

**Tecnología y aprendizaje: evaluación del uso de character.ai en el desarrollo de la  
expresión oral en inglés de estudiantes adolescentes de la Fundación Centro Cultural  
Colombo Americano de Cali**

Cristhian Johanny Arbeláez Aguirre

Hana Kuzbari Mora

Asesor

Erika Tatiana Tovar Hernández

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Diplomado Práctica e Investigación Pedagógica

2024

## Resumen

Este estudio evalúa la efectividad de la herramienta digital Character.ai para mejorar las habilidades de expresión oral en inglés en los estudiantes adolescentes en el Centro Cultural Colombo Americano en Cali, Colombia. A la luz de los recientes avances en herramientas educativas basadas en IA, la investigación explora la integración estratégica de Character.ai en enfoques pedagógicos destinados a mejorar las habilidades de habla de los estudiantes. La herramienta se incorporó en una serie de actividades estructuradas, que incluían dramatizaciones y breves sesiones de debate, diseñadas para involucrar a los estudiantes en interacciones significativas mientras utilizaban Character.ai como herramienta de práctica. Los resultados indican mejoras significativas en la confianza y motivación de los estudiantes, con un 97.4% reportando avances, particularmente en su pronunciación y vocabulario. Además, el uso de Character.ai proporcionó a los estudiantes un espacio atractivo para practicar sus habilidades orales fuera del aula, fomentando efectivamente su confianza y motivación. El estudio concluye que la integración de herramientas basadas en IA puede ayudar significativamente a los estudiantes a mejorar sus habilidades de habla y a desarrollar su confianza. Los hallazgos destacan el potencial de la inteligencia artificial para transformar la educación en el idioma inglés, sugiriendo la necesidad de investigar más a fondo su implementación a largo plazo.

**Palabras clave:** IA, pedagogía, Character.ai, inglés, speaking.

### **Abstract**

This study evaluates the effectiveness of the digital tool Character.ai in improving the English-speaking skills of adolescent students at the Colombo Americano Cultural Center in Cali, Colombia. In light of the recent advancements in AI-based educational tools, the research explores the strategic integration of Character.ai into pedagogical approaches aimed at enhancing students' speaking abilities. The tool was incorporated into a series of structured activities, including role plays and short debate sessions, designed to engage students in meaningful interactions while using Character.ai as a practice tool. Results indicate significant improvements in students' confidence and motivation, with 97.4% reporting enhancements, particularly in their pronunciation and vocabulary. Furthermore, the use of Character.ai provided students with an engaging space to practice their speaking skills outside the classroom, effectively fostering their confidence and motivation. The study concludes that the integration of AI-based tools can significantly aid students in enhancing their speaking skills and building their confidence. The findings highlight the potential of artificial intelligence to transform English language education, suggesting further investigation into its long-term implementation.

**Keywords:** AI, pedagogy, Character.ai, English, speaking.

## Tabla de Contenido

Introducción .....	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica .....	8
Pregunta de Investigación.....	11
Objetivos.....	12
Objetivo General .....	12
Objetivos Específicos.....	12
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica .....	13
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica.....	18
Planeación Didáctica.....	22
Enfoque Didáctico.....	24
Implementación.....	28
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	33
Conclusiones.....	38
Referencias Bibliográficas.....	40
Apéndices.....	42

## Lista de Apéndices

<b>Apéndice A</b> <i>Carpeta de Evidencias de la Práctica Pedagógica</i> .....	42
--	----

## Introducción

En la actualidad y en los últimos años, el aprendizaje del inglés como segunda lengua ha cobrado una relevancia sin precedentes debido a la globalización y la necesidad de dominar un idioma que sirve como puente entre culturas y mercados internacionales. Ante este escenario globalizado, nos encontramos con múltiples herramientas tecnológicas que facilitan y ayudan en diferentes tareas como las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) y más recientemente las basadas en Inteligencia Artificial (IA), que emergen como una solución prometedora en muchos ámbitos. Estas tecnologías no solo facilitan la tarea de los educadores, sino que también pueden adaptarse a las necesidades específicas de cada estudiante, promoviendo un avance más efectivo en sus competencias lingüísticas.

Dentro de este contexto cultural y global se manifiestan diversos escenarios complejos que crean algunas necesidades o problemáticas, que en este caso particular se refieren propiamente a la educación y al quehacer docente. Es así, como en el entorno de la enseñanza del inglés como segunda lengua, al interior del Centro Cultural Colombo Americano de la ciudad de Cali. Y en específico, los estudiantes que cursan el programa «Kids & Teens», donde se trabaja exhaustivamente con diversas herramientas tecnológicas y plataformas digitales.

Es por ello, que se propone en este trabajo de investigación, explorar cómo la herramienta digital Character.ai, que utiliza repetición espaciada y algoritmos sofisticados, puede ser integrada en los procesos de evaluación del inglés, optimizando no sólo la medición del progreso de los estudiantes, sino también la identificación de áreas de mejora y la personalización de las intervenciones pedagógicas. Esta investigación tiene como sustento, los trabajos y estudios realizados por Krashen (1982) quien ha tratado en varios de sus trabajos la importancia de los entornos de aprendizaje; dando importancia a dinámicas que estimulen la motivación del

alumno, actitudes al aprendizaje y el uso de un input oportuno. Y por otro lado Vygotsky (1986), ha priorizado el rol que desempeñan los contextos socioculturales en el aprendizaje de una segunda lengua.

Dentro de este marco se busca implementar la herramienta Character.ai y los recursos tecnológicos que brinda y aprovecharlos. Analizando los datos arrojados, sí son valiosos y de calidad frente a las necesidades de los estudiantes. A través de unas estrategias pedagógicas que incluyen unas tres secuencias didácticas que permitirán, medir, corroborar y hacer un seguimiento a las ideas y objetivos propuestos dentro de esta investigación. Se llevarán a cabo dentro del desarrollo del planteamiento de la pregunta de investigación.

Por último, cabe resaltar que la implementación de estas herramientas no es solo una cuestión de eficiencia; también es una oportunidad para democratizar el acceso a una educación de calidad, donde cada estudiante recibe la atención y el apoyo necesarios para desarrollar sus habilidades en inglés. Además, se pretende evidenciar si las secuencias didácticas propuestas fueron efectivas para lograr los objetivos enunciados. La dificultad o facilidad de usar la herramienta nos permitirá vislumbrar cuán efectiva puede ser, ya que en un mundo donde la competencia lingüística es clave para el éxito personal y profesional, la integración de herramientas basadas en IA en las estrategias de evaluación se presenta como un avance crucial, tanto para los educandos como para la práctica pedagógica en general.

## **Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica**

La Fundación Centro Cultural Colombo Americano cuenta con tres sedes en el Valle del Cauca, el presente estudio se lleva a cabo en la sede del norte de Cali, que se distingue por sus amplias instalaciones y su diversa oferta de recursos físicos y digitales para el aprendizaje. El centro cultural brinda una variedad de cursos de inglés dirigidos a diferentes grupos de la población, abarcando desde niños en etapas iniciales hasta adolescentes y adultos. En particular, los cursos para niños y adolescentes se imparten los viernes y sábados.

