡Serán capaces de meter al ladrón entre rejas?



RECO_ER	SUMER_IR	_IRAFA	PERE_IL
CRU_IR	RU_IR	ESCO_ER	FIN_IR
PAISA_E	TE_ER	DIRI_IR	ACO_ER
AFLI_IR	CORRE_IR	RESUR_IR	ELE_IR
DIRI_IR	GRAN_A	PI_AMA	A_EDREZ
PROTE_ER	SUR_IR	EMER_ER	ENCO_ER



Cada vez estáis más cerca para resolver este misterio. Aun así, se requiere nuevamente de vuestra ayuda. Tendréis que completar las siguientes oraciones con los determinantes demostrativos y / o determinantes posesivos que concuerden con el sustantivo.

(ESTOS, VUESTRO, ESOS, NUESTRA, ESTE, AQUELLAS)

- El cuerpo de policía os ayuda a investigar _____ caso: el robo del disco de platino de Malena en _____ ciudad (Miami)
- En Miami, _____ sagaces detectives van descifrando todas _____ pistas para descubrir al auténtico ladrón, o ladrona, del disco de platino.
- Desde el inicio del robo, _____ ciudad (Miami) se ha hecho muy famosa, tanto que _____ turistas viajan a Miami para conocer en primera persona qué ha ocurrido.

Completad la siguiente tabla con los determinantes demostrativos que correspondan.

	CERCANÍA		MEDIA DISTANCIA		LEJANÍA	
	masculino	femenino	masculino	femenino	masculino	femenino
SINGULAR						
PLURAL						

Rotad en verde los determinantes demostrativos y en rojo los determinantes posesivos.

ESTE	AQUELLA	Y	COLECCO	ALGO
ESTA	ESTO	SUYO	ESOS	ESTE
DOCE	MI	SUS	AQUEL	ESO
TUS	NUESTRAS	NUNO	ESA	VUESTRO

Según los informes policiales, el ladrón del disco de platino de Malena ha sido dejado zafiro por algunas ciudades del mundo. Basándoos en los siguientes mapas, ¿podrías saber por qué dos ciudades ha pasado?



Ciudad 1:



Ciudad 2:

"Houston! Houston! We a problem!" The police department needs help in order to decide this message. Can you please help them?

PAST CONTINUOUS

Complete the sentences and match them to the pictures.

- He _____ the guitar when he saw some men. (play)
- Martin _____ his classroom homework when the teacher saw him. (copy)
- My sister _____ when she came home from school. (cry)
- A tall boy _____ a younger student after school. (bully)
- They _____ clean at home last night. (have)
- My mom _____ the noise of one foot right. (practice)
- The students _____ when the principal arrived. (fight)
- They _____ their cell phones in class yesterday. (use)
- He _____ graffiti when the teacher saw him. (spray)
- John _____ on the coast. (cheer)



¿Primario, secundario o terciario? Memem... ¿Podrías ayudar al cuerpo de policía a completar los siguientes ejercicios? La respuesta correcta puede llevarnos a desmantelar al ladrón.

1. Clasifica los siguientes elementos y añade dos extras en cada categoría:

carbón botella de plástico aceitunas botas coches maderas

Materia prima	Productos manufacturados

2. Utiliza las siguientes palabras para completar las frases:

Materia prima naturallos servicios productos manufacturados

a) El sector primario proporciona _____ de la _____

b) El sector secundario procesa las materias primas transformándolas en _____

c) El sector terciario es el llamado sector _____

3. Verdadero o falso. Corrige las que sean falsas.

a) La agricultura, la minería y la pesca son actividades del sector secundario.

b) Los camioneros, los médicos y los profesores pertenecen al sector primario.

c) Las fábricas y talleres son parte del sector secundario.

Para poder resolver este misterio, Mahoma te reta a la siguiente prueba.

Como buenos músicos que sois, ¿podrías escribir el nombre de las siguientes notas?

1. clave de sol

2. clave de fa

ENSEÑAR ESPAÑOL E HISTORIA USANDO HERRAMIENTAS DE INTELIGENCIA ARTIFICIAL

Francisco Javier Salcedo Campos, Consejería de Educación en Estados Unidos y Canadá

Cada vez que en la historia de la humanidad se produce un invento, y este se populariza, propicia una evolución de las actividades humanas en las que este es introducido. Si nos centramos en el ámbito que nos ocupa, la educación, se puede afirmar que hay cuatro tecnologías que han influido decisivamente en su evolución:

1. La invención del papel y la imprenta fue un hito tecnológico que transformó profundamente la educación y la transmisión del conocimiento. Antes de la existencia del papel, el material habitual usado para escritura era el pergamino. Este era muy costoso, lo que limitaba la educación a las élites. El bajo costo del papel, junto con la invención de la imprenta, hicieron posible la impresión de textos en grandes cantidades, extendiendo la educación a estratos menos privilegiados de la sociedad y preservando la información a lo largo del tiempo.

2. La irrupción de los medios de comunicación de masas en la educación vino sobre todo de la mano de la radio y la televisión durante los años cincuenta y sesenta del siglo XX. Cuando se empezó a utilizar la radio y la televisión, la enseñanza se hizo más atractiva por la manera en la que los contenidos se presentaban al alumno, ya que ya no se dependía sólo de los libros y la pizarra. Los medios de comunicación ampliaron también el acceso a la educación, al permitir que personas que no tenían acceso a la educación formal, pudieran hacerlo de manera informal a través de documentales, tertulias de expertos, noticieros, etc.

3. En los años 80, llegó la revolución audiovisual con la invención del vídeo, que permite al profesorado seleccionar contenido y el momento en el que lo emplea en clase. Hubo un auténtico boom de contenidos educativos en vídeo, mucho más especializados por campo y edad que en la anterior época, haciendo las clases más enriquecedoras y los contenidos más atractivos para el alumnado. Los docentes y los estudiantes son ahora capaces de crear contenido a través del uso de la videocámara y del videograbador,

desarrollando su imaginación a la vez que profundizan su conocimiento de los temas que van tratando.

4. El cuarto gran avance llega de la mano de las Tecnologías de la Información y de las Comunicaciones (TIC). La introducción de las computadoras en el aula a finales de los 80 y la de Internet a finales de los 90 supone una revolución tan profunda comparable tan sólo con la provocada por el papel y la imprenta. El poder de creación de contenidos por parte del profesorado y del alumnado se multiplica exponencialmente respecto a lo que se podía hacer en la época audiovisual con el vídeo, permitiendo además su difusión sin fronteras. Ahora, docentes y alumnos pueden convertirse también en medios de comunicación de masas. Además, el acceso a la información en Internet permite, de un modo fácil y barato, trabajar con infinidad de fuentes de conocimiento y promover el espíritu crítico. La gamificación también se ha visto beneficiada por el gran número de juegos educativos, muchos de ellos gratuitos, a los que se tiene acceso libremente a través de Internet. Finalmente, la posibilidad de usar esta red como medio de comunicación, ha propiciado la proliferación de las enseñanzas a distancia, y los intercambios educativos virtuales entre profesorado y alumnado a nivel internacional.

