3. Asistentes, generación y adaptación de materiales multimodales (inclusión y DUA)

- Introducción
- Los fundamentos pedagógicos: por qué funciona este enfoque
- Creación de textos, audios, vídeos e infografías por niveles
- Reestructuración de materiales tradicionales
- Diseño de materiales reales contextualizados

Copyright 2026

- Creación de secuencias didácticas y SdAs con IA
- Integración de la IA en metodologías activas
- Tarea

Copyright 2026

Introducción

Este bloque te va a mostrar cómo la IA puede convertirse en tu asistente más eficiente para crear, adaptar y transformar materiales didácticos en inglés, francés y alemán, desde Primaria hasta Bachillerato. Pero antes de lanzarnos a explorar herramientas concretas, necesitamos entender por qué funciona este enfoque. No se trata solo de hacer las cosas más rápido, sino de hacerlas mejor: más personalizadas, más inclusivas, más adaptadas a la diversidad real de nuestras aulas. La IA no sustituye tu criterio pedagógico; lo potencia. Te libera de las tareas mecánicas (transcribir, adaptar palabra por palabra, buscar imágenes durante horas) para que puedas dedicarte a lo que realmente importa: diseñar experiencias de aprendizaje significativas que conecten con tu alumnado.

Copyright 2026

Los fundamentos pedagógicos: por qué funciona este enfoque

Antes de sumergirnos en las herramientas específicas y sus aplicaciones prácticas, es fundamental comprender los principios pedagógicos que sustentan el uso de la IA en la creación de materiales para el aula de idiomas. No estamos hablando de tecnología por tecnología, sino de cómo la IA nos permite aplicar mejor lo que ya sabemos que funciona en la enseñanza de lenguas.

La teoría del input comprensible (Krashen)

En 1985, el lingüista Stephen Krashen formuló una de las hipótesis más influyentes en la didáctica de lenguas extranjeras: la hipótesis del input comprensible. Según Krashen, adquirimos una lengua cuando comprendemos mensajes que están ligeramente por encima de nuestro nivel actual de competencia. Lo expresó mediante la fórmula i+1, donde "i" representa el nivel actual del estudiante (de "interlanguage", su sistema lingüístico en desarrollo) y "+1" simboliza ese pequeño paso adelante, ese escalón alcanzable pero desafiante.

El problema práctico de esta teoría siempre ha sido encontrar o crear materiales en ese nivel exacto para cada estudiante. En un aula con 25 alumnos, podemos tener fácilmente 5 o 6 niveles diferentes. ¿Cómo preparamos materiales i+1 para cada uno sin dedicar 20 horas semanales solo a adaptaciones? Aquí es donde entra la IA: herramientas como Diffit nos permiten generar versiones A2, B1 y B2 del mismo contenido en cuestión de minutos. No estamos inventando nada nuevo pedagógicamente; estamos haciendo posible lo que Krashen nos dijo hace décadas que deberíamos hacer.

Copyright 2026

El Diseño Universal para el Aprendizaje (DUA)

El marco DUA, desarrollado por CAST (Center for Applied Special Technology), propone que diseñemos desde el principio para la diversidad, no que adaptemos después. Se basa en tres principios fundamentales:

- Múltiples formas de representación: La información debe presentarse en diversos formatos: texto escrito, audio, visual, vídeo. No todos procesamos la información de la misma manera.
- Múltiples formas de acción y expresión: Los estudiantes deben poder demostrar lo que saben de diferentes maneras: escribiendo, hablando, dibujando, creando vídeos. No hay una única forma válida de mostrar aprendizaje.
- Múltiples formas de implicación: Debemos conectar con los intereses y motivaciones diversas del alumnado. Lo que motiva a uno puede aburrir a otro.



(Minerva Rodríguez + Gemini + Hailou AI)

Copyright 2026

Tradicionalmente, implementar DUA era laborioso. Crear un texto + su versión audio + apoyos visuales + opciones de respuesta variadas podía consumir horas. La IA lo convierte en algo asumible: ElevenLabs genera el audio del texto en 2 minutos, Canva con IA crea los apoyos visuales en 5, y herramientas como MagicSchool te ayudan a diseñar las opciones de respuesta. El resultado: materiales que desde el origen son accesibles para más estudiantes, no solo para la "media" inexistente.

La zona de desarrollo próximo (Vygotsky)

Lev Vygotsky introdujo el concepto de Zona de Desarrollo Próximo (ZDP): el espacio entre lo que un estudiante puede hacer solo y lo que puede hacer con ayuda. El aprendizaje efectivo ocurre precisamente en esa zona, con el apoyo adecuado (lo que Vygotsky llamaba "andamiaje" o scaffolding).

La IA actúa como andamiaje digital que podemos ajustar según necesidades individuales. Un texto B2 con glosario visual generado por IA, versión audio a velocidad reducida, y preguntas guía se convierte en accesible para un estudiante B1. El mismo texto sin adaptaciones sería frustrantemente difícil; demasiado simplificado sería aburrido. La IA nos permite encontrar ese punto óptimo para cada estudiante o grupo de estudiantes.