Para esta investigación, la población objetivo está compuesta por adolescentes de entre 13 y 15 años que pertenecen al programa Teens 7, correspondiente al nivel intermedio A2. Las clases de inglés para este grupo se llevan a cabo los sábados, de 7:45 a 10:15 a.m. El enfoque pedagógico adoptado en estas clases es comunicativo, centrado en actividades y métodos que resaltan la capacidad de los estudiantes para utilizar su vocabulario y gramática en contextos significativos.

Es relevante mencionar que los estudiantes han estado asistiendo a la Fundación durante varios semestres, lo que les ha permitido familiarizarse tanto con los procesos de aprendizaje y evaluación de la institución como con las plataformas digitales necesarias para alcanzar cada nivel de inglés. Por otro lado, la Fundación ofrece una amplia gama de recursos digitales y materiales físicos que enriquecen el proceso educativo y apoyan el progreso en el aprendizaje del idioma inglés, tales como: conexión a wifi, biblioteca física y virtual, libros para los estudiantes físicos y virtuales, asignación a correo institucional y acceso a Google Classroom además de un laboratorio, sala de sistemas y un cuarto de materiales (materials room) con una gran cantidad de materiales para los docentes como cartulinas y Chrome books. Los recursos mencionados

contribuyen significativamente a crear un entorno educativo dinámico y accesible, necesario para potenciar la enseñanza del inglés.

En un mundo globalizado, aprender inglés se ha convertido en una habilidad esencial, especialmente para los adolescentes que buscan acceder a oportunidades educativas y laborales. Sin embargo, observamos que varios jóvenes de 13 a 15 años en el programa *Kids & Teens* presentan un nivel bajo intermedio (A2) en su dominio del idioma, enfrentando retos importantes en su proceso de aprendizaje. Entre estos desafíos, se destacan la dificultad para recibir retroalimentación adecuada y personalizada, lo que limita su capacidad para mejorar la fluidez y la entonación. Además, la escasez de oportunidades para practicar el idioma fuera del aula complica aún más su progreso.

Las estrategias de evaluación convencionales suelen ser inadecuadas debido a la falta de inmediatez en la retroalimentación y la incapacidad para adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes. Con un aula frecuentemente sobre poblada, el seguimiento personal se torna complicado, lo que genera una brecha en el aprendizaje. Los estudiantes necesitan apoyo externo que facilite el proceso de retroalimentación, así como recursos y estrategias de aprendizaje alternativos que les permitan practicar el idioma de manera continua y mejorar sus habilidades comunicativas.

Los recientes avances en herramientas de inteligencia artificial (IA) ofrecen oportunidades únicas para transformar la forma en que los estudiantes practican inglés, brindándoles la posibilidad de hacerlo desde cualquier lugar y en cualquier momento, con retroalimentación rápida y personalizada. La IA tiene el potencial de mejorar las estrategias de evaluación del aprendizaje mediante la automatización de la retroalimentación y la personalización de las experiencias de aprendizaje en tiempo real. Por lo tanto, es crucial

investigar qué herramientas se pueden integrar eficazmente en el entorno educativo, asegurando que sean de fácil acceso y uso tanto para docentes como para estudiantes.

Este estudio propone investigar cómo la herramienta digital Character.ai, basada en IA, puede facilitar y fortalecer la habilidad de habla en inglés de los adolescentes en la Fundación Centro Cultural Colombo Americano de Cali. Se busca responder a preguntas clave como: ¿Qué tan efectiva es Character.ai para ayudar a los estudiantes a practicar el idioma fuera del aula? ¿Qué tan útil es la retroalimentación proporcionada por esta herramienta digital? ¿Qué tan complicada sería la incorporación de dicha herramienta en la planificación y ejecución de las clases?

Los hallazgos de esta investigación podrían ofrecer estrategias innovadoras para la práctica del inglés, beneficiando tanto a estudiantes como a docentes. Se espera que los estudiantes obtengan retroalimentación inmediata y personalizada sobre su pronunciación y entonación, lo que les permitirá identificar sus fortalezas y debilidades en el área del *Speaking*. Además, se anticipa que esta herramienta agilice el proceso de evaluación para los docentes, facilitando su labor y contribuyendo a un progreso significativo en el aprendizaje del idioma inglés.

### **Pregunta de Investigación**

¿Cómo puede la herramienta basada en inteligencia artificial Character.ai fortalecer la habilidad de habla en inglés de los estudiantes adolescentes del grupo Teens 7 en la fundación Centro Cultural Colombo Americano de Cali?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Fortalecer la habilidad de habla en inglés de los estudiantes adolescentes en el grupo Teens 7 en el Centro Cultural Colombo Americano mediante el uso de la herramienta basada en inteligencia artificial Character.ai.

### **Objetivos Específicos**

Diseñar secuencias didácticas que ayuden a mejorar el desempeño de los estudiantes en la habilidad de speaking mediante la herramienta Character.ai la cual ayuda a mejorar la pronunciación, fluidez y entonación.

Implementar estrategias de aprendizaje a través de la herramienta digital Character.ai para potenciar la habilidad de speaking y el desarrollo de la fluidez en el inglés.

Evaluar el impacto de la implementación de la herramienta digital Character.ai en las secuencias didácticas sobre el desarrollo de la habilidad de habla de los estudiantes.

## **Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica**

El aprendizaje de una segunda lengua representa un desafío notable para cualquier persona que se embarque en esta tarea. Desde siempre, la discusión sobre cómo y en qué condiciones se produce la adquisición de una segunda lengua ha sido un tema central en la pedagogía. Existen múltiples enfoques que destacan la relevancia de distintos factores en este proceso.

Una de las teorías más influyentes es la propuesta por Krashen (1982) quien sostiene que la adquisición de una segunda lengua depende de varios elementos interrelacionados, entre los cuales se encuentran la motivación del estudiante, sus actitudes hacia el aprendizaje y la calidad del input que recibe. El autor argumenta que un input adecuado, que sea ligeramente más avanzado que el nivel actual del estudiante (lo que él denomina "i+1"), favorece un entorno propicio para el aprendizaje. Asimismo, enfatiza la importancia de utilizar metodologías dinámicas que estimulen la motivación del alumno, así como de ofrecer materiales auténticos que enriquezcan la experiencia de aprendizaje.

Por otro lado, Vygotsky (1986) aporta una perspectiva diferente al enfatizar el papel crítico del contexto sociocultural en el aprendizaje de una segunda lengua. Para Vygotsky, la interacción del estudiante con hablantes nativos o personas con un dominio más avanzado del idioma es esencial. Él introduce el concepto de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), que se refiere al potencial de aprendizaje que el estudiante puede alcanzar a través de la guía y la cooperación con otros. Desde esta perspectiva, un entorno social que apoye el aprendizaje se vuelve fundamental, ya que proporciona las estrategias necesarias para que el estudiante progrese y supere sus limitaciones iniciales.

Contrastando con las teorías de los dos autores ya mencionados, Piaget (1970) añade un enfoque centrado en el desarrollo cognitivo del aprendiz, aseverando que el aprendizaje es un proceso activo en el que el estudiante debe interpretar y reorganizar la información a través de sus propios esquemas mentales. En este sentido, el aprendiz es visto como un constructor autónomo de su propio conocimiento, lo que implica que su experiencia y reflexión son vitales para el proceso educativo. Esta perspectiva resulta divergente de las dos teorías ya mencionadas, ya que prioriza el papel activo del aprendiz.

