

Artículo científico

Desafíos y aprendizajes en la implementación de la inteligencia artificial para la enseñanza decolonial e intercultural del inglés en contextos extracurriculares

Challenges and lessons learned in the implementation of artificial intelligence for decolonial and intercultural teaching of English in extracurricular contexts

Claudia Marcela Jiménez Gordillo¹  0000-0001-8900-0135  cljimenez59@uan.edu.co

Mauricio Antonio Camargo Rubio¹  0000-0002-2187-452X  maurcamargo@uan.edu.co

Rosa Delia Acosta León¹  0009-0003-4149-0886  rosaacosta@uan.edu.co

¹ Universidad Antonio Nariño. Colombia.

Recibido: 25/01/2026

Aceptado: 2/04/2026

RESUMEN

La enseñanza del inglés como lengua extranjera ha perpetuado relaciones de poder coloniales, que a través de prácticas pedagógicas tradicionales ha privilegiado la cultura y la lengua de otros contextos. Involucrar enfoques de enseñanza del inglés contextualizados a las necesidades educativas en Colombia, caracterizadas por la convergencia de múltiples culturas, saberes, procedencias y cosmovisiones desde el desarrollo de propuestas educativas innovadoras, permite la enseñanza del inglés, con la aplicación de métodos y contenidos basados en culturas locales y saberes ancestrales, apoyados en el pensamiento crítico desde el uso de herramientas tecnológicas y software especializados, basados en la inteligencia artificial que motivan y promueven el aprendizaje significativo. El trabajo tuvo como objetivo el diseño, implementación y evaluación de una propuesta didáctica centrada en un software educativo potenciado por herramientas de la inteligencia artificial, para la enseñanza del inglés, se incorporó un enfoque decolonial intercultural en cada una de sus actividades y recursos. La propuesta, se basó en un estudio de caso con enfoque cualitativo

de tipo descriptivo, donde se realizó un análisis de las necesidades, intereses y contextos culturales de la población participante que promovió las competencias interculturales en la lengua y fomentó la reflexión crítica hacia la diversidad cultural en contexto. Esta apuesta generó un proceso de aprendizaje del inglés, con carácter innovador desde la exaltación y empoderamiento de la cultura propia, el diálogo intercultural y la reflexión crítica del colonialismo lingüístico y cultural.

Palabras clave: decolonialidad; enseñanza de lenguas; innovación; interculturalidad; inteligencia artificial.

ABSTRACT

The teaching of English as a foreign language has perpetuated colonial power relations, which, through traditional pedagogical practices, has privileged the culture and language of other contexts. Involving approaches to teaching English that are contextualized to the educational needs in Colombia, characterized by the convergence of multiple cultures, knowledge, origins, and worldviews through the development of innovative educational proposals that enable the teaching of English through methods and content based on local cultures and ancestral knowledge, supporting critical thinking through the use of technological tools and specialized AI-based software that motivate and promote meaningful learning. The proposal "Challenges and lessons learned in the implementation of AI for decolonial and intercultural English teaching in extracurricular contexts" aims to design, implement, and evaluate a teaching proposal focused on educational software powered by AI tools for English teaching, incorporating a decolonial intercultural approach in each of its activities and resources. The proposal is based on a descriptive qualitative case study, conducting an analysis of the needs, interests, and cultural contexts of the participating population from an intercultural and decolonial perspective through the development of educational software enhanced with AI tools that promote intercultural language skills and encourage critical reflection on cultural diversity in context. This initiative seeks to generate an innovative English learning process based on the exaltation and empowerment of one's own culture through intercultural dialogue and critical reflection on linguistic and cultural colonialism.

Keywords: decoloniality; language teaching; innovation; interculturality; artificial intelligence.

INTRODUCCIÓN

La diversidad estudiantil en contextos educativos en Colombia, especialmente los no formales y extracurriculares, se caracteriza por la convivencia de múltiples culturas, etnias, edades, procedencias, religiones, entre otros; lo cual demanda la necesidad de formación de individuos empáticos, respetuosos y preparados para vivir en sociedades plurales.