Ahora que entendemos el porqué, veamos el cómo. Los siguientes apartados te mostrarán herramientas concretas y procesos prácticos para crear materiales que apliquen estos principios pedagógicos en tu día a día, desde Primaria (A1) hasta Bachillerato (B2-C1), en inglés, francés o alemán. Todo enfocado al aprendizaje de lengua extranjera, con ejemplos prácticos y aplicables a tu realidad docente.

Copyright 2026

Creación de textos, audios, vídeos e infografías por niveles

El primer desafío que enfrentamos en el aula de idiomas es la diversidad de niveles. En un mismo grupo podemos tener estudiantes A2 que luchan con el vocabulario básico, B1 que van tirando, y algún B2 que se aburre si no le retas. Tradicionalmente, esto nos obligaba a elegir: o preparamos material para el nivel medio (dejando atrás a unos y aburriendo a otros) o dedicamos horas a crear múltiples versiones. La IA nos ofrece una tercera vía: generar múltiples versiones del mismo contenido de forma eficiente, manteniendo el tema y los conceptos clave, pero ajustando la complejidad lingüística. Vamos a explorar cómo hacerlo con cada tipo de material.

Adaptación multinivel de textos escritos

Imagina que encuentras un artículo fascinante sobre cambio climático en The Guardian. Está perfectamente escrito, el contenido es relevante, los datos son actuales... pero está en nivel C1. Tu grupo de 4º ESO tiene niveles mixtos A2-B1-B2. ¿Qué haces? Tradicionalmente tendrías tres opciones poco satisfactorias: usar el texto original y perder a la mitad del grupo, simplificarlo tú mismo (invirtiendo una hora o más), o buscar otro texto más sencillo pero menos interesante. Con herramientas como Diffit (https://diffit.me), el proceso cambia radicalmente.

Diffit funciona como un equipo de adaptadores lingüísticos trabajando para ti. Copias el artículo del Guardian, lo pegas en la plataforma, seleccionas los niveles que necesitas (A2, B1, B2), y en aproximadamente 30 segundos obtienes tres versiones del mismo artículo. Cada versión incluye el texto adaptado, un resumen ejecutivo, un glosario con las palabras clave, y preguntas de comprensión ajustadas al nivel. Pero, ¿qué significa realmente "adaptado"? No es simplemente usar palabras más cortas; es ajustar la complejidad sintáctica, la densidad léxica, la estructura argumental, manteniendo siempre el rigor conceptual.

Copyright 2026

La versión A2 usa frases cortas (10-15 palabras), vocabulario básico del nivel, presente simple mayoritariamente, y explica conceptos con ejemplos cotidianos. La versión B1 aumenta la longitud de las frases (15-20 palabras), introduce vocabulario estándar con algunos términos técnicos que luego explica, varía los tiempos verbales, y asume cierto conocimiento previo. La versión B2 permite frases complejas, usa vocabulario rico sin simplificaciones, emplea estructuras subordinadas, y da por hecho que el estudiante puede inferir significados del contexto.

Pero aquí viene el truco pedagógico: no uses las tres versiones como si fueran tres grupos separados que no interactúan. Una estrategia más potente es usar la versión A2 como "lectura previa" para todo el grupo (activa conocimientos, familiariza con vocabulario básico), la B1 como texto principal de trabajo en clase, y la B2 como "ampliación" para quienes terminen antes o quieran profundizar. Así todo el grupo trabaja el mismo tema, puede discutir juntos, pero cada uno recibe el andamiaje apropiado a su nivel.

Generación de audios personalizados

Crear materiales de listening comprehension siempre ha sido un dolor de cabeza. Puedes usar audios auténticos (podcasts, noticias, vídeos), pero suelen ser demasiado rápidos, con acentos variados, vocabulario impredecible. O puedes grabar tú mismo, lo cual consume tiempo, requiere equipamiento decente, y la calidad puede ser variable. La síntesis de voz con IA soluciona este dilema ofreciendo un término medio fascinante: tú escribes el texto exacto que quieres que tu alumnado escuche, controlando vocabulario, estructuras gramaticales y complejidad, y la IA lo convierte en audio con voces naturales, acentos a elegir (británico, americano, australiano), y velocidad ajustable.

ElevenLabs (https://elevenlabs.io) es probablemente la herramienta más potente en este ámbito. La versión gratuita te da 10.000 créditos al mes (aproximadamente 10.000 caracteres de texto), suficiente para generar 15-20 audios breves de práctica. La calidad de las voces sintéticas es impresionante; sin que les digas nada, la mayoría del alumnado no identifica que es IA. Pero, y esto es crucial, debes explicarles que están escuchando una voz sintética. No se trata de "engañarles", sino de ser transparentes sobre las herramientas que usamos. Y, por supuesto, estos audios sintéticos deben complementar, no sustituir, la exposición a voces reales con toda su gloriosa variedad de acentos, velocidades y registros.