Considerando los tres autores anteriores, se puede adoptar una perspectiva holística que enfatiza la importancia de una pedagogía efectiva en el aprendizaje de una segunda lengua (L2). Esta pedagogía debe integrar las dimensiones cognitivas, sociales y del desarrollo individual, promoviendo un ambiente de aprendizaje que potencie tanto la interacción social como la estimulación cognitiva.

Recientemente, ha crecido notablemente el interés por la implementación de la inteligencia artificial (IA) en el sector educativo. Comesana et al. (2023), mencionan que desde 2017, el número de investigaciones sobre este tema ha aumentado drásticamente, un fenómeno que se ha acelerado aún más después de la pandemia. La IA ha emergido como una herramienta multifacética con diversas aplicaciones, siendo especialmente relevante en el campo de la educación y, más concretamente, en la enseñanza de una segunda lengua (L2).

Por otro lado, Moreno (2019) señala que el objetivo central del desarrollo de la IA en la educación es la creación de herramientas que ofrezcan retroalimentación inmediata y personalizada, así como experiencias de aprendizaje dinámicas y motivadoras para los estudiantes.

La aparición de herramientas basadas en IA, como Character.ai, marca un nuevo rumbo en el proceso de enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras. Estas herramientas son capaces de generar preguntas y evaluaciones adaptativas, lo que permite a los estudiantes recibir una atención más individualizada, ajustándose a sus necesidades específicas. Además, ofrecen retroalimentación instantánea que facilita la identificación de debilidades y fortalezas, lo que resulta particularmente valioso en contextos educativos con un gran número de alumnos, donde la atención personalizada es un reto.

Character.ai, es una herramienta digital de tipo aplicación web de chatbot de modelo de lenguaje neuronal diseñada para ofrecer a las personas y estudiantes en general, la posibilidad de practicar el inglés incluido otros idiomas, en cualquier lugar y momento fuera del aula. Esta plataforma proporciona una variedad de personajes ficticios o celebridades e incluso permite crear nuevos avatares por los usuarios. Adicionalmente genera respuestas de texto similares a las humanas y logra participar en conversaciones contextuales. Todas estas características posibilitan la opción de mantener conversaciones abiertas con un chatbot sobre cualquier tema, brindando flexibilidad al estudiante, permitiéndole reforzar lo aprendido en clase y ampliando su vocabulario.

Krashen (1982) enfatiza que, para avanzar en la adquisición de una segunda lengua, es fundamental contar con un input comprensible y auténtico que estimule la motivación del estudiante. En este sentido, Character.ai se adapta al nivel de cada alumno, ofreciendo materiales y ejercicios adecuados a su capacidad lingüística. Mediante ejercicios interactivos y simulaciones, la IA actúa como un guía o tutor, apoyando al estudiante en la construcción de su propio conocimiento. Además, estas herramientas fomentan la colaboración con otros miembros

de la comunidad educativa, incluyendo profesores y compañeros, en pos de alcanzar los objetivos de aprendizaje.

Desde la perspectiva de Piaget (1970) el aprendizaje es un proceso activo en el que los estudiantes construyen su propio conocimiento. Character.ai permite a los alumnos monitorear su progreso y adaptar las conversaciones según sus avances, sugiriendo actividades que se sitúan dentro de su Zona de Desarrollo Próximo (ZDP) y desafiando a enriquecer su vocabulario. La integración de estas aplicaciones basadas en IA contribuye a un aprendizaje más eficaz e integral.

Al implementar la herramienta Character.ai, se anticipa que el grupo de estudiantes Teens 7 logre acceder a un entorno seguro que les permita fortalecer su habilidad de expresión oral. Este espacio les brindará la oportunidad de cometer errores y recibir retroalimentación personalizada, lo que facilitará su progreso y aumentará su confianza al comunicarse verbalmente en su segundo idioma (L2). Además, se espera que, a través de las grabaciones de sus conversaciones y respuestas, los estudiantes mejoren su pronunciación y entonación en inglés.

Por otro lado, y acorde con los autores ya mencionados, se vincula este trabajo de investigación de la mano con la práctica educativa como una oportunidad para generar cambios en el ámbito educativo. En este sentido, la propuesta de investigación incorpora diversas teorías que se alinean con los objetivos, motivos y finalidades del estudio, cuyo propósito principal es mejorar las habilidades de speaking en inglés mediante la herramienta Character.ai. De acuerdo con Pérez (2003) se destaca la relación sólida y dialéctica entre la teoría y la práctica, así como los factores externos, por ejemplo: la selección de temas, el impacto social y el posicionamiento del ente investigador; ya que no está por fuera sus contextos sociopolíticos y económicos que

inciden en la implementación de la investigación. De igual forma como aborda los problemas, las metodologías y la posterior interpretación de los resultados.

Es importante que los docentes consideren las características y necesidades de sus estudiantes al elegir software que brinde un apoyo adecuado en su proceso de aprendizaje. Según Moreno (2019) actualmente los educadores deben adoptar una perspectiva que vea a las herramientas basadas en IA como aliados que no solo facilitan la enseñanza, sino que también tienen el potencial de inspirar nuevas estrategias pedagógicas. La rápida evolución de estas tecnologías y su integración en todos los aspectos de la vida diaria requieren que exploremos nuevas formas de incorporarlas en la educación para mejorar su calidad.

### **Marco de Referencia de la Planeación Didáctica**

Según el PEI del Centro Cultural Colombo Americano (CCCA) en el Valle del Cauca, los cursos de inglés que ofrece el instituto tienen como objetivos generales desarrollar las competencias establecidas en el Marco Común Europeo de Referencia (MCE) para cada nivel de inglés, brindando una experiencia transformadora para los estudiantes. EL CCCA busca mediante sus programas ofrecer oportunidades para que los alumnos no solo adquieran la parte académica, sino que practiquen y se conecten con el idioma inglés en su vida cotidiana.

El instituto trabaja en el fortalecimiento de las habilidades comunicativas mediante su enfoque Communicative Language Teaching (CLT) con el apoyo de las herramientas digitales y la promoción de experiencias multiculturales que estimulen el pensamiento crítico. La metodología del CCCA, según su PEI, se centra en un enfoque comunicativo, por lo tanto, la planificación didáctica tiene como objetivo preparar a los estudiantes para desenvolverse en diferentes contextos y situaciones sociales, utilizando sus habilidades comunicativas de manera práctica.

Además, al ser un centro cultural, el CCCA se esfuerza por fomentar la conexión cultural entre Estados Unidos y Colombia a través de la planificación y ejecución de diversos programas culturales que se desarrollan a lo largo del año. Todo ello en función de compartir la cultura del país angloparlante en la comunidad. Los estudiantes de los cursos de inglés participan activamente en esta programación cultural, y los eventos y actividades están abiertos al público, promoviendo un intercambio enriquecedor entre ambas naciones.