Aunque la idea de poder crear una inteligencia artificial se remonta a épocas anteriores al nacimiento de la Informática con visionarios tan prominentes como Aristóteles, Leonardo Torres Quevedo o Alan Turing, no es hasta el último lustro cuando se ha contado con ordenadores, algoritmos y conexiones a información suficientemente potentes para desarrollar aplicaciones de Inteligencia Artificial (IA). Sin embargo, el gran público ha sido ajeno a la existencia de esta tecnología hasta que el año pasado los medios de comunicación se hicieron eco de alguna de sus aplicaciones accesibles, como **Dall-e** o **Chat-GPT**.

ENSEÑANDO CON INTELIGENCIA ARTIFICIAL

En estos momentos, existe un gran número de variadas aplicaciones de Inteligencia Artificial disponibles

para el gran público y útiles en cualquier campo de la actividad humana. Utilizando la capacidad de los ordenadores para ser programados y la disponibilidad de acceso a la información de manera masiva con una conexión a Internet, podemos crear infinidad de aplicaciones, cuyo único límite es la imaginación y la destreza del programador. Por ello, hasta el momento actual, el completo potencial de las TIC quedaba sólo al alcance de los programadores, puesto que los usuarios debían conformarse únicamente con utilizar las aplicaciones ya programadas.

Una de las principales características de la IA es que nos podemos comunicar de manera natural con los ordenadores y obtener respuestas, resultados o soluciones a los problemas que planteamos. Ya no es necesario ser programador para darle las órdenes necesarias al ordenador utilizando un lenguaje de programación que permita comunicarse con él y obtener resultados o soluciones a nuestro problema particular. En el caso de la enseñanza y el aprendizaje de idiomas, esta característica de la IA la hace muy útil e interesante, puesto que podemos hacer que el alumnado interactúe con un computador como si fuese una persona nativa del idioma que se está perfeccionando o aprendiendo, ya sea chateando a través del teclado o incluso teniendo una conversación oral.

La IA puede ser también de mucha utilidad en otros aspectos de la educación como:

- Generación de textos: se pueden generar textos coherentes y bien escritos en una amplia gama de estilos (prosa, poema, etc.), temas e idiomas, además de resúmenes de noticias, descripciones de productos o historias.
- Generación de imágenes y vídeos: se pueden generar imágenes y vídeos complejos y de alta calidad simplemente a través de descripciones.
- Resolución de problemas: se pueden analizar problemas y generar soluciones, o bien, obtener respuestas a preguntas planteadas.
- Diseño de cursos en entornos virtuales: pueden dar orientaciones sobre cómo crear cursos en plataformas educativas como Moodle, o realizar propuestas de creación de cursos.

En el caso de la enseñanza de historia, la capacidad para el diseño y creación de contenidos audiovisuales de la IA se puede emplear para crear material didáctico específico y adaptado a cada unidad didáctica. Por ejemplo, se puede hacer que el alumnado tenga

la experiencia de estar viviendo el momento o el acontecimiento histórico creando noticias, telediarios, dibujos animados, cómics, etc.; y estos materiales pueden ser creados de manera sencilla tanto por el profesorado, como por el alumnado en trabajos individuales o por proyectos.

A continuación, se presentan una serie de aplicaciones de IA y unas propuestas didácticas para su uso en la clase de español y/o historia. Al final de cada una de ellas se proporciona un cuadro resumen con las características de la aplicación, otras alternativas a la misma, el nivel y vertientes del idioma que se trabajaría con la actividad o actividades propuestas.

APLICACIÓN Y PROPUESTA DIDÁCTICA 1:

CONCURSO CON EL GENERADOR DE IMÁGENES POLLINATIONS

Los generadores de imágenes pueden emplearse para producir objetos, personajes o situaciones históricas imaginadas a través de descripciones. La ventaja de **Pollinations AI** es que es gratuita y permite la introducción de descripciones en varios idiomas, entre ellos el español. El profesor puede utilizar esta aplicación de dos modos:

1. Hacer que los alumnos interactúen con la aplicación y creen sus propias ilustraciones escribiendo la descripción en español.
2. Crear las imágenes necesarias para su material didáctico sin preocuparse de buscar las fotografías más adecuadas en repositorios de Internet como **Pixabay**, **Shutterstock**, **Getty images**, etc. y sin tener que revisar los derechos de autor de dichas imágenes.

Como ejemplo del primer modo, una vez que los alumnos han adquirido el vocabulario en español requerido para hacer las descripciones relacionadas con el tema a tratar, se les pide que generen la imagen más parecida a una previamente dada. De este modo se trabaja la expresión escrita en todo lo relacionado con las descripciones objetos, colores, formas, posiciones, expresiones, sentimientos, estilos, etc.

Se puede animar la clase con gamificación. Cuando los alumnos han presentado su imagen, se vota cuál es la imagen más parecida a la original.



Resultado de Pollinations AI a la descripción "Soldado de casaca roja del siglo XVIII"

Nombre de la aplicación	Pollinations
Dirección web	https://pollinations.ai/
Tipo de licencia	gratuita
Aplicaciones alternativas	Dall-e y Piefinder AI
Nivel del idioma	Todos los niveles
Actividad propuesta	conseguir la imagen más parecida a una imagen dada.
Tipo de destreza que se trabaja	Expresión escrita (descripciones)

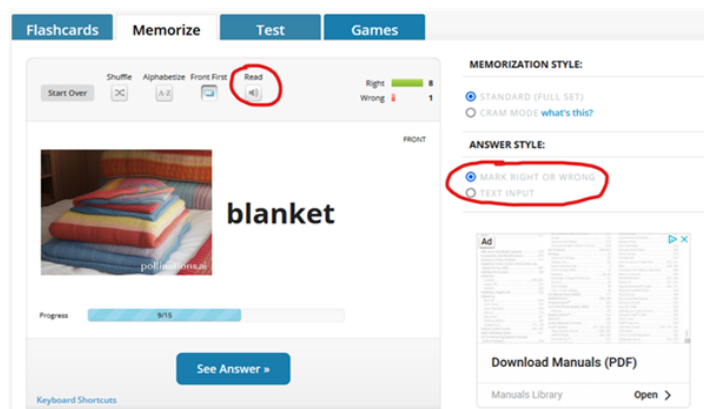
APLICACIÓN Y PROPUESTA DIDÁCTICA 2:

FLASHCARDS CON CRAM Y POLLINATIONS AI

En la propuesta didáctica anterior, se propuso utilizar **Pollinations AI** para que los alumnos trabajasen las descripciones en español. En este caso se propone el uso de estos generadores de imágenes como herramienta del profesorado para realizar material didáctico. Las flashcards han demostrado su utilidad para trabajar nuevo vocabulario en los idiomas, especialmente con alumnado en los niveles iniciales. Sin embargo, a la hora de confeccionar las flashcards, lo más costoso para el profesorado es buscar las imágenes más adecuadas que se corresponden con cada término del glosario que se trabajará en clase. Por eso, las aplicaciones generadoras de imágenes como **Pollinations** se convierten en los complementos ideales para las generadoras de flashcards.

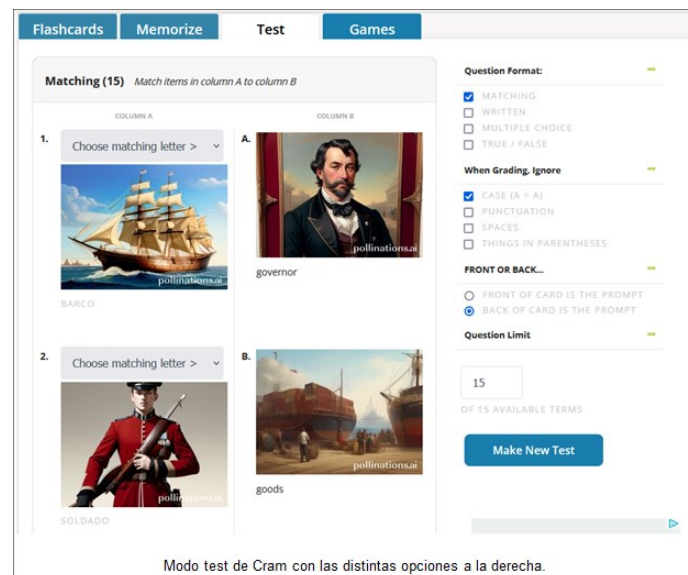
La aplicación **Cram** es gratuita y ayuda a generar flashcards con texto e imágenes. Incluso da la opción de crear flashcards con tres caras, una para la palabra en español, otra para la correspondiente imagen,

y una última para ayudas o pistas. Además, permite descargar las tarjetas en formato pdf e imprimirlas y compartir los conjuntos de tarjetas. También es capaz de realizar exportación e importación de conjuntos de tarjetas en formato CSV y a través de Google Drive. La aplicación trae varios modos de interacción con el alumno: memorización, test y juegos; y además también es capaz de leer el texto de las tarjetas para que sean escuchadas por los alumnos.



Modo de memorización de Cram. Se destaca la opción de lectura y la posibilidad de pedir al alumno el texto escrito o darle un posible resultado y marcar si la respuesta es correcta o no.

Por otra parte, el modo test puede ser usado para evaluar el grado de adquisición del vocabulario trabajado en clase.



Modo test de Cram con las distintas opciones a la derecha.

Modo test de Cram con las distintas opciones a la derecha

Finalmente, para que el alumnado mejore la expresión oral y escrita se pueden sacar una o varias tarjetas al azar y hacer que los alumnos digan una frase

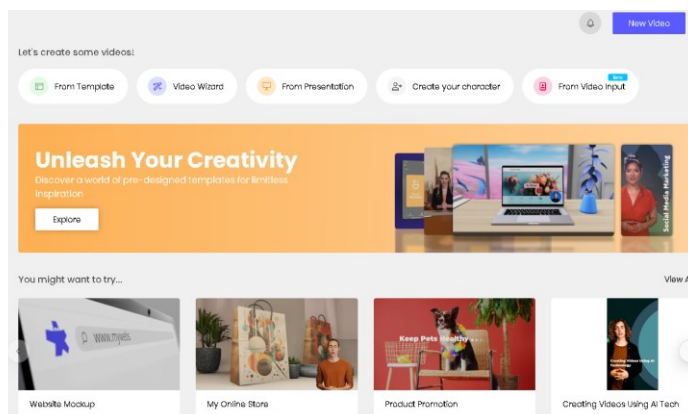
con las palabras que hayan salido de las tarjetas. El nivel de dificultad del ejercicio es mayor cuantas más palabras se deban usar. También se puede pedir que escriban una frase o una pequeña composición si se pretende trabajar la expresión escrita.

Nombre de la aplicación	Cram
Dirección web	https://www.cram.com/flashcards
Tipo de licencia	Gratuitas
Aplicaciones alternativas	Quizlet, Classmaster, Gizmo
Nivel del idioma	A1 a B2
Actividad propuesta	· Creación de flashcards · Uso de juegos y test de Cram · Decir frases o escribir textos usando palabras de una o más tarjetas seleccionadas al azar
Tipo de destreza que se trabaja	Expresión oral y escrita, comprensión oral

APLICACIÓN Y PROPUESTA DIDÁCTICA 3: NOTICIAS DE LA HISTORIA CON GENERADOR DE VÍDEOS *HOORONE AI*

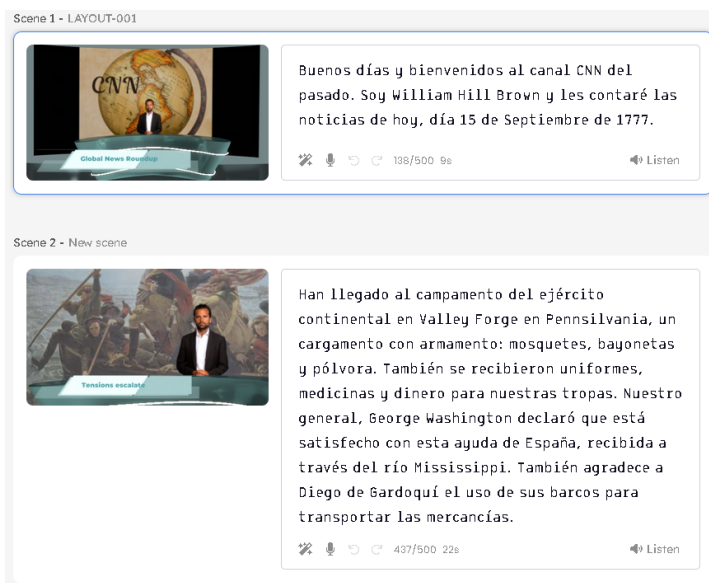
La gran capacidad que ofrece la IA para el diseño y creación de contenidos audiovisuales puede emplearse para crear material didáctico o para que el alumnado investigue y elabore sus proyectos sobre un tema específico. La herramienta que se propone se llama **HourOne AI**, que es un creador de vídeos muy potente que permite:

- Muchos estilos de vídeo diferentes: presentación, noticiero, documental, etc.
- Se pueden escoger varias voces y acentos: hombre/mujer y diferentes acentos de España y de Iberoamérica.
- La versión gratuita es muy limitada, puesto que permite realizar un vídeo de hasta tres minutos de duración y no permite descargar los vídeos creados, que, en cambio, sí se pueden visualizar directamente en la web.