Condiciones de uso (noviembre de 2026): las condiciones de ElevenLabs exigen tener 18 años, por lo que es una herramienta de uso exclusivamente docente: el alumnado no debe crear cuentas. El plan gratuito no incluye licencia comercial y obliga a atribuir la autoría a ElevenLabs cuando se

Copyright 2026

publica el audio (por ejemplo, indicando «elevenlabs.io» en el título o la descripción). Como alternativas sin cuenta para el alumnado pueden usarse Natural Reader (ver Bloque 4) o los resúmenes de audio de Gemini Notebook (ver Bloque 5).

Los usos prácticos son múltiples. Puedes crear listening controlado por nivel: escribes un diálogo A2 sobre "En el restaurante" con exactamente el vocabulario de comida que estás trabajando, los tiempos verbales objetivo (presente simple y presente continuo), estructuras de petición educada. ElevenLabs lo convierte en audio en 3 minutos. Tu alumnado practica listening con contenido perfectamente alineado con vuestros objetivos de aprendizaje. Puedes hacer diferenciación por velocidad: generas el mismo audio dos veces, uno a 120 palabras por minuto para A2 y otro a 150 palabras por minuto (velocidad más natural) para B1. O puedes crear audiolibros simplificados: adaptas un cuento clásico a nivel B1 (500 palabras), generas el audio, y tienes un audiolibro perfecto para lectura extensiva con apoyo auditivo simultáneo.

Creación de vídeos educativos con IA

Lumen5 es una herramienta que convierte textos en vídeos automáticamente. Introduces un guion o artículo, la IA selecciona imágenes y clips de vídeo relevantes de su biblioteca de stock, los organiza según el texto, añade transiciones, y te genera un vídeo presentable en minutos. Es especialmente útil cuando quieres crear contenido visual para Flipped Classroom pero no tienes tiempo para editar vídeo manualmente.

Nota de actualización (noviembre de 2026): Lumen5 se orienta hoy sobre todo al marketing empresarial y su plan gratuito es muy limitado (pocos vídeos al mes y marca de agua o cierre con su logotipo). Para el aula pueden resultar más prácticas otras opciones: Canva para Educación (gratuita para docentes verificados), que permite crear vídeos a partir de plantillas e imágenes generadas con IA, o los resúmenes en vídeo de Gemini Notebook (antes NotebookLM), que convierten tus propios documentos en un vídeo explicativo con diapositivas y narración.

Por ejemplo, si estás trabajando una unidad sobre "British Culture", puedes escribir un texto de 300 palabras sobre tradiciones británicas (afternoon tea, Sunday roast, etc.), introducirlo en Lumen5, y obtener un vídeo de 2-3 minutos con imágenes ilustrativas, tu texto convertido en subtítulos o voiceover, música de fondo. Luego lo subes a Edpuzzle para añadir las preguntas interactivas. El alumnado lo ve en casa, llega a clase preparado para discusión o actividades más complejas.

Copyright 2026

Transformación de vídeos existentes en interactivos

Edpuzzle merece una mención especial por su utilidad para crear materiales multinivel. Su plan gratuito permite guardar hasta 20 actividades (asignarlas a varios grupos no cuenta para el límite), y ese límite se amplía invitando a otros docentes o con el plan Pro. Edpuzzle te permite tomar cualquier vídeo de YouTube, Vimeo, Khan Academy o TED-Ed, y convertirlo en una experiencia interactiva. Puedes recortar el vídeo (eliminar partes demasiado complejas o irrelevantes), añadir preguntas en momentos clave que pausan automáticamente el vídeo hasta que el estudiante responde, grabar tu propia voz encima explicando en la lengua meta conceptos difíciles, e incluso asignar diferentes versiones del mismo vídeo a diferentes estudiantes según nivel.

Imagina que encuentras un vídeo TED-Ed de 5 minutos sobre corrientes oceánicas, nivel B2. Para tu grupo A2-B1, recortas los primeros 3 minutos (eliminas la sección más técnica del final), añades 5 preguntas intercaladas (3 literales, 2 inferenciales), grabas 30 segundos de introducción en inglés sencillo activando vocabulario previo, y asignas el vídeo con plazo de una semana. El alumnado lo completa a su ritmo, puede pausar, repetir, activar subtítulos si están disponibles. Tú ves quién lo ha completado, cuántas veces repitió cada sección, qué preguntas fallaron más. Esta información te dice exactamente qué necesitas repasar en clase.

Diseño de infografías y apoyos visuales

Las infografías son oro puro para el aprendizaje de idiomas porque combinan texto y visual, facilitan la comprensión para estudiantes que procesan mejor información gráfica y son especialmente útiles para alumnado con dislexia, TDAH o simplemente estilos de aprendizaje más visuales. El problema tradicional es que crear infografías decentes requiere habilidades de diseño gráfico o mucho tiempo trasteando con programas complejos. Canva con IA integrada democratiza esto completamente. La versión para educación es gratuita y te da acceso a plantillas, elementos diseñados profesionalmente y lo más interesante: un generador de IA que crea iconos, ilustraciones e incluso layouts completos según tus instrucciones.