En la actualidad, los lineamientos y directrices curriculares para la enseñanza del inglés en Colombia limitan la educación intercultural, desde la comunicación y a la tolerancia con otras culturas, para reducir el etnocentrismo y promover el diálogo y entendimiento con el mundo. No obstante, dichas directrices no consideran el rol de la comunicación intercultural para abordar situaciones inmersas en la realidad escolar, tales como la diversidad de culturas, géneros, asuntos socioeconómicos, inequidad y discriminación; y reduce las propuestas curriculares a la enseñanza del inglés, desde una perspectiva monolingüe y descontextualizada, en donde se prioriza la comprensión y entendimiento superficial de otras culturas y se ignora el reconocimiento y la reflexión crítica hacia la diversidad cultural propia, las relaciones de poder y las desigualdades culturales.

En el presente estudio, se pretende diseñar y evaluar una propuesta didáctica abordada desde el desarrollo de un software educativo, potenciado con herramientas de IA, recursos interactivos y digitales que permiten introducir vocabulario cultural y geográfico de forma lúdica. La propuesta didáctica se fortalece no solo en el desarrollo de software, sino con la presentación de talleres en aula para la enseñanza del inglés como lengua extranjera, dirigida a estudiantes adolescentes de 12 a 17 años (nivel A1.2 de inglés), que asisten voluntariamente a clases extracurriculares, con la intencionalidad de mejorar su nivel de lengua.

El estudio parte de un enfoque intercultural/decolonial que valora las historias y saberes propios de los estudiantes, reconoce y valida los diferentes saberes ancestrales y locales. Para este propósito, el software educativo y los talleres de aula cumplen un papel fundamental en el desarrollo de competencias lingüísticas del idioma, y desarrollan actitudes de respeto y empatía hacia las personas con un origen cultural diferente, así como el reconocimiento de los diferentes grupos y culturas que existen en Colombia.

Es por ello que la adopción de enfoques para la enseñanza del inglés que potencialicen no solo competencias a nivel comunicativo e intercultural, sino que también reconozcan el cultural local, el conocimiento ancestral y respeten las diferencias culturales, sociales y lingüísticas de los estudiantes,

se convierte en una necesidad explícita para afrontar la diversidad presente en diferentes contextos de enseñanza de la lengua, especialmente los no formales y extracurriculares.

La propuesta, se presenta desde una perspectiva innovadora por su carácter situado y crítico, al resignificar la idea de innovación tecnológica desde contextos de limitación material, no solo desde la reproducción de modelos globales de enseñanza con IA, sino de adaptar la tecnología a las condiciones locales, reconocer la diversidad cultural y los saberes comunitarios como ejes del aprendizaje. De esta manera, el software educativo potenciado por las herramientas de la IA, se convierte en mediación pedagógica más que en un fin, y favorece los procesos reflexivos, colaborativos y emancipadores en la enseñanza del inglés.

La adopción de propuestas de enseñanza del inglés con enfoque decolonial intercultural permite identificar las necesidades, intereses y contextos culturales de los estudiantes de dos programas extracurriculares de inglés. El uso de la lengua desde los aspectos culturales locales, para comunicar su visión del mundo al explorar temáticas que afectan sus comunidades, promover el uso y aprendizaje de nuevas lenguas y asumir una postura crítica hacia prácticas y discursos coloniales. Para ello, el uso del software potenciado con herramientas de IA motiva la personalización del aprendizaje, impacta positivamente en el desarrollo de habilidades comunicativas y adapta los contenidos y actividades a las necesidades de cada estudiante, al generar competencias comunicativas interculturales y la reflexión crítica sobre la diversidad cultural.

MATERIALES Y MÉTODOS

La investigación se desarrolla bajo un enfoque cualitativo de tipo descriptivo, mediante la metodología de estudio de caso, centrada en la experiencia de la Fundación Alianza Social Educativa (ASE). Este enfoque permitió comprender los significados, tensiones y transformaciones emergidas de la enseñanza del inglés, desde un enfoque decolonial e intercultural que incorporó el uso de herramientas de IA, para fortalecer la competencia comunicativa intercultural y la reflexión crítica sobre la diversidad cultural en contextos con recursos tecnológicos limitados.

El estudio, se desarrolló con un grupo de estudiantes de cursos de inglés en jornada extracurricular, los días sábados de 9 a 12, ofertados por la Fundación ASE. La Fundación ASE, como organización independiente y sin ánimo de lucro ofreció, mediante la educación informal, la capacitación práctica e integral a estudiantes de primaria y secundaria de diferentes colegios públicos de la ciudad de Bogotá, para promover el desarrollo personal, social; mejorar su calidad de vida; y contribuir a la construcción de un país incluyente y con oportunidades para todos.