Opciones de creación de vídeos de HourOne AI

1. Se reparten los acontecimientos puntuales del momento histórico que se esté tratando por grupos de alumnos. También es posible hacerlo de manera individual, o incluso cada grupo de alumnos puede encargarse de dos o más noticias y crear su propio noticiero.
2. El alumnado, con ayuda del docente, investiga sobre el acontecimiento histórico que le corresponde. Usando libros de texto o búsquedas de internet deberá encontrar información sobre el mismo: fecha y lugar donde se produjo, personajes históricos relacionados, la situación social del lugar, etc.
3. Una vez se tienen los datos fundamentales del acontecimiento, los alumnos deberán preguntarse cómo se sentirían y qué pensarían los protagonistas involucrados en el mismo, que les preguntarían si ellos fuesen periodistas y qué creen que responderían.
4. Cuando se tienen los datos objetivos y una idea de qué piensan los personajes históricos involucrados, se redacta la noticia que será leída por el presentador. En niveles avanzados del español B2 a C2 se puede incidir en el estilo de comunicación periodístico.



Creación del noticiero con HourOne AI. Diseño de la presentación y de la primera noticia

5. Cada grupo de alumnos genera la noticia con **HourOne**, o bien se aporta el texto de la noticia para que el profesor lo integre en un único vídeo con todas las noticias.
6. Finalmente, se visiona el resultado final en la clase y todo el alumnado es partícipe de lo que han trabajado los demás grupos.
7. Para completar la actividad, se podría reelaborar la noticia en la que se ha trabajado para que se convierta en un artículo de un periódico. Al igual que en el telediario, todos los artículos se pueden agrupar en un único periódico, que se reparte y es leído por todo el alumnado de la clase. De este modo se profundiza aún más en las diferencias de estilo entre el lenguaje de un diario escrito y el de un noticiero.



Periódico realizado una plantilla de Presentation Magazine

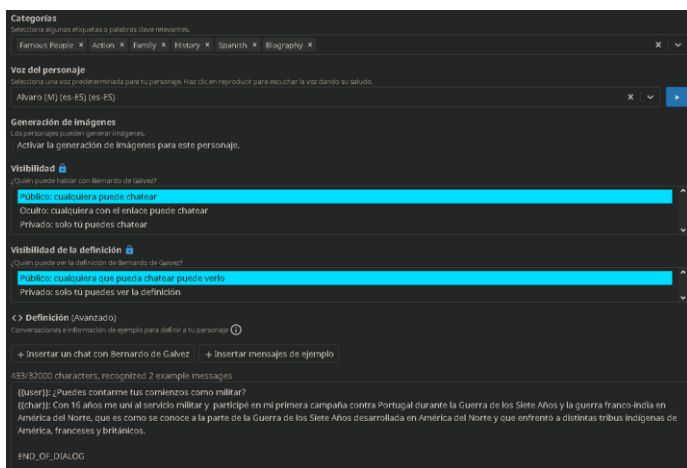
Nombre de la aplicación	HourOne AI
Dirección web	https://hourone.ai
Tipo de licencia	De pago con opción de prueba gratuita
Aplicaciones alternativas	Synthesia, Colossyan, InVideo
Nivel del idioma	B1 a C2
Actividad propuesta	- Creación de un telediario o noticiero - Creación de un periódico
Tipo de destreza que se trabaja	Expresión escrita, comprensión oral y escrita

APLICACIÓN Y PROPUESTA DIDÁCTICA 4: CREACIÓN DEL AVATAR DE UN PERSONAJE HISTÓRICO CON CHARACTER AI

La posibilidad que nos da la IA para interactuar directamente con el ordenador permite que las personas que están aprendiendo otro idioma puedan entrenar la conversación oral o escrita sin necesidad de contar con otra persona con un dominio similar o superior. Además, esta capacidad se puede emplear para que el alumnado pueda conversar con avatares de personajes históricos, haciendo mucho más atractivo el aprendizaje de la historia. La aplicación **Character AI** es un creador de avatares, que nos permite chatear con ellos e incluso escuchar sus contestaciones. Esta aplicación es gratuita, pero para poder usarla, es necesario suscribirse.

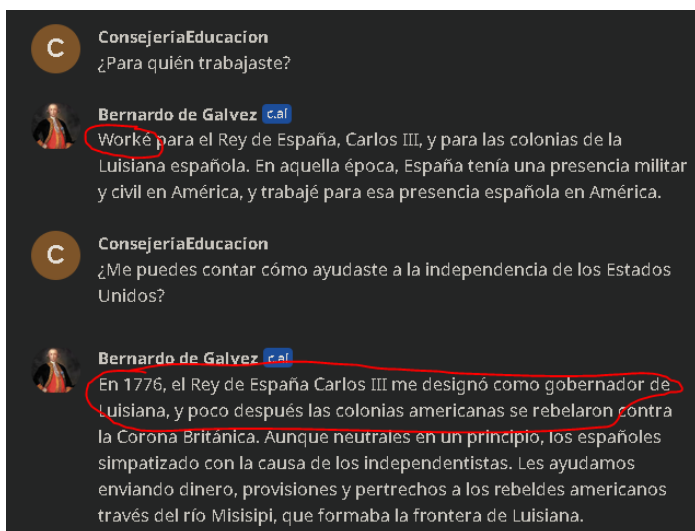


Avatar de Bernardo de Gálvez creado con Character AI



Configuración de la voz del avatar, de la visibilidad y de preguntas y respuestas predefinidas en Character AI

Si se pretende que los avatares creados den respuestas correctas desde el punto de vista histórico, es necesario realizar una configuración más detallada del mismo y hacer un entrenamiento para evitar que el alumnado reciba respuestas erróneas. Hay que tener también un especial cuidado porque el programa a veces utiliza palabras inglesas castellanizadas, pero no incluidas en el Diccionario de la Real Academia de la Lengua Española (RAE ASALE).