Copyright 2026

Pero hay algo incluso mejor: hacer que tu alumnado cree las infografías. Les das una plantilla base de Canva, les enseñas en 10 minutos cómo usar la IA para generar iconos, y les propones: "Resumid el tema de hoy (sistema digestivo, ciclo del agua, fotosíntesis...) en una infografía con máximo 100 palabras y 5 imágenes". De repente combinas producción escrita (tienen que sintetizar), competencia digital (aprenden herramienta útil), creatividad (decisiones de diseño), y refuerzo de contenido (para resumir bien tienen que haber entendido). Una sola tarea, múltiples competencias activadas.

Creación de materiales de práctica interactivos

Herramienta: Quizlet con funciones de IA

Quizlet no es nuevo, pero sus funciones de IA sí lo son relativamente. Ahora puedes crear sets de flashcards de forma semiautomática. Si tienes una lista de vocabulario en un documento, Quizlet puede generar definiciones, ejemplos de uso e incluso preguntas de práctica automáticamente. Pero más útil aún: puedes tomar un texto cualquiera, subirlo y Quizlet identifica las palabras clave, genera las tarjetas y crea múltiples modos de práctica (flashcards, tests, match, etc.) todo automáticamente.

Esto es especialmente potente cuando trabajas con textos auténticos. Has usado Diffit para adaptar un artículo a B1, ahora quieres que practiquen el vocabulario clave. Copias el texto adaptado, lo pegas en Quizlet, la IA identifica las 20-30 palabras más relevantes, genera las definiciones en inglés sencillo, crea frases ejemplo, y produce el set completo en 2 minutos. Tu alumnado puede practicar ese vocabulario con el móvil en el bus, en casa antes de dormir, cuando tenga 5 minutos libres. El aprendizaje se extiende más allá de los 50 minutos de clase.

Atención (noviembre de 2026): las funciones de IA de Quizlet, como Magic Notes (que genera tarjetas y preguntas a partir de apuntes o textos), requieren la suscripción de pago Quizlet Plus, y su asistente Q-Chat se retiró en 2025. Con la cuenta gratuita se pueden crear y estudiar sets manualmente, con publicidad. Una alternativa gratuita es pedir a un chatbot (ChatGPT, Gemini, Claude) la lista de vocabulario con definiciones y ejemplos en formato «término;definición» e importarla en Quizlet, o generar tarjetas didácticas directamente con Gemini Notebook.

Copyright 2026

Reestructuración de materiales tradicionales

Todos tenemos ese armario (físico o digital, o ambos) lleno de fichas, fotocopias, PDFs que hemos ido acumulando durante años de docencia. Algunos son joyas que funcionan perfectamente; otros... digamos que tienen potencial pero necesitan actualización. Quizá el diseño es anticuado, o el contenido habla de cassettes y VHS, o simplemente está en un único nivel cuando ahora trabajas con grupos mucho más diversos. La tentación es descartar todo y empezar desde cero, pero eso sería desperdiciar años de experiencia destilada en esos materiales. La IA te ofrece una tercera vía: rescatar, actualizar y transformar esos materiales tradicionales en recursos modernos, interactivos y multinivel, con una inversión de tiempo razonable.

2.1. De ficha PDF estática a material interactivo multinivel

Imagina que tienes una ficha sobre Past Simple que has usado durante 10 años. Funciona razonablemente bien: explicación clara, ejemplos decentes, ejercicios efectivos. Pero tiene problemas: es una ficha de papel (o PDF), está en un solo nivel (B1) y es aburrida visualmente. La mitad del grupo la encuentra muy fácil; la otra mitad lucha. El proceso de transformación con IA podría ser el siguiente.

Primer paso: si la ficha es papel, necesitas digitalizarla. Foto con el móvil, pasas por Google Lens o cualquier OCR (reconocimiento óptico de caracteres) y extraes el texto. Ya lo tienes en formato editable. Segundo paso: abres Diffit o MagicSchool AI, pegas el contenido de tu ficha y solicitas "Crear tres versiones de este material: A2 (simplificado), B1 (original), B2 (ampliado)". La IA adapta no solo el vocabulario sino también la complejidad de los ejercicios. Los ejercicios A2 son más guiados (fill in the blanks con banco de palabras), los B1 requieren más autonomía, los B2 añaden matices (diferencia entre Past Simple y Present Perfect, por ejemplo).

Tercer paso: añades un elemento interactivo. Copias los ejercicios adaptados y los subes a Wayground (antes Quizizz), Wordwall o Google Forms. Ahora son autocorrectivos; el alumnado

Copyright 2026

recibe feedback inmediato, tú no tienes que corregir 75 fichas a mano, y puedes ver exactamente qué ejercicios están causando más problemas. Cuarto paso: añades apoyo multimodal. Con ElevenLabs generas audio de las frases de ejemplo ("Yesterday I went to the cinema", "Last week she visited her grandparents"), lo subes a Google Drive, Vocaroo o similar, generas un código QR que vinculas en la versión digital de la ficha. Ahora tienen apoyo auditivo para la pronunciación.