Además, teniendo como referente los estándares básicos por competencias en lenguas extranjeras propuestos por el MEN (2006), esta propuesta de investigación toma como referente los lineamientos en competencias comunicativas que establecen lo que los estudiantes están en

capacidad de saber sobre el idioma y lo que deben saber hacer en un contexto determinado. Dichos estándares sugieren que estudiantes adolescentes deben estar dentro de las competencias sugeridas en un nivel B1 según el Marco Común Europeo (MCE), el cual Colombia ha tomado como referente estándar para medir los niveles de inglés. Es allí donde, dentro de la competencia comunicativa, la competencia socio lingüística favorece al desarrollo de habilidades de expresiones dialectos, acentos y todo aquello que se fortalece a través del speaking. Es así, como Character.ai puede favorecer el ejercicio comunicativo del habla en inglés.

Además, es importante trabajar desde dichas competencias ya que como docentes en formación nos ayudan a determinar unos lineamientos en los cuales debe sustentarse las secuencias didácticas que se pretenden ajustar a la disertación de la pregunta problema. Es importante que los estudiantes adolescentes puedan desempeñarse desde su habilidad comunicativa a través de aspectos como conversar con sus compañeros y docente sobre experiencias pasadas, participar en conversaciones, en temas de su interés. Manejar estrategias que le permitan iniciar, mantener y concluir una conversación sencilla de manera natural y sobre todo de cosas que sean de sus intereses. Lo que se busca precisamente es ajustarse a dichos lineamientos con la utilidad de las tecnologías que también hace parte de las nuevas tendencias educativas.

Siguiendo las ideas y lo anteriormente descrito, se puede aplicar las ideas de Tobón (2010) que indica que al fomentar en los estudiantes el saber ser a través de la autoevaluación y la confianza al hablar en un segundo idioma. El saber hacer se manifiesta en la práctica continua de habilidades lingüísticas en situaciones reales simuladas, donde el estudiante debe interactuar, corregir errores y mejorar su fluidez. Finalmente, el saber conocer se refuerza mediante el acceso

a contenidos teóricos que permiten a los estudiantes adquirir las estructuras gramaticales y vocabulario necesario para expresarse con mayor precisión.

Esta herramienta digital busca, en esencia, fomentar un aprendizaje integral que prepare a los estudiantes no solo para aprobar un examen, sino para comunicarse eficazmente en contextos cotidianos y profesionales, estas herramientas basadas en inteligencia artificial, como Character.ai, constituyen una estrategia valiosa para los docentes en el contexto de la enseñanza de idiomas, específicamente el inglés. Estas herramientas abordan diversos obstáculos en el aprendizaje, como la necesidad de practicar el idioma fuera del aula, la adaptación a los distintos estilos de aprendizaje de los estudiantes, y la provisión de retroalimentación inmediata, así como la simulación de conversaciones con hablantes nativos.

Sin embargo, su efectividad se multiplica cuando el docente complementa su uso con un enfoque basado en competencias que abarque las cuatro dimensiones del saber: saber ser, saber hacer, saber conocer y saber convivir. Así, el maestro desempeña un papel activo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, realizando una planificación que integre elementos como el pensamiento crítico, aspectos culturales e interacciones sociales, junto con las herramientas digitales basadas en IA. Este enfoque no solo facilita la continuidad y la práctica del idioma, esenciales para avanzar en el aprendizaje, sino que también responde a las habilidades y preferencias individuales de cada estudiante. Aunque las herramientas digitales no resuelven todos los problemas del aprendizaje, su uso en un marco integral puede ser decisivo para superar barreras relacionadas con la motivación, el interés y la práctica del idioma más allá del aula.

La propuesta de secuencia didáctica, así como la práctica pedagógica y junto a la tendencia educativa abordada en la investigación, apuntan a trabajar en conjunto, la planeación y evaluación que arrojarán eventualmente los resultados de la investigación. Así como la

interacción con elementos tecnológicos los cuales hacen parte de las competencias docentes que según Tobón (2010) para una perspectiva socioformativa, los docentes precisan tener unas competencias docentes que permitan mediar entre la formación del estudiante de una manera integral y por supuesto, las competencias de los educandos.

### **Planeación Didáctica**

La investigación, desde el punto de vista metodológico se desarrolló mediante acciones de carácter didáctico. Es decir, en forma de secuencia didáctica. La secuencia se denominó Chat & cheer: building bonds with AI. Dicha secuencia buscaba alcanzar el objetivo de fortalecer la habilidad de habla en inglés de los estudiantes adolescentes en el grupo Teens 7 del Centro Cultural Colombo Americano de Cali, mediante el uso de la herramienta basada en inteligencia artificial Character.ai. De una manera concisa, las actividades que se implementaron responden a la secuencia de objetivos específicos diseñados para el estudio.

Teniendo en consideración el primer objetivo específico el cual se basa en diseñar secuencias didácticas que ayuden a mejorar el desempeño de los estudiantes en la habilidad de speaking mediante la herramienta Character.ai. Se estableció una actividad que buscaba hacer un referente del vocabulario relacionado con el tema de la clase acerca de la amistad. Los estudiantes participan de manera activa en el desarrollo de un mapa mental en el tablero y escriben palabras y phrasal verbs que conozcan. Trabajan en grupos donde investigan las nuevas palabras de vocabulario. Socializan y participan dando ejemplos del uso de dichas frases. Luego lo desarrollan en un juego de rol corto skit. Posteriormente presentan el skit al resto de la clase. Y como producto susceptible de análisis para esta actividad se desarrolló un diario de campo.

Subsiguiente, respecto al segundo objetivo específico consiste en la implementación de estrategias de aprendizaje a través de la herramienta digital Character.ai. Se dispuso la actividad de compartir inicialmente, que un miembro de cada grupo se sienta en la mesa de otro grupo y comparta detalles de su skit. Posteriormente, se identifica el vocabulario y verbos frasales nuevos que se han mencionado en los skit. Enriqueciendo su comprensión del nuevo vocabulario. Se promueve entre los estudiantes, una charla invitándolos a comparar y contrastar su experiencia al

presentar el skit por primera vez sin el uso de la herramienta digital y luego habiendo utilizado esta. Como herramienta de análisis para esta actividad se usó un diario de campo.

Por último, respecto al tercer objetivo específico consiste en evaluar el impacto de la implementación de la herramienta digital Character.ai en las secuencias didácticas sobre el desarrollo de la habilidad de habla de los estudiantes. Se estableció el desarrollo de un debate mediante el uso de materiales de papel de color verde y rojo. El papel verde defiende el tema y el rojo lo opuesto. Esta dinámica asegura un intercambio de ideas y opiniones diversas. Se aplican correcciones y retroalimentación sobre pronunciación y el uso del vocabulario. Junto con el debate y el uso de una encuesta virtual, se tomó como producto de análisis.

Cabe resaltar que este estudio corresponde a una investigación en el área educativa, el diseño y la recuperación de información, se realizó bajo una mediación pedagógica, que buscó que los estudiantes logaran y enriquecieran su aprendizaje a través de los siguientes resultados: realiza exposiciones cortas sobre un tema académico de su interés, reconoce relaciones de causa y efecto en lecturas cortas sobre temas académicos, expresa su opinión sobre un tema discutido en clase y relacionado con su entorno académico, intercambia información sobre temas del entorno escolar y de interés general en una conversación, intercambia opiniones sobre situaciones de interés personal, escolar o social y sostiene conversaciones espontáneas y sencillas acerca de temas que son de su interés personal o académico. Derechos Básicos de Aprendizaje: inglés grados 6° a 11° (2016).