Errores cometidos por el avatar al interactuar

Existen dos modos posibles de emplear esta aplicación en clases de español e historia. 1) Para los niveles inferiores de dominio del idioma, el docente crearía el avatar del personaje histórico y los alumnos chatearían con él. De este modo se trabaja la interacción básica: saludo, presentación, pedir ayuda, hacer preguntas, etc. 2) Para alumnado con mayor competencia lingüística o de más edad, ellos mismos crea-

rían un avatar de un personaje histórico. Podría hacerse una asignación individualmente o por grupos. La creación de un avatar implica la investigación previa de la biografía del personaje y la fragmentación de las posibles preguntas y respuestas para poder configurar y entrenar bien al avatar, de modo que no dé respuestas erróneas desde el punto de vista histórico. Después de crear los avatares, estos se ponen en común y el alumnado practica español y complementa su conocimiento de la historia chateando con los avatares de los personajes históricos creados por otros grupos.

Nombre de la aplicación	Character AI
Dirección web	https://hourone.ai
Tipo de licencia	Gratuito, pero hay que suscribirse
Aplicaciones alternativas	Replika, Kajiwoto, ChatFAI
Nivel del idioma	De A1 a C2
Actividad propuesta	· Chatear con el avatar de un personaje histórico · Creación del avatar de un personaje histórico
Tipo de destreza que se trabaja	Comprensión y expresión escrita, comprensión oral

APLICACIÓN Y PROPUESTA DIDÁCTICA 5: CREACIÓN DE CURSOS MOODLE CON *LEARNING STUDIO AI*

La explosión de la enseñanza en línea que se produjo como consecuencia de las restricciones a la movilidad en el período de la pandemia incrementó aún más si cabe la relevancia que los Sistemas de Gestión del Aprendizaje (*Learning Management Systems* o LMS) tenían ya en la enseñanza en general, y particularmente en la enseñanza a distancia. Una de las tareas que más tiempo consume al profesorado es la creación de contenidos adaptados en estas plataformas, y la IA también ha llegado para ayudar al profesorado en esta labor. La aplicación **Learning Studio AI** permite la creación automatizada de cursos para la plataforma **Moodle** y ofrece las siguientes características:

1. Permite crear un curso completo a partir de un texto en el que se incluye toda la información ne-

cesaria para la unidad didáctica. Es capaz de organizar el texto que se le ofrece. Lo divide en temas y crea un test de evaluación final.

2. Permite descargas del curso, tanto en pdf como en formato *SCORM* de *Moodle*.
3. Es gratuito por siete días y permite crear tres cursos en esta versión de prueba.
4. Dispone de tres modos para la creación de cursos:
 - a) **Rápido:** No necesita que se le pase la información. Él mismo la busca por Internet de manera automática y genera el curso con ella.
 - b) **Guiado:** Crea el curso a partir de una sucesión de preguntas sobre el contenido del curso que se quiere desarrollar. **A partir de texto:** Se le proporciona un documento en pdf con el contenido, que debe estar organizado convenientemente. Aunque los modos anteriores permiten la creación del curso con menos esfuerzo, la opción más recomendada es esta, puesto que su resultado será más preciso y además permite ajustar el nivel.
 - c) **A partir de texto:** Se le proporciona un documento en pdf con el contenido. Aunque los modos anteriores permiten la creación del curso con menos esfuerzo, la opción más recomendada es esta, puesto que su resultado será más preciso y además permite ajustar el nivel.

Los cursos se pueden editar una vez que **Learning Studio** los ha generado. Es aconsejable revisar el resultado, sobre todo si los cursos han sido creados en modo rápido o guiado, para corregir, reestructurar y mejorar su contenido y actividades.

Configuración de un curso con Learning Studio AI

Nombre de la aplicación	Learning Studio AI
Dirección web	https://learningstudioai.com/
Tipo de licencia	De pago (7 días de prueba y 3 cursos gratis)
Aplicaciones alternativas	Coursebox y Heights
Nivel del idioma	A1 a C2
Actividad propuesta	Creación de un curso para Moodle
Tipo de destreza que se trabaja	Comprensión y expresión escrita

APLICACIÓN Y PROPUESTA DIDÁCTICA 6:

CONVERSAR CON CHATGPT USANDO TALK-TO-CHATGPT

Dejamos para el final la más potente aplicación de IA que puede emplearse en la enseñanza de idiomas. Se trata de la muy conocida ChatGPT junto con un plugin para el navegador *Google Chrome* que se llama Talk-to-ChatGPT. De esta forma se combina la potencia de la IA para interactuar con ella, junto con herramientas de reconocimiento y síntesis de voz. Así se dispone de una aplicación que permite al alumnado realizar preguntas e interactuar con su propia voz con Chat-GPT y escuchar las respuestas que elabora la aplicación.

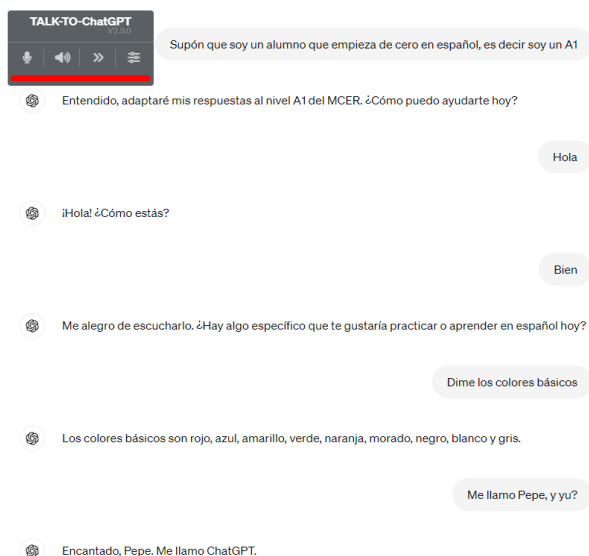
Talk-to-ChatGPT es una extensión gratuita para el navegador Chrome. Se trata de software libre y el mejor modo de instalarlo es de manera manual, descargando la última versión desde la página de su creador. En el cuadro resumen final se proporciona el enlace a la página de descargas del autor.