La Fundación cuenta con la alianza de 22 instituciones de educación superior y mantiene un promedio de más de 1.200 estudiantes por semestre. Cuenta con una amplia oferta de cursos, entre ellos cursos de idiomas: inglés y francés; cursos laborales: contabilidad, mecatrónica, robótica, entre otros; cursos semestrales: estética facial, maquillaje, diseño de modas; y fortalecimiento académico, a través de sesiones de refuerzo escolar, refuerzo de tareas, talleres a padres y análisis y comprensión de textos.

La población participante en este estudio estuvo conformada por un grupo heterogéneo de 20 estudiantes que asistieron a la Fundación a tomar clases de inglés en el nivel A1.2. Sus edades oscilaron entre los 13 y 17 años; fueron estudiantes activos de educación básica secundaria y media, entre los grados de 6^{to} a 9^{no}, para el ciclo de básica secundaria, y los grados 10^{mo} y 11^{no}, para el ciclo de educación media.

El grupo de estudiantes, se caracterizó por contar con acceso a internet en sus hogares (94 %) y con acceso a dispositivos digitales (celular o tablet) durante las sesiones de clase los días sábados (62 %). Por su parte, el 23 % de ellos contó con acceso a datos móviles de internet en sus dispositivos, para ser utilizados en clase.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

Las metodologías utilizadas fueron participativas y vivenciales, centradas en la experimentación y el trabajo en grupo, que integraron el conocimiento cultural de cada estudiante. Se buscó fortalecer actitudes de respeto y empatía hacia la diferencia, explorar la diversidad colombiana en talleres reflexivos. Este proceso metodológico se presentó desde 4 fases interrelacionadas.

Fase 1. Diagnóstico y contextualización: se realizó una revisión del estado del arte sobre competencia comunicativa intercultural y enfoques decoloniales. Posteriormente, se diseñó y aplicó una encuesta diagnóstica para identificar las necesidades, intereses y contextos culturales de los estudiantes. El instrumento, compuesto por diez preguntas abiertas y cerradas, fue validado por dos expertos en didáctica del inglés y aplicado en una sesión de 60 minutos.

Fase 2. Diseño de la estrategia pedagógica: a partir del diagnóstico, se diseñaron varios talleres pedagógicos sustentados en los ejes temáticos interculturalidad, discursos decoloniales e IA. Desde esta fase se evidenciaron las limitaciones estructurales del contexto (escasez de dispositivos, conectividad intermitente, uso compartido de celulares), lo que llevó a adaptar la propuesta hacia un

uso colaborativo y situado de la IA, que priorizó herramientas accesibles y actividades sincrónicas y asincrónicas de bajo consumo de datos.

Desarrollo de la plataforma educativa: IdentityLingua

El software IdentityLingua, desarrollado en una plataforma educativa para la enseñanza del inglés como lengua extranjera en contextos extracurriculares de aprendizaje. Su objetivo principal fue incorporar un enfoque decolonial intercultural y el uso de herramientas de IA, para potenciar la competencia comunicativa intercultural y la reflexión crítica sobre la diversidad cultural.

IdentityLingua estuvo conformado por diez talleres interactivos que desarrollaron las temáticas del curso de inglés extracurricular. El uso de esta plataforma de enseñanza se realizó durante diez sesiones de clase, lo que permitió al docente hacer uso de ella durante las sesiones de clase y contar con un material de enseñanza valioso para el desarrollo de la competencia comunicativa e intercultural de los estudiantes; además, integrar actividades de práctica autónoma en cada uno de los talleres, en la práctica autónoma de los contenidos abordados en cada una de las sesiones, y llevar a cabo un proceso de enseñanza personalizado que incrementó la motivación de los estudiantes, a través de actividades dinámicas que transformaron la experiencia de aprendizaje.

IdentityLingua estuvo compuesto por diez talleres interactivos; sin embargo, a la fecha solo dos de los diez talleres se consolidaron en la plataforma, para el mes de junio de 2026, se deben integrar la totalidad de los talleres. Para el ingreso a la plataforma, se contó con acceso a internet desde un dispositivo digital, como se especificó en la ficha técnica (ver anexo 1).