### **Enfoque Didáctico**

El enfoque didáctico que se ciñe en este documento investigativo corresponde al desarrollo de competencias, particularmente del fortalecimiento del habla en inglés mediado por una herramienta digital basada en IA, Character.ai, hacia la construcción de ciudadanía (Ministerio de Educación Nacional, 2013). Es así, que se afirma que la secuencia didáctica Chat & cheer: building bonds with AI, posibilitará conquistas relacionadas con el valor y entendimiento de las diferencias, ya sean culturales o de género. La integración permite articular y visibilizar la diversidad que existe, aportando a la no exclusión y discriminación. Así mismo, permite que los participantes se familiaricen con el diálogo como mecanismo de comunicación. construyendo dentro de las secuencias didácticas una amalgama que permite la interacción en una segunda lengua, construyendo desde dichas bases y apoyados por la tecnología.

Es menester subrayar que este estudio cuenta con respaldo para su diseño en los referentes técnicos de Tobón (2010) que menciona el promover en los estudiantes el desarrollo del saber ser que, mediante la autoevaluación y la confianza al comunicarse en un segundo idioma, se refuerza su autonomía. El saber hacer que refleje en la práctica constante de las habilidades lingüísticas a través de simulaciones de situaciones reales, donde los estudiantes interactúan, corrigen errores y mejoran su fluidez. Y apoyado en el Ministerio de Educación Nacional (2013), que tiene como horizonte común fomentar competencias en niños, niñas y jóvenes para que constituyan en seres democráticos y con capacidad participativa para la transformación social.

Suscrito lo anterior, el diseño de la secuencia Chat & cheer: building bonds with AI, tuvo en cuenta los desarrollos teóricos de Krashen (1982), así mismo como las ideas y explicaciones teóricas de Vygotsky (1986), además de Piaget (1970). Dichos autores permiten comprender la

investigación a través de los siguientes preceptos fundamentales; la adquisición de una segunda lengua depende de varios elementos interrelacionados, entre los cuales se encuentran la motivación del estudiante, sus actitudes hacia el aprendizaje y la calidad del input que recibe. El acentuar el papel crítico del contexto sociocultural en el aprendizaje de una segunda lengua y que el estudiante es visto como un constructor autónomo de su propio conocimiento, lo que implica que su experiencia y reflexión son vitales para el proceso educativo.

De tal manera, la secuencia didáctica se concentró en actividades con énfasis en el aprendizaje del inglés mediante una herramienta digital basada en IA, tomándolo desde un enfoque de innovación como una tendencia para poder cerrar brechas educativas porque la secuencia didáctica que se ha diseñado responde de manera integral a las características de desarrollo y aprendizaje de los estudiantes. En primer lugar, se considera la diversidad de estilos de aprendizaje presentes en el grupo. Las actividades están estructuradas para atender a diferentes modalidades de procesamiento de la información: se emplean explicaciones verbales y recursos visuales, como mapas mentales, y se incorpora el juego de rol, lo que permite a los estudiantes integrar el conocimiento de manera kinestésica.

Lo antes mencionado, teniendo en cuenta el grupo de referencia del estudio, a nivel de diagnóstico conseguía la diversidad de estilos de aprendizaje presentes en el grupo, las actividades que están estructuradas para atender a diferentes modalidades de procesamiento de la información. Y de acuerdo con las fuentes de diagnóstico como saberes previos y vocabulario que ya está familiarizado, se encuentran trabajando en la implementación de juego de rol con nuevo vocabulario y que se atañe a situaciones de su vida real y acerca de la amistad. El grupo está compuesto por adolescentes entre 14 y 16 años, una etapa crucial en la formación de su identidad, donde las relaciones sociales y la búsqueda de la aceptación juegan un papel

fundamental. El tema de la amistad responde no solo a sus intereses, sino también a sus necesidades, favoreciendo así un aprendizaje significativo y contextualizado.

Por lo tanto, para comenzar la secuencia y habiendo establecido el primer objetivo específico como panorama de reconocimiento de los intereses de los estudiantes, se intentó examinar su acercamiento al esquema variable del estudio. De forma que, a través de un juego de rol puedan demostrar capacidad de usar de manera creativa vocabulario en contexto con actividades de habla y escritura, se vislumbre los ritmos particulares e intereses individuales de los estudiantes respecto a la temática de la unidad, centrada en la amistad, que se alinea completamente con las experiencias y vivencias de los estudiantes, facilitando así su interés y motivación en las actividades. Por ejemplo, en el juego de rol y en la sesión de debate, los temas se derivan de situaciones cotidianas que los adolescentes enfrentan, invitándolos a participar activamente al expresar sus opiniones y argumentos.

De esta manera, la secuencia didáctica, en las actividades que concentran la movilización y medición de los cambios en el aspecto ontológico relacionado con el beneficio que puede brindar una herramienta digital basada en IA dentro del aprendizaje y mejora de la habilidad del habla en inglés, tendrá mayor incidencia en la vida de los estudiantes, pues responde a sus intereses o motivaciones reales por el aprendizaje. Finalmente vale la pena exaltar que el ejercicio de diseño de la secuencia didáctica que soporta este estudio permite al investigador fortalecer cavilaciones para el ejercicio pedagógico vinculantes con la secuencia didáctica, ya que se alinea con los requerimientos de los estudiantes de lenguas extranjeras en la actualidad, integra diversas herramientas digitales que apoyan y mejoran las tareas comunicativas.

Y como intelectual transformativo, estas herramientas digitales, como el caso de Character.ai funciona como un reemplazo al docente o compañero de clase para practicar el

speaking en casa o desde cualquier lugar. Esto resalta la importancia de estas estrategias didácticas dentro de la metodología CLT (Communicative Language Teaching), las cuales pueden seguir utilizándose siempre que se adapten a las necesidades específicas de los estudiantes.

## Implementación

La implementación de las actividades diseñadas con el fin de determinar qué tanto puede beneficiar las habilidades lingüísticas en inglés, en la consecución de nuevo vocabulario y práctica de la lengua en cualquier momento y lugar dado su calidad de herramienta digital o aplicación, fueron pensadas desde una óptica que busca dar una respuesta a la facilidad o no de las herramientas digitales basadas en IA en obtener dicha contribución al aprendizaje. Desde el grupo de estudiantes adolescentes Teens 7 del Centro Cultural Colombo Americano de Cali, se realizó diversas actividades enmarcadas dentro del diseño de la secuencia didáctica, arrojando algunos resultados con respecto al uso de Character.ai como apoyo y herramienta práctica.

En la primera actividad se buscó involucrar a los estudiantes en la obtención de nuevo vocabulario relacionado con la amistad. Cabe hacer énfasis en el nivel de los estudiantes que se puede clasificar dentro de una escala baja intermedia. El tema de la amistad hace referencia a situaciones reales y cotidianas para ellos, ya que se direcciona desde un aspecto metodológico como el CLT y además los involucra desde un juego de rol corto. Esto, no solo los hace interactuar entre sí, sino que los motiva a participar en su proceso de aprendizaje. En compartir experiencias y vivencias dentro del aula.