La combinación de **ChatGPT** con **Talk-to-ChatGPT** da como resultado una aplicación con las siguientes características:

1. Es gratuita siempre que se emplee la versión gratuita de **ChatGPT**. Algo que no es una limitación para su uso educativo.
2. Permite seleccionar varios idiomas, entre ellos el español, que puede configurarse con tres voces diferentes.
3. A **ChatGPT** se le puede pedir que conteste en función de una situación, con un nivel determinado del idioma y con una extensión limitada en sus respuestas.

El uso didáctico de estas aplicaciones es evidente. El profesorado cuenta con un recurso poderoso en su clase, con el que cada alumno o alumna puede tener una conversación personalizada por:

- **Temática:** el vocabulario que se quiere aprender o consolidar: naturaleza, vacaciones, deportes, trabajo, ciencia, emociones, etc. La temática también va ligada a los tiempos verbales que se utilizan. Por ejemplo, si se trata un acontecimiento histórico, se van a trabajar los tiempos de pasado.
- **Tipología:** en función del contexto que se le dé a **ChatGPT**, el alumnado puede practicar diferentes tipos de interacciones: presentarse, pedir, describir, opinar, etc.
- **Nivel:** se puede pedir que las respuestas de **ChatGPT** se adapten a un nivel del idioma, según los niveles del MCER del A1 al C2.



Contextualización para nivel A1 y principio de una conversación con ChatGPT y Talk-to-ChatGPT.

- **Extensión:** Antes de iniciar la conversación es conveniente especificar qué extensión máxima de la respuesta se requiere: una frase, dos frases, un párrafo, etc. Esta configuración es importante sobre todo en niveles superiores, porque si se hace una pregunta muy general, la respuesta de **ChatGPT** puede ser muy larga y haría poco fluida la conversación.

Es necesario destacar dos detalles interesantes: 1) al finalizar la sesión del alumno charlando con

ChatGPT, se dispone del registro de la conversación por escrito, lo que permite al profesor hacer una evaluación de la misma y comprobar si se han alcanzado los objetivos previstos. 2) Para hacer más real la experiencia del alumno, se puede quitar el teclado del alcance del alumno y apagar el monitor, obligando así a que sea realmente una charla sin apoyo visual. Si bien es cierto, que ocasionalmente es interesante que el alumno escuche y a la vez vea por escrito lo que **ChatGPT** le contesta.

También es posible emplear estas aplicaciones para la materia de Historia. Se puede pedir a cada alumno que pregunte e investigue sobre un acontecimiento histórico o personaje en particular. Si es el caso de un personaje, se le daría un guion básico acerca de la información que debe recabar como: nacimiento, familia, estudios, cargos, hechos históricos por los que es conocido, etc. Una vez que el alumnado ha terminado el trabajo de investigación realizado individualmente, cada uno de ellos es revisado por el docente. En la siguiente fase se pueden poner en común los trabajos de todo el alumnado.

Nombre de la aplicación	Learning Studio AI
Dirección web	https://chatgpt.com/ https://github.com/C-Nedelcu/talk-to-chatgpt
Tipo de licencia	Gratuitas
Aplicaciones alternativas	Talkpal AI, Mondly y Praktika
Nivel del idioma	A1 a C2
Actividad propuesta	· Charla interactiva sobre un tema (configurando el nivel) · Investigación de un personaje o momento histórico
Tipo de destreza que se trabaja	Comprensión y expresión oral, comprensión escrita

En el presente artículo se han expuesto las ventajas que las aplicaciones de IA aportan a la enseñanza de las lenguas, particularmente el español, y a la enseñanza de Historia. No sabemos qué nuevas potencialidades aportarán las aplicaciones que surgirán en los próximos años. Lo que sí sabemos es que nos sorprenderán, y que transformarán las dinámicas que se dan entre profesorado y alumnado en las aulas

EMPODERANDO AL ALUMNADO: EL ROL DEL ESTUDIANTE Y LA INTELIGENCIA ARTIFICIAL

María Morfígo Miranda, Sunset Elementary, Miami, Florida

A pesar del uso de la inteligencia artificial (IA) en diferentes sectores desde hace años, la IA generativa ha irrumpido en las aulas en el último año y, además, de manera muy polémica. Son muchos los que ven desventajas e inconvenientes en el uso de la inteligencia artificial en el contexto educativo. Sin embargo, si nos centramos en el proceso en sí, podemos ver los beneficios de su uso en el alumnado.

Partimos de un currículo competencial en el que debemos plantearnos qué pedimos al alumnado y para qué. Necesitamos como docentes desarrollar no solo nuestra competencia digital, sino también la de nuestro alumnado, y hacerlo, además, fomentando su espíritu crítico y garantizando que el proceso se lleve a cabo en un entorno seguro.

La IA proporciona respuestas muy rápidamente, no siempre acertadas, por lo que parece pertinente educar al alumnado para hacer buenas preguntas. Éstas necesitan pausa, reflexión y pensamiento crítico. Recientemente la organización @programamos publicó una entrada en X (Twitter) sobre la necesidad de trabajar el pensamiento crítico del alumnado y los valores éticos. Como ejemplo, retuitea el post de @prem_k en el que explica qué hace **Copilot** cuando se introduce el prompt o instrucción: "Haz una pintura en acuarela de la madre Teresa luchando contra la pobreza". El resultado está muy lejos de lo esperado.

Para poder crear, necesitamos conocer. Por ello, parece fundamental que el alumnado sepa de antemano qué es lo que quiere y que haya adquirido los conocimientos previos necesarios para la tarea que se va a desarrollar. De otro modo, no podrá saber si el resultado obtenido es correcto.

Las características psicoevolutivas del alumnado de primaria describen la progresiva capacidad de abstracción, el desarrollo de la capacidad de análisis, del autoconcepto y de la autoestima, la superación del egocentrismo, el desarrollo de la empatía, así como su capacidad de ver otros puntos de vista. Todo ello contribuye a mejorar su capacidad de discernir entre lo que está bien y lo que no, en el uso de las TIC entre las que se incluye la inteligencia artificial.

En consecuencia, es prioritario educar al alumnado en el uso seguro de la tecnología. Nosotros, como docentes facilitadores y guías del alumnado, tenemos que buscar aplicaciones o juegos que les permitan recrear escenarios de la vida cotidiana. Es necesario explicar cómo funcionan las tecnologías e iniciarles en la seguridad en la red. En el caso del uso de la IA, deben evitar compartir datos personales, pensar críticamente y cotejar la información obtenida

En este sentido es fundamental mantener un diálogo abierto con el alumnado para poder conocer qué aplicaciones usan, cuánto tiempo les dedican y qué tareas llevan a cabo. Es importante proporcionar oportunidades para que comenten todo lo que sucede en las pantallas y expresen sus emociones e intereses.