Resultado: tu ficha clásica de Past Simple ahora existe en tres niveles, tiene ejercicios autocorrectivos online, incluye audio de apoyo, puedes trackear quién la ha completado y con qué resultados. Inversión de tiempo: aproximadamente 20-30 minutos. Vida útil del material renovado: otros 10 años, porque ahora es adaptable a diferentes grupos y necesidades.

2.2. Actualización de contenidos culturalmente obsoletos

Otro problema común con materiales antiguos es la desconexión cultural. Tus textos de reading hablan de escribir "cartas" (¿qué es eso, abuelo?), usar "teléfonos fijos", ir a "videoclub" a alquilar películas, o eventos de hace 15 años que para tu alumnado actual son prehistoria. Es contenido perfectamente válido gramaticalmente, pero no conecta. Tu alumnado actual vive en un mundo de WhatsApp, streaming, TikTok, no de cartas y videoclubs.

Aquí es donde modelos de lenguaje como ChatGPT, Claude o Gemini brillan. No necesitas reescribir todo desde cero; le pides a la IA: "Tengo este texto sobre medios de comunicación que menciona 'cartas', 'teléfonos fijos' y 'televisión'. Es nivel B1, Past Simple principalmente, 200 palabras. Actualízalo para hablar de redes sociales, streaming y mensajería instantánea, manteniendo exactamente el mismo nivel gramatical y longitud." La IA reescribe el texto con vocabulario actual, mantiene las estructuras gramaticales objetivo (ese Past Simple que querías practicar), conserva la longitud aproximada. Tú revisas, ajustas algún detalle si es necesario, listo.

El principio clave aquí es que no estás pidiendo a la IA que invente contenido desde cero, sino que transforme contenido que ya funciona pero necesita actualización cultural. Sigues teniendo el control pedagógico (tú decides qué mantener, qué cambiar), la IA solo acelera el proceso mecánico de reescritura.

Copyright 2026

Diseño de materiales reales contextualizados

Una de las claves del aprendizaje significativo, eso que distingue memorización mecánica de comprensión real, es que los materiales conecten con la realidad del alumnado. Nada de diálogos inventados tipo "Hello, my name is John. I am from London. I have a cat." cuando tu alumnado vive en Zaragoza, no conoce a ningún John, y lo más cerca que han estado de Londres es ver el Big Ben en Instagram. La autenticidad importa, pero no se trata solo de usar materiales "reales" (artículos de periódico, vídeos auténticos); se trata de usar materiales relevantes, que conecten con su contexto geográfico, cultural, sus intereses, su vida. La IA nos ayuda a crear esa relevancia de forma eficiente.

Contextualización geográfica y cultural

Pensemos en una unidad clásica de nivel A2: "Giving directions" (dar indicaciones). El enfoque tradicional usa un mapa genérico de una ciudad inventada, con calles sin nombre real y edificios estereotipados: "the post office", "the library", "the hospital". Los diálogos son igualmente genéricos: "Excuse me, how do I get to the train station?" Funciona, técnicamente enseña las estructuras necesarias (turn left, go straight, it's on your right), pero no conecta emocionalmente. El alumnado está mentalmente en una ciudad que no existe, hablando sobre lugares que nunca visitará.

Ahora imagina el mismo contenido contextualizado. Usas Google Maps para capturar tu barrio o ciudad real. Si estás en Zaragoza, capturas el centro: Plaza del Pilar, Calle Alfonso, Parque Grande. Le pides a ChatGPT o Claude: "Genera cinco diálogos nivel A2 sobre cómo dar indicaciones en Zaragoza. Usa lugares reales: cómo llegar desde IES Miguel Servet hasta Plaza del Pilar, desde Estación Delicias hasta Parque Grande, desde Mercado Central hasta Basílica del Pilar." La IA genera diálogos usando exactamente las mismas estructuras gramaticales (turn left, go straight) pero con referencias que tu alumnado reconoce inmediatamente.

Copyright 2026

Añades fotos reales de esos lugares (imágenes con licencia libre de Wikimedia Commons o del filtro «Licencias Creative Commons» de Google Imágenes, o tus propias fotos), imprimes o proyectas el mapa real. Resultado: el alumnado practica "giving directions" para llegar a sitios que conocen, usando mapas de calles que han caminado. Cuando practiquen el diálogo en parejas, estarán visualizando el recorrido real en sus cabezas: "Desde aquí hasta el Pilar... sí, giras a la izquierda en Alfonso y sigues recto..." La memoria espacial, el reconocimiento visual, la conexión emocional con su ciudad, todo eso refuerza el aprendizaje lingüístico. No es magia, es psicología educativa básica: aprendemos mejor lo que conecta con nuestra experiencia vivida.