Toda la sesión se llevó a cabo alrededor de 2 horas 30 minutos. Se desarrolló un mapa mental con expresiones, palabra y frases relacionadas con la amistad. Esto permitió a los estudiantes conectar con el tema y, por otro lado, permitió que activásemos sus conocimientos previos. Así como el juego de rol que llevaron a cabo con los conceptos de la amistad y representara a su vez la lealtad, la resolución de conflictos entre amigos y que pudiera actuarse en no menos de 5 minutos. Es aquí donde pudieron utilizar las nuevas palabras y expresiones en su actuación. Posteriormente se utilizó un Padlet para que registrasen los diálogos de su juego de

rol y que permitiera a sus otros compañeros visualizarlos. Se ajustaron observaciones y correcciones. Adicionalmente, esta herramienta facilita su uso en el sentido que permite edición en tiempo real, colaboración todo en un formato creativo y dinámico para la clase.

Por otro lado, se utilizó tres estrategias de evaluación para esta actividad con tres enfoques: capacidad de los estudiantes para explicar el nuevo vocabulario a sus compañeros, su habilidad para integrar algunas de estas palabras en el juego de rol y la práctica del juego de rol que constituye una experiencia de speaking enfocada en aprender y aplicar nuevo vocabulario en situaciones cotidianas. De esta forma se concluyó la secuencia didáctica número uno dando paso a la siguiente secuencia; Friendship Saga Part I, con la cual retomaron parte del trabajo realizado hasta este momento. Los grupos y las parejas del juego de rol.

Al finalizar la sesión anterior, se tuvo como recomendación seguir el trabajo del juego de rol desde casa haciendo uso de la herramienta digital Character.ai. Esta vez se trataba de realizar algo similar en clase, pero como compañero la aplicación basada en IA. Posteriormente se presentaba todo el ejercicio y trabajo delante de la clase, con el ánimo de interactuar entre compañeros y los equipos que ya venían trabajando. El compartir y contrastar sus presentaciones en la primera y segunda actividad, esta última enriquecida por el uso de la herramienta digital. Se tuvo en cuenta como criterio de evaluación la pronunciación y entonación en general. La confianza al actuar frente a sus compañeros y la capacidad de integrar el vocabulario nuevo aprendido, así fluidez y creatividad y pertinencia de la situación en relación con el tema de la amistad.

Adicionalmente, se invitó a los estudiantes a reflexionar sobre su proceso de aprendizaje y la implementación de la herramienta digital Character.ai. Se realizaron preguntas abiertas acerca de la utilidad de la herramienta, su facilidad de uso y su experiencia en general. Se

solicitó además capturas de pantalla de sus conversaciones con la IA. Character.ai permitió que el estudiante eligiera un personaje y tras finalizar la llamada, arrojar una transcripción de la conversación que facilita la supervisión y revisión por parte del docente. Como objetivos se trazó la mejora significativa de la pronunciación y entonación, el uso eficaz de la herramienta digital, el aumento de la confianza al expresarse en inglés. A partir de las observaciones realizadas, se concluyó que se cumplió satisfactoriamente con los objetivos establecidos de la sesión.

En la implementación de la secuencia didáctica número tres; Friendship Saga Part II. Se retomó parte de la actividad ya realizada como calentamiento. Suscitando diálogo entre compañeros y compartiendo experiencias que podría estar viviendo en el colegio o entorno familiar, aportando así, una valiosa oportunidad de libre expresión entre compañeros. Como actividad debían practicar siete temas de debate breves utilizando la herramienta Character.ai durante la semana. La actividad consistió en que cada alumno recibiera un papel, ya sea rojo o verde, con lo cual los ponía en un equipo diferente. Aquellos con verde debían defender el tema de debate y los otros, con papeles rojos, refutarlo. Se proyectó los temas en pantalla y cada estudiante debía buscar al menos dos personas con papeles opuestos para discutir.

Se evidenció durante el ejercicio un interés notable por parte de los estudiantes, quienes tendían a organizarse en grupos de 4 a 6 estudiantes para dialogar. Por tal razón, se les recordó la importancia de la actividad en trabajar en pares, pues la idea, era que lo hiciesen, al menos con dos compañeros por tema. A través de las actividades, y los desarrollos del debate se evidencio a través del docente que también participaba activamente, escuchando los argumentos y evaluando sus desempeños de manera más efectiva. Se incluyó dentro del proceso, un formulario a manera de encuesta virtual, para que respondieran preguntas acerca de su experiencia con la herramienta Character.ai, evaluando su utilidad, facilidad de uso y retroalimentación; así como cualquier

inconveniente con esta. También se indagó en las áreas que consideraban beneficiadas por el uso de la herramienta, tal como pronunciación, confianza, vocabulario y fluidez.

Dicha encuesta realizada en Google Forms, arrojó datos interesantes en cuanto a la evaluación de la herramienta digital y su practicidad dentro del aprendizaje y beneficio en la práctica del speaking. Se obtuvo alrededor de treinta respuestas, evidenciando en líneas generales los siguientes datos: alrededor de 80% de los estudiantes encuestados considera que mejoró moderadamente tras usar Character.ai frente a un 13.3% que consideró una excelente mejora. Se evidencia en cuanto aspectos de mejora como la pronunciación en una taza de 46.7%, vocabulario 56.7%, confianza 40% y fluidez 33.3%. Dando como una porción importante a la pronunciación y vocabulario.

En cuanto a las sensaciones si la aplicación es útil para practicar fuera del aula una buena porción de los encuestados expresó que le resultaba algo útil 53.3% el resto en partes iguales entre neutral y bastante útil. Por otro lado, en cuanto a la pregunta de la comodidad de hablar con IA versus un profesor o compañero, arrojó en una escala de 1 a 5 que un 33.3% se ubicó en cuarto versus el 26.7% en tercera posición. Dejando a cinco con un 20% y 13.3% y 6.7% respectivamente como menor medida. A la pregunta sobre motivación para practicar inglés con la IA un 63.3% dijo que algo motivado y el resto se mostró neutral. Así mismo, un 43.3% dijo que utilizaría Character.ai para practicar inglés en el futuro contra un 53.3% que dijo quizá. Adicionalmente una buena parte de los estudiantes encontraron beneficioso las conversaciones interactivas con la herramienta.

En líneas generales se puede apreciar que la herramienta de alguna manera es útil dentro del aprendizaje del inglés y su práctica de speaking. Evidentemente, es solo como un apoyo que trabaja paralelamente de la mano con los planes curriculares y actividades que se planean dentro

de las clases con un docente como moderador y educador. Pero se considera de gran utilidad como un medio para ejercitar y promover el aprendizaje autónomo como parte del desarrollo personal de una persona no nativa que aprende una segunda lengua.

### **Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica**

El análisis de los resultados de la encuesta revela que la herramienta de inteligencia artificial Character.ai ha tenido un impacto significativo en la habilidad de habla en inglés de los estudiantes adolescentes del grupo Teens 7 del Centro Cultural Colombo Americano de Cali. Según las respuestas obtenidas, el 97.4% de los estudiantes reportaron algún grado de mejora en su habilidad para hablar inglés después de utilizar Character.ai, con un 64.5% indicando una mejora excelente. Esto sugiere que la implementación de la secuencia didáctica diseñada en torno a esta herramienta ha sido eficaz en el fortalecimiento de las habilidades lingüísticas de los participantes, en especial la habilidad de speaking.