¿Qué ofrece la IA en la práctica docente? Algo fundamental: personalizar la experiencia de aprendizaje basándose en gustos y experiencias. Por ejemplo, la posibilidad de crear itinerarios de aprendizaje adaptados teniendo en cuenta los gustos e intereses del alumnado, la accesibilidad de los recursos, la posibilidad de trasladar la información de manera auditiva, visual o con subtítulos y la facilidad para crear materiales accesibles, significativos e inclusivos (expresión y representación del Diseño Universal del Aprendizaje, DUA).

Tal y como explica César Coll (2017), profesor de Psicología de la Educación en la Universidad de Barcelona, "personalizar el aprendizaje implica prestar atención a la voz y los intereses del alumnado, y reconocer y aceptar su capacidad para tomar decisiones y controlar sus propios procesos de aprendizaje".

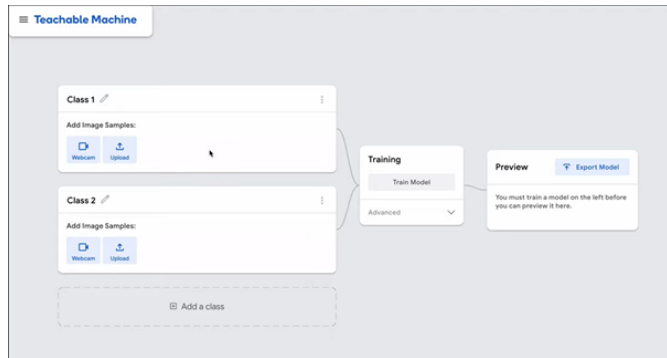
Para ello debemos de tener en cuenta los intereses del alumnado, conectar estos intereses con su realidad y asumir un rol de orientador, facilitando recursos diversos. La finalidad última según César Coll (2017) es "que el aprendiz dé un sentido personal a lo que aprende".

Actualmente se están creando más de doscientas aplicaciones diarias relacionadas con la inteligencia

artificial, por lo que estar al día de todo es prácticamente imposible. Para ello, existen bibliotecas de IA como por ejemplo **aifindy.com**. Recientemente, el Instituto Nacional de Tecnologías Educativas y de Formación del Profesorado (INTEF) ha publicado una guía que analiza 627 herramientas digitales y las ha clasificado según su grado de cumplimiento con la legislación europea sobre protección de datos personales. Esta guía puede ayudarnos a la hora de seleccionar herramientas.

A continuación, propongo una serie de actividades que van avanzando en dificultad. El objetivo principal es que comprendan cómo funciona la IA, que les ayude a crear dinámicas de cohesión grupal y que aprendan a utilizar diferentes aplicaciones basadas en la IA para crear un producto final y preparar la presentación de su trabajo.

¿Cómo entrenar una máquina de IA? En primer lugar, podemos trabajar con la aplicación **Teachable Machine**. El alumnado puede entrenar esta aplicación para que sea capaz de reconocer imágenes, sonidos e incluso posturas. Se puede proponer al alumnado que se hagan diferentes fotos de manera individual para que la aplicación sea capaz de reconocer a cada estudiante, y pueda también hacer una clasificación en grupos.

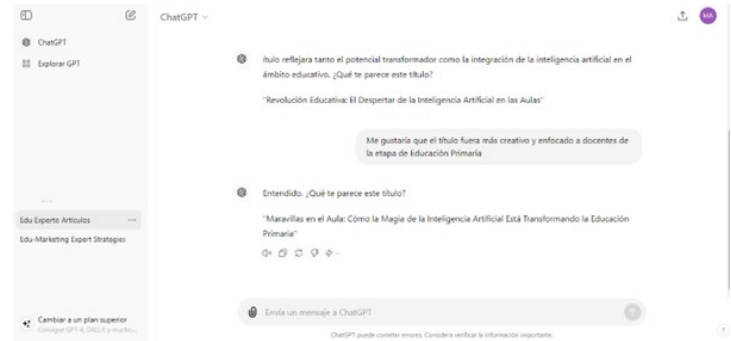


Ejemplo de automatismo para la selección del grupo

Se pueden utilizar diferentes dinámicas para reforzar la cohesión de grupos: crear un avatar o una melodía para su grupo.

Una de las aplicaciones más famosas y versátiles de inteligencia artificial es **ChatGPT**. Entre sus innumerables opciones, el alumnado podrá crear el nombre para su grupo. Para conseguir un resultado más preciso, debemos darle un rol a **ChatGPT**: “quiero que actúes como... experta en...”

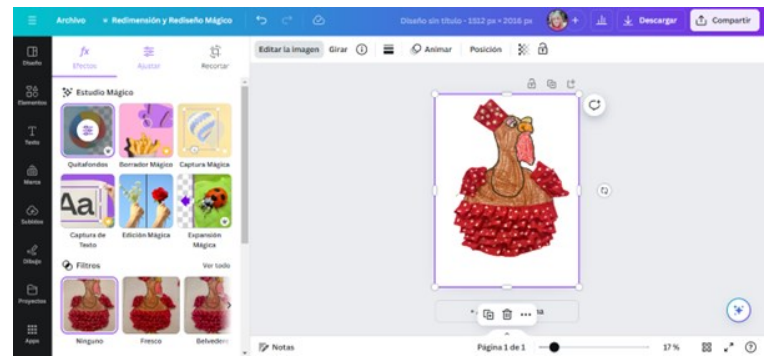
A continuación, debemos explicitar qué es lo que queremos. Por último, podemos hacer una depuración o modificación de los resultados:



Ejemplo de depuración de los resultados con ChatGPT

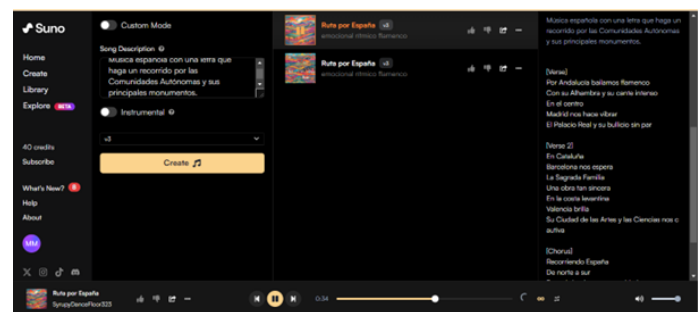
Cada uno de los grupos podrá realizar un diseño de su avatar o imagen de grupo. Hay muchas aplicaciones para elegir, desde **Dall.E** (de OpenAI) a herramientas de **Microsoft Designer**.