Uso de noticias y eventos actuales

Otro ángulo de contextualización es la temporalidad. Usar noticias actuales, eventos que están sucediendo ahora, temas que son trending topic. Aquí la combinación Perplexity + Diffit es tremendamente potente. Perplexity (https://perplexity.ai) es un buscador potenciado con IA que no solo encuentra información sino que la sintetiza y proporciona fuentes verificables. Aunque hoy ChatGPT, Gemini o Claude también pueden buscar en la web, Perplexity está diseñado específicamente como buscador: consulta información actual y muestra siempre las fuentes de cada afirmación, lo que facilita la verificación.

El flujo de trabajo sería: buscas en Perplexity "Recent news about climate change relevant for Spanish teenagers". Te devuelve síntesis de noticias actuales, con enlaces a fuentes originales. Encuentras que España acaba de batir récord en energías renovables (ejemplo hipotético pero plausible). Accedes a la noticia original, la copias, la pegas en Diffit, adaptas a nivel B1. En menos de 10 minutos tienes material de reading sobre tema absolutamente actual, relevante específicamente para España (no es "el cambio climático en general" sino "lo que España está haciendo ahora"), nivel lingüísticamente apropiado.

El alumnado no está trabajando con "un texto más de inglés". Está trabajando con información real, actual, que podría leer ese mismo día en el periódico español. Puedes enlazar con debate en clase: "¿Creéis que España está haciendo suficiente?" "¿Qué más podríamos hacer?" De repente, la clase de inglés no es solo práctica de idioma; es espacio de reflexión crítica sobre temas que importan.

Creación de situaciones comunicativas auténticas

Copyright 2026

En lugar de role-plays genéricos sin contexto real, podemos crear situaciones que tu alumnado podría enfrentar realmente. No "algún día, quizá, si viajas", sino situaciones plausibles para un adolescente español de hoy. Algunos ejemplos concretos: hacer pedido en restaurante de cadena internacional. No uses menú inventado; descarga PDF del menú real de Burger King, McDonald's, o Starbucks (todos tienen versiones en inglés online). La IA te ayuda a crear diálogos nivel A2 basados en ese menú real, con precios aproximados reales, usando el vocabulario que realmente verían en el establecimiento.

O reservar hotel para viaje de fin de curso. Buscas hoteles reales en Londres, Dublín o Malta (destinos típicos de viajes escolares). Pides a IA: "Genera email formal B1 para reservar habitaciones en [nombre hotel real]. Incluye: fechas del viaje (junio 2027), número de estudiantes (30), tipo de habitaciones necesarias (triples preferiblemente), preguntar sobre desayuno incluido y cancelación gratuita." La IA genera email usando información del hotel real (que sacaste de su web), precios aproximados reales, políticas reales. El alumnado no está escribiendo a un hotel imaginario; está practicando para una situación que podrían necesitar en 3 meses.

O comprar ropa online: usas web real de Zara o H&M en inglés (ambas tienen versión internacional). La IA genera diálogo B1 sobre "I'm looking for...", "What size is this?", "Do you have it in blue?", "How much does it cost?" usando productos y precios reales que están en la web ese día. Incluso puedes proyectar la web durante el role-play. La autenticidad es máxima.

Copyright 2026

Creación de secuencias didácticas y SdAs con IA

Una Situación de Aprendizaje (SdA) es mucho más que juntar un puñado de actividades. Requiere: objetivos claros, competencias específicas, secuenciación lógica, evaluación alineada, atención a la diversidad. Diseñar una SdA desde cero puede llevar horas. La IA acelera el proceso sin quitarte el control pedagógico.

Diseño de SdA con asistente IA

Herramientas: ChatGPT, Claude, Gemini + MagicSchool AI

Proceso paso a paso (ejemplo SdA "Sostenibilidad", Inglés B1, 4º ESO):

PASO 1 - Definir parámetros básicos

Le dices a la IA:

"Diseña estructura de SdA sobre sostenibilidad para 4º ESO, inglés B1. Debe:

- Durar 6 sesiones de 50 minutos
- Culminar en producto final: presentación oral grupal sobre 'How to make our school more sustainable'
- Incluir evaluación formativa y sumativa
- Aplicar principios DUA (opciones de representación, expresión, implicación)"

Copyright 2026

PASO 2 - La IA genera estructura base

- Sesión 1: Introducción (vídeo TED-Ed + vocab)
- Sesión 2: Reading (artículo adaptado nivel B1)
- Sesión 3-4: Speaking (debate + planificación proyecto)
- Sesión 5: Writing (draft presentación)
- Sesión 6: Presentaciones orales + coevaluación

PASO 3 - Refinamiento y personalización

Revisas la propuesta. Quizá cambias: "Sesión 3 debate" → "Sesión 3 trabajo cooperativo jigsaw" porque conoces a tu grupo y sabes que el debate puede descontrolarse. Pides a la IA: "Rediseña sesión 3 como actividad jigsaw sobre diferentes aspectos sostenibilidad (energía, agua, residuos, transporte)"

PASO 4 - Generar materiales específicos

Para cada sesión, usas las herramientas ya vistas:

- Sesión 1: Twee para procesar vídeo TED-Ed
- Sesión 2: Diffit para adaptar artículo a B1
- Sesión 3-4: ChatGPT para generar tarjetas de rol jigsaw
- Sesión 5: MagicSchool para crear plantilla writing scaffold
- Sesión 6: MagicSchool para generar rúbrica presentación oral

Tiempo total invertido: 2-3 horas (vs 8-10 horas diseñando desde cero sin IA)

4.2. Ejemplo de SdA completa (síntesis)

SdA: "Our Sustainable School" - 4º ESO, Inglés B1, 6 sesiones

Tabla resumen de la SdA:

- Sesión 1 - Introducción: Vídeo interactivo (Edpuzzle) + vocabulario clave (Quizlet)
- Sesión 2 - Reading comprehension: Artículo adaptado B1 (Diffit) + questions
- Sesión 3 - Jigsaw cooperativo: 4 grupos expertos (energía/agua/residuos/transporte)
- Sesión 4 - Planning: Grupos diseñan propuesta "Sustainable School Action Plan"

- Sesión 5 - Writing: Borrador presentación con plantilla scaffold + peer review
- Sesión 6 - Oral presentations: Presentación + coevaluación con rúbrica

Productos finales:

- Documento escrito: "Sustainable School Action Plan" (150-200 palabras, B1)
- Presentación oral grupal: 5 minutos, apoyo visual (Canva/PowerPoint)

DUA aplicado:

- Representación: Info en múltiples formatos (vídeo + texto + imágenes + oral)
- Expresión: Opción de presentar en parejas o grupos, usar apoyos visuales
- Implicación: Tema relevante (su propio instituto), decisiones reales que pueden proponer

Creación de secuencias didácticas y SdAs con IA (PRIMARIA)

En 2.º de Primaria, además, conviene recordar que la IA debe estar al servicio de una enseñanza muy guiada, con lenguaje claro, tareas cortas, apoyos visuales, mediación constante del profesorado y conexión con situaciones reales del aula y del entorno próximo.

Diseño de SdA con asistente IA

Herramientas: ChatGPT, Claude, Gemini + MagicSchool AI

Proceso paso a paso

Ejemplo de SdA: “Our classroom routines”, Inglés A1, 2.º de Primaria

PASO 1. Definir parámetros básicos

Le dices a la IA:

“Diseña estructura de SdA sobre classroom routines para 2.º de Primaria, inglés A1. Debe:

- Durar 5 sesiones de 45-50 minutos

Copyright 2026

- Integrar actividades y estrategias comunicativas de comprensión, producción, interacción y mediación, con apoyos visuales, orales y manipulativos, de forma muy guiada y ajustada al contexto de 2.º de Primaria.
- Culminar en producto final: mini póster por parejas sobre una rutina del aula con una breve explicación oral
- Incluir evaluación formativa y una valoración final sencilla
- Aplicar principios DUA: opciones de representación, expresión e implicación
- Usar lenguaje simple, vocabulario cercano, apoyos visuales y tareas cortas
- Conectar con situaciones reales del aula

PASO 2. La IA genera estructura base

- Sesión 1: Introducción del vocabulario y las rutinas del aula con imágenes, gestos y audio
- Sesión 2: Comprensión oral y lectura breve guiada sobre acciones cotidianas en clase
- Sesión 3: Práctica oral cooperativa con tarjetas y rutinas tipo “stand up, sit down, open your book, listen, write”
- Sesión 4: Creación del mini póster por parejas con plantilla lingüística muy guiada
- Sesión 5: Presentaciones orales breves, repaso final y autoevaluación sencilla

PASO 3. Refinamiento y personalización

- Revisas la propuesta. Quizá cambias “Sesión 3 práctica oral cooperativa” por “Sesión 3 estaciones de aprendizaje con juegos de movimiento” porque conoces a tu grupo y sabes que en 2.º de Primaria necesitan más componente manipulativo y corporal.
- Pides a la IA “Rediseña la sesión 3 como estaciones de aprendizaje para 2.º de Primaria, inglés A1, sobre classroom routines. Debe incluir movimiento, repetición oral, tarjetas visuales y participación por parejas o pequeño grupo”.

PASO 4. Generar materiales específicos

Para cada sesión, usas las herramientas ya vistas:

- Sesión 1: Twee para procesar un vídeo breve y visual sobre classroom routines
- Sesión 2: Diffit para simplificar un pequeño texto o diálogo al nivel A1
- Sesión 3: ChatGPT para generar tarjetas de acciones, mini diálogos muy breves y consignas de juego
- Sesión 4: MagicSchool para crear una plantilla scaffold del mini póster con frases modelo
- Sesión 5: MagicSchool para generar una lista de cotejo muy sencilla para la exposición oral

Tiempo total invertido: 2-3 horas, frente a muchas más horas si se diseña todo desde cero sin ayuda.