Asimismo, se puede determinar que los estudiantes mostraron áreas específicas de mejora como la pronunciación (58.1%), vocabulario (58.1%) y confianza (48.4%). Lo que indica que las estrategias de aprendizaje fueron percibidas como beneficiosas en múltiples dimensiones en cuanto a la habilidad de speaking. La secuencia didáctica incluyó actividades esenciales como un juego de rol y una sesión de debate, las cuales requirieron que los estudiantes expresaran sus ideas con confianza, utilizando vocabulario adecuado y una buena pronunciación, para cumplir satisfactoriamente con los objetivos de aprendizaje.

Dichas actividades fueron útiles para aumentar los niveles de motivación de los estudiantes para practicar inglés en casa, lo cual es uno de los propósitos más relevantes del estudio. El 61.3% de los estudiantes expresó haber mejorado su motivación para practicar inglés fuera del aula utilizando la herramienta Character.ai. Asimismo, el 51.6% indicó que les resulta útil al momento de practicar inglés fuera del aula. Esto sugiere que la interactividad de la herramienta tiene el potencial de convertir la práctica del inglés en una experiencia dinámica,

creativa y motivadora para los estudiantes, lo que, a su vez, podría contribuir significativamente a mejorar su nivel de inglés si se adoptara como una estrategia de estudio regular.

Es por ello, que se afirma como un complemento esencial en el proceso de aprendizaje, brindando a los estudiantes una plataforma segura y accesible que les permite practicar de manera independiente. La comodidad de interactuar con una inteligencia artificial, como Character.ai, resultó ser un aspecto muy positivo; muchos estudiantes reportaron una mayor confianza y motivación al practicar inglés a través de esta herramienta en comparación con las interacciones tradicionales con profesores o compañeros. Este aumento en la motivación y la comodidad sugiere una evolución en las metodologías de enseñanza, donde la integración de medios digitales puede conducir a una mayor disposición para aprender y practicar el idioma.

Además, se ajusta dentro de la metodología aplicada CLT que busca dentro del aula una participación en ambientes reales y situaciones cotidianas como podría serlo una conversación en tiempo real de cualquier interés por parte de los estudiantes. De acuerdo con Dörnyei (2013), se genera aprendizaje implícito que involucra el adquirir habilidades y conocimiento sin que esto implique una conciencia de lo que se aprende en contraste con el aprendizaje explícito donde si se es consciente de los esfuerzos por resolver material didáctico o problemas. Este es el estilo de aprendizaje que más se ha usado en aulas que enfatizan la instrucción como directriz.

Así mismo, los datos de la encuesta respaldan esta tendencia, ya que el 41.9% de los encuestados expresó interés en seguir utilizando Character.ai para la práctica del inglés en el futuro, lo que refleja una actitud favorable hacia la herramienta. Además, el 54.8% de los participantes recomendarían su uso a otros estudiantes interesados en mejorar sus habilidades en el idioma. Estos resultados indican que los alumnos valoran Character.ai como un recurso digital

que complementa y enriquece la experiencia de aprendizaje convencional, con un notable 93.5% de ellos considerando que ofrece ventajas sobre el aprendizaje en el aula tradicional.

En compendio, los datos recopilados destacan que Character.ai no solo ayuda a los estudiantes a aumentar su confianza al hablar inglés, sino que también se presenta como un recurso útil para fomentar la motivación en la práctica del idioma fuera del aula, contribuyendo a la mejora de su habilidad de speaking, alineándose así con los objetivos de investigación establecidos. Por otro lado, la secuencia didáctica fue diseñada para que los estudiantes asumieran el protagonismo en su proceso de aprendizaje, enfocándose en maximizar la interacción entre ellos y mejorar sus habilidades comunicativas en inglés. Character.ai fue integrado en las actividades como un recurso para evaluar su efectividad en la práctica del idioma fuera del aula, proporcionando a los estudiantes la oportunidad de poner en práctica vocabulario y estructuras gramaticales, así como potenciar su confianza y motivación.

Durante la implementación de la secuencia didáctica, se evidenció varias fortalezas, siendo la alta interacción entre los estudiantes un aspecto importante. Las actividades fueron diseñadas para fomentar la participación activa de los alumnos en todo momento; por ejemplo, en el juego de rol en las actividades 1 y 2, al finalizar cada presentación, los compañeros brindaban su opinión y resaltaban el uso de vocabulario específico. Esto garantizó que en ningún momento los estudiantes se mantuvieran pasivos, promoviendo un ambiente de aprendizaje dinámico y participativo.

En segundo lugar, se constató la motivación y el interés de los estudiantes por participar en las actividades propuestas. La secuencia didáctica se basó en la temática de la amistad y las actividades fueron diseñadas para que los estudiantes pudieran compartir y reflexionar sobre situaciones de su vida cotidiana durante la clase. Además, se implementó la herramienta digital

Character.ai, que resultó atractiva para los jóvenes y les permitió discutir estas situaciones cotidianas de amistad. Estos elementos contribuyeron a que la secuencia didáctica fuera efectiva en captar la atención y el interés de los estudiantes. Perkins (1999), señala que una de las estrategias más efectivas dentro del constructivismo es integrar situaciones y experiencias de la vida de los estudiantes en el aula, lo que no solo promueve el interés, sino que también facilita la consolidación de la información y mejora la calidad del aprendizaje.

En tercer lugar, se permitió a los estudiantes comparar y reflexionar acerca de su desempeño antes y después de utilizar Character.ai, evidenciando mejoras significativas en sus producciones orales. De igual manera la herramienta digital se empleó como estrategia de estudio para preparar actividades, lo que resultó atractivo para los jóvenes, considerando que les permitía crear personajes y personalizar sus interacciones. Al finalizar la secuencia, los estudiantes realizaron una encuesta la que permite una reflexión de su desempeño en la secuencia didáctica y en el uso de la herramienta Character.ai.

Entre las dificultades encontradas en la implementación de la secuencia, se encontró el reto de utilizar la herramienta digital. Aunque muchos estudiantes ya estaban familiarizados con otras plataformas de IA, la experiencia de realizar llamada telefónica con Character.ai fue nueva. Para abordar esto, se realizó una demostración en clase que motivó a los estudiantes a usarla en casa. Esa necesidad de demostrar su uso fue crucial para recoger evidencias del uso de Character.ai en la preparación de actividades.

Sin embargo, algunos estudiantes reportaron dificultades para entender las respuestas de la IA y viceversa, lo cual se esperaba dado su nivel intermedio/bajo. Además, es importante señalar que las limitaciones de tiempo restringieron un análisis a largo plazo del impacto de Character.ai como estrategia de estudio para la práctica del idioma fuera del aula. Aunque se

observaron mejoras en motivación, confianza y pronunciación, un enfoque a largo plazo podría ser más efectivo en la integración de esta herramienta digital.

Retomando las debilidades y fortalezas mencionadas, la planificación consciente y adecuada de las actividades es crucial para optimizar la implementación de futuras secuencias didácticas que incorporen herramientas digitales como Character.ai. Esta planificación permite al docente establecer un orden lógico para las actividades, creando un marco organizativo que sirve como guía tanto para él como para sus estudiantes. Además, se definen claramente los objetivos de aprendizaje y los criterios de evaluación, lo que facilita la reflexión del docente y la implementación de planes de mejora continua. Su relevancia también radica en que, durante el proceso de planificación, el docente toma en consideración los diferentes estilos de aprendizaje y características de sus estudiantes, diseñando actividades que respondan a sus necesidades.