Una aplicación sencilla con una gran biblioteca de imágenes es **Canva**. Dentro de la edición de imágenes tenemos la herramienta de IA **Estudio Mágico**. A través de esta herramienta podemos quitar el fondo de una imagen, mezclar dos imágenes, borrar algo que no queremos de una imagen, etc.



Uso de la herramienta Estudio Mágico de Canva para quitar el fondo de una imagen

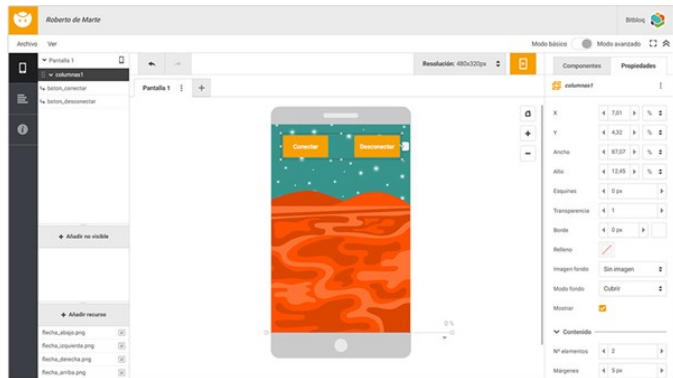
Una de las actividades que más llama la atención al alumnado es la de crear una melodía para su grupo. En este caso, pueden utilizar la aplicación **SUNO**. Bastará con elegir el tipo de música y escribir un prompt para orientar la creación de la letra.



Ejemplo de canción (letra y melodía) creada con SUNO

Una vez establecidos los grupos, pueden trabajar los Objetivos de Desarrollo Sostenible (ODS) a través de un proyecto para la creación de una casa con placas solares y un sistema de aire acondicionado y calefacción por aerotermia, controlado todo a través de una aplicación.

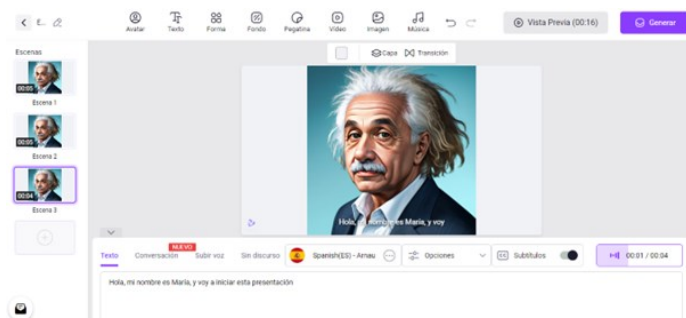
Cuando el alumnado sepa cómo funcionan las placas solares y el sistema de aerotermia, podrá trabajar en la creación de la aplicación para el control de los aparatos. El alumnado creará la aplicación con **Bitbloq**. A través de esta aplicación, podrán controlar la producción de energía con la placa solar, así como su encendido y apagado.



Fuente: https://bitbloq.cc/actividades/roberto_marte

Una vez realizada, se hará una presentación al resto de la clase. Pueden utilizar la aplicación **Loora**, que permite realizar una transcripción de texto hablado, grabar la voz, e incluso leer las correcciones que haya detectado la aplicación.

Otra opción para presentaciones es la aplicación **Vidnoz**. Con ella podrán crear vídeos e introducir un texto. Además, podrán poner su avatar creado anteriormente, que será el encargado de hablar.



Ejemplo de Avatar

Para concluir, me gustaría compartir algunos consejos que para mí han sido útiles al utilizar **ChatGPT**.

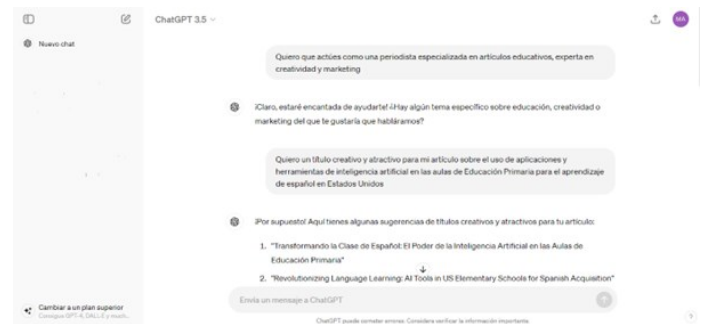
- Definir un perfil o rol con el que actúe. Se puede comenzar con: “quiero que actúes como...”.

- Algunas palabras funcionan mejor que otras, por ejemplo: experta o experto en..., añade, desarrolla, diseña.

No importa si usan un prompt repetitivo, el resultado va a ser mejor utilizando estas palabras.

- Puedes modelar los resultados para adaptarlos a lo que realmente se busca.
- Cuando se modelen los resultados, **ChatGPT** va a utilizar la última información que tiene, si se quiere modelar algo que se ha escrito previamente, hay que especificarlo.

Como curiosidad, el título de este artículo ha sido generado con **ChatGPT**.



Conversación con ChatGPT para solicitar la generación del título para este artículo

Aplicaciones y herramientas:

Biblioteca de IA

<https://aifindy.com/>

Teachable Machine

<https://teachablemachine.withgoogle.com/>

Chat GPT

<https://chatgpt.openai.com/>

Canva

<https://www.canva.com/>

Suno

<https://suno.com/>

Bitbloq

<https://bitbloq.cc/>

Loora

<https://www.loora.ai/>

Vidnoz

<https://es.vidnoz.com/>

Canción creada con **SUNO**

Conversación con **ChatGPT**

Guía **INTEF**

BIBLIOGRAFÍA:

Coll, C. (2017): *La personalización del aprendizaje escolar*. Cuadernos del SIEI, Ediciones SM.

Trujillo-Sáez, Fernando; Cassany, Daniel; Combe, Christelle; Ferreira, Anita; Ollivier, Christian; Román-Mendoza, Esperanza (2022): *Tecnología versus/para el aprendizaje de lenguas: Reflexiones y conversaciones sobre el futuro de la enseñanza y el aprendizaje de lenguas mediados por la tecnología*. Barcelona: Difusión.

Cesar Poyatos (2024, marzo): "Los profesores ya utilizamos la IA en los procesos de evaluación y es muy práctica". *El diario vasco*.

INTEF (2024, abril): "Orientaciones sobre el uso de herramientas digitales en el ámbito educativo desde la perspectiva de la protección de datos".

Sánchez, María del Mar [@mallemar]. (2024, mayo 3): "¿Qué dice la ley europea de Inteligencia Artificial sobre la educación?" X (Twitter).