Copyright 2026

Ejemplo de SdA completa (Primaria)

SdA: “Our classroom routines”

2.º de Primaria, Inglés A1, 5 sesiones

Tabla resumen de la SdA

- Sesión 1. Introducción: vídeo breve e interactivo con acciones del aula + vocabulario clave con apoyo visual
- Sesión 2. Listening and reading: texto o diálogo muy breve adaptado A1 + preguntas guiadas con imágenes
- Sesión 3. Práctica cooperativa: juegos y estaciones con tarjetas de acción, repetición oral y consignas del aula
- Sesión 4. Planning and creation: elaboración de mini póster por parejas sobre una rutina del aula usando plantilla con estructuras modelo
- Sesión 5. Oral presentations: presentación oral breve del póster + autoevaluación y feedback sencillo

Productos finales

- Mini póster por parejas sobre una rutina del aula, con dibujo, palabra clave y una o dos frases modelo
- Presentación oral breve de 30-45 segundos con apoyo visual y acompañamiento del compañero o compañera

DUA aplicado

- Representación: información en múltiples formatos, con imagen, audio, gesto, palabra escrita y modelado oral
- Expresión: posibilidad de responder hablando, señalando, repitiendo, leyendo con apoyo o usando el póster como soporte
- Implicación: tema cercano y real, porque parte de las rutinas que el alumnado vive cada día en su propia aula

La IA no sustituye el diseño pedagógico del profesorado. En una etapa como 2.º de Primaria, su valor está sobre todo en ayudar a crear materiales multimodales, generar variantes de apoyo, secuenciar tareas breves y preparar evaluaciones sencillas y accesibles. El profesorado sigue decidiendo qué enseñar, cómo presentarlo, cómo acompañar al alumnado y cómo adaptar cada propuesta a su desarrollo y a su contexto real.

Copyright 2026

Integración de la IA en metodologías activas

La IA no es una metodología en sí misma, es una herramienta al servicio de tus metodologías. ABP, Flipped Classroom, Aprendizaje Cooperativo, Gamificación... todas estas metodologías se potencian cuando integras IA de forma inteligente.

Aprendizaje Basado en Proyectos (ABP)

Cómo la IA apoya el ABP:

Investigación inicial: Perplexity para buscar info actualizada sobre el tema del proyecto. Ejemplo: Proyecto "Create a tourist guide for our city" → Perplexity encuentra datos actualizados sobre turismo en vuestra ciudad.

Generación de materiales multilingües: Si el proyecto es bilingüe o sobre intercambio cultural, IA genera versiones en L2 de información local. Ejemplo: Información sobre Fiestas del Pilar en inglés nivel B1 para guía turística.

Creación de productos finales: Canva IA para diseñar folleto turístico, ElevenLabs para que el docente cree una audioguía modelo (el alumnado puede grabar la suya con Vocaroo), Edpuzzle para montar vídeo promocional interactivo.

Flipped Classroom (Clase invertida)

Cómo la IA facilita Flipped:

Crear contenido previo en casa: Edpuzzle: Asignas vídeo interactivo con preguntas. El alumnado lo ve en casa, tú ves sus respuestas y detectas dificultades ANTES de la clase presencial.

Generar quiz de comprobación: Wayground/Kahoot: Generas quiz sobre el vídeo que vieron. Primeros 10 min de clase = quiz para verificar que vieron el contenido. Resto de clase = aplicación práctica.

Feedback automático pre-clase: Write&Improve: Pides que escriban reflexión breve (50 palabras) sobre vídeo. La IA da feedback automático. Tú lees las reflexiones finales ya mejoradas.

Aprendizaje Cooperativo

Cómo la IA apoya estructuras cooperativas:

Jigsaw (puzzle): IA genera 4 textos diferentes sobre aspectos de un mismo tema, cada uno nivel apropiado. 4 grupos se especializan, luego enseñan a los demás.

Think-Pair-Share: IA genera pregunta provocadora de debate. Ejemplo: "Should schools ban smartphones? Give 3 reasons." Individual → Parejas → Grupo clase.

Proyectos colaborativos en Google Docs: LanguageTool activo en documento compartido. Mientras escriben juntos, van recibiendo sugerencias. Aprenden a revisar cooperativamente.

Gamificación

Herramientas IA para gamificación:

Wayground (antes Quizizz) y Kahoot: generan cuestionarios a partir de un texto o tema. En Wayground el generador con IA está disponible en el plan gratuito (con límites); en Kahoot el generador de preguntas con IA solo está disponible en los planes de pago. Competición en clase.

Wordwall: Creas juegos tipo "Hangman", "Match pairs", "Quiz" usando vocabulario generado por IA. El plan gratuito (Basic) permite crear hasta 3 actividades.

Baamboozle: Plan gratuito con juegos básicos ilimitados (Baamboozle+ es de pago), tipo Jeopardy. IA te ayuda a generar preguntas por categorías. Equipos compiten. No requiere registro alumnado.

Copyright 2026

Truco: Combina IA con gamificación para crear "misiones". Ejemplo: "Mission 1: Watch video and pass Edpuzzle quiz. Mission 2: Read adapted article and complete Wayground quiz. Mission 3: Create your infographic on Canva. Mission 4: Present to class." Badge virtual en Canva al completar todas.

Copyright 2026

Tarea

Copyright 2026