Quizás uno de los aspectos más importantes de la planificación es la capacidad del educador para visitar dicho plan tras la implementación. Reflexionando sobre las actividades ejecutadas, ajustando y perfeccionar la planificación con el fin de alcanzar de manera más efectiva los objetivos de aprendizaje. Se espera que, tras la implementación de la secuencia didáctica, los estudiantes adopten una actitud más proactiva respecto a la práctica del inglés fuera del aula y reconozcan el potencial para complementar su aprendizaje. Character.ai, además de ser útil en la práctica del speaking, abre la puerta a una variedad de recursos digitales basados en inteligencia artificial, fomentando un enfoque más amplio y curioso hacia el aprendizaje y la práctica del idioma. Como señala Moreno (2019) el docente no debe considerar la emergencia de la IA como un enemigo sino como herramienta que genere nuevas estrategias de educativas y nuevos interrogantes para la investigación.

## Conclusiones

Al término de esta investigación, habiendo evaluado y pensado todos los aspectos analizados, se puede determinar varias conclusiones al respecto. Retomando elementos que se propusieron al comienzo de la tarea de implementar una herramienta digital como ayuda y palanca para avanzar en aspectos de la lengua inglesa en cuanto a su habilidad del habla en dicho idioma. Es objetivo principal que fue fomentar la disposición de Character.ai como un ejercicio autónomo para los estudiantes del centro Cultural Colombo Americano de Cali. Después de trazar las secuencias didácticas que permitirían dar cuenta de ese objetivo que, a su vez, enmarcaba otros muy pertinentemente formulados.

En el primer objetivo específico que se trazó fue el de diseñar las secuencias didácticas que respaldaran la búsqueda del fortalecimiento de la habilidad de speaking. Se puede considerar que estas fueron exitosas en cuanto que, promovieron los objetivos y dinámicas dentro de la sesión de aula. Trabajando desde un enfoque que reflejara el método comunicativo (CLT). Adicionalmente en el segundo objetivo la implementación de la secuencia didáctica respaldó los datos que luego fueron evidenciado en la evaluación. Es perentorio remarcar que las actividades corrieron en un ambiente más que positivo. Ya que los medios en los que se implementó las secuencias, como el aula y la institución misma, son de gran adecuación. Permitiendo así, llevar a cabo las implementaciones sin ninguna eventualidad de evocar.

Aunque también se encontró algunas dificultades dentro del proceso. Como primera línea de investigación se propuso usar una herramienta digital basada en IA diferente a la que se trabajó dentro de esta investigación. Se encontró pertinente cambiarla debido a situaciones de accesibilidad y en contraste, Character.ai ofrecía muchas más prestaciones en cuanto a la interacción y lo educativo desde el enfoque propuesto en los objetivos. Asimismo, desde su

interfaz y usabilidad. Igualmente, se consideró que la herramienta es lo suficientemente buena para usarla como ejercicio práctico de mejoramiento y práctica con una inteligencia artificial como interlocutor. Se consideró que esto podría ser beneficioso, pero a un término mayor, es decir, con más tiempo para evaluar datos que pudieran dar cuenta con rigurosidad de la efectividad de la aplicación.

Sim embargo, en los tres días que se aplicó y se evaluó según los datos aportados por la encuesta, se puede vislumbrar muy buenas posibilidades con respecto de los objetivos trazados. Definitivamente esta es una propuesta pedagógica que se puede desarrollar en aulas de manera efectiva. Siempre y cuando las instalaciones sean adecuadas con internet y dispositivos que permitan el uso de la IA. Este, tal vez sea uno de los aspectos más negativos. Ya que imposibilita llevar allí donde las condiciones son más precarias y hacen que el quehacer docente se desarrolle de manera diferente, ajustándose a su realidad y la de sus estudiantes. Es allí donde la implementación de esta investigación fallaría evidentemente.

No obstante, dentro las prácticas pedagógicas que se implementaron se rescata la importancia de realizar planeaciones didácticas. Transformarlas, adicionarles o quitarles dependiendo sea el caso. Ya que son la ruta y brújula que nos indica qué funciona, cómo se están logrando los objetivos trazados, etcétera. Como docentes en continuo ejercicio transformador e investigador es necesario dar cuenta de las últimas actualizaciones y de los avances sociales. Que siempre van de la mano con el cambio generacional y de paradigma. Compeliendo dicho carácter investigador del docente. Siempre en constante búsqueda de ese cambio transformador desde la educación.

### Referencias Bibliográficas

- Dornyei, Z. (2013). 10 Communicative Language Teaching in the twenty-first century: the 'Principled Communicative Approach'.
- [https://docs.wixstatic.com/ugd/ba734f\\_74ef41132e354e5799e7cd1d181dfebc.pdf?index=true](https://docs.wixstatic.com/ugd/ba734f_74ef41132e354e5799e7cd1d181dfebc.pdf?index=true)
- Krashen, S. D. (1982). Principles and practice in second language acquisition. Pergamon Press.
- Martínez-Comesana, M., Rigueira-Díaz, X., Larrañaga-Janeiro, A., Martínez-Torres, J., Ocaranza-Prado, I., & Kreibel, D. (2023). Impacto de la inteligencia artificial en los métodos de evaluación en la educación primaria y secundaria: Revisión sistemática de la literatura. *Revista de Psicodidáctica*, 28(1), 93–103.
- <https://doi.org/10.1016/j.psicod.2023.06.001>
- Medina, E. y Tobón, S. (2010). Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación, 3a ed., Centro de Investigación en Formación y Evaluación CIFE, Bogotá, Colombia, Ecoe Ediciones, 2010. *Revista Interamericana de Educación de Adultos*, 32(2),90-95.
- <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>
- Ministerio de Educación Nacional (2006). Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: Inglés. <https://santillanaplus.com.co/pdf/estandares-basicos-de-competencias.pdf>
- Ministerio de Educación Nacional (2016). Derechos básicos de aprendizaje: Inglés Grados 6° a 11°. <https://santillanaplus.com.co/pdf/DBA-ingles-espanol.pdf>

- Moreno, D. (2019). La llegada de la inteligencia artificial a la educación. *Revista de Investigación En Tecnologías de La Información: RITI*, 7(14), 260–270.  
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7242777.pdf>
- Pérez Abril, M. (2003). La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar. *Pedagogía y Saberes*, 18, 70–74. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74>
- Perkins, D. (1999). The many faces of constructivism. *Educational Leadership*, 57(3), 6.  
<https://people.wou.edu/~girodm/library/Perkins.pdf>
- Piaget, J. (1970). *The science of education and the psychology of the child*. Orion Press.
- Vygotsky, L. S. (1986). *Thought and language* (A. M. F. del Río, Trans.). MIT Press. (Original work published 1934)

## Apéndices

### Apéndice A

*Carpeta de Evidencias de la Práctica*

[https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/cjarbelaeza\\_unadvirtual\\_edu\\_co/Eha9PthMls5Ev8T0-71gUioBDJk1Cjj-02yNeVBeNtBD1w?e=KuYgij](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/cjarbelaeza_unadvirtual_edu_co/Eha9PthMls5Ev8T0-71gUioBDJk1Cjj-02yNeVBeNtBD1w?e=KuYgij)