Las siguientes fueron las herramientas de IA, adaptadas para cada uno de los talleres:

Gemini como un asistente de IA que permitió crear videos e imágenes, a partir de descripciones textuales, responder preguntas complejas, con la búsqueda de Google y asistir en la escritura y organización. Se empleó para la creación visual de elementos culturales en el software. Su función fue generar las siguientes representaciones gráficas que sirvieron de apoyo visual y didáctico para los talleres:

- Mapa de Colombia: un recurso gráfico integrado a la plataforma educativa para contextualizar geográficamente el origen de personajes que representaron la diversidad de distintos grupos étnicos y comunidades.
- Creación de avatares: permitió el desarrollo de representaciones visuales de niños y niñas pertenecientes a los pueblos indígenas, comunidades afrocolombianas, raizales y Rom, con

características físicas y vestimentas distintivas de cada comunidad, para fomentar el reconocimiento y respeto por la diversidad.

- Ilustraciones: hizo posible la creación de gráficas de juegos autóctonos de cada comunidad étnica, con el fin de ejemplificar prácticas lúdicas propias de las culturas colombianas, permitió ampliar el vocabulario de los estudiantes desde un contexto cultural significativo.
- Representación de vestuario: se solicitó al asistente la creación de imágenes de trajes típicos de diversas regiones que destacaron los colores y características de los mismos, como material de apoyo durante el desarrollo del primer taller.

ChatGPT fue un asistente de IA que brindó ayuda con tareas diarias, mediante modelos de razonamiento avanzado, diseñado para ser accesible y funcional, aunque operó dentro de ciertos parámetros: su capacidad de generar imágenes fue más pausada, la investigación de temas complejos tuvo alcances definidos y retuvo el contexto de conversación en intervalos más cortos. Esta herramienta tuvo un rol multifacético para la creación de la plataforma educativa, fundamental para la generación de los siguientes contenidos:

- Conceptualización de personajes: el asistente hizo posible la elaboración de descripciones textuales detalladas para guiar la generación de imágenes fieles a la diversidad étnica y de género de las comunidades.
- Imágenes de referencia: se llevó a cabo la generación de retratos realistas de personajes representativos de los cuatro grupos étnicos en Colombia: comunidad afrocolombiana, pueblos indígenas, comunidad raizal y pueblo Rom. El uso de la herramienta facilitó obtener una representación visual intercultural con características físicas bien definidas para cada personaje, con el fin de crear un juego interactivo.
- Representación de vestuario: se crearon imágenes de trajes típicos para ofrecer diversas opciones de autorepresentación.
- Adaptación de relatos: el asistente hizo posible la adaptación de narraciones propias de comunidades étnicas que permitieron describir en inglés básico sus principales costumbres y tradiciones.

Gamma es una herramienta de diseño asistida por IA que permitió generar presentaciones, documentos, sitios web y contenido visual de manera automatizada. Facilitó la creación de materiales con coherencia estética y ofreció la posibilidad de exportar en formatos comunes.

- Presentación interactiva: esta herramienta se utilizó para diseñar y producir una presentación interactiva y visualmente atractiva que sirvió de apoyo para el desarrollo de vocabulario y

facilitó una experiencia de aprendizaje contextualizada, creativa y dinámica para el estudiante.

Image Upscaler fue una plataforma de procesamiento de imágenes basada en IA. Permitió escalar imágenes sin pérdida de calidad, eliminar fondos automáticamente, generar imágenes desde texto y corregir desenfoques, desde su enfoque técnico en el procesamiento visual asistido por IA.

- Optimización de imágenes: su utilidad para la plataforma educativa IdentityLingua, se centró en el mejoramiento de la calidad de las imágenes generadas, asegurar la claridad y definición para su uso en materiales didácticos. La mejora significativa de la resolución de estas imágenes permitió su visualización nítida, facilitó la identificación de detalles físicos y características propias culturales.

Wordwall fue una plataforma educativa que permitió crear recursos didácticos interactivos mediante plantillas predefinidas. Los educadores generaron actividades como cuestionarios, juegos de emparejamiento, tarjetas memorísticas y ejercicios de clasificación, con contenido en plantillas adaptables. Esta plataforma fue esencial para convertir el contenido en experiencias de aprendizaje lúdicas e interactivas y promovió la práctica del vocabulario.

- Actividades lúdicas interactivas: a través de Wordwall se crearon juegos como "matching", "anagrama" y "ruleta aleatoria" con vocabulario y estructuras gramaticales propias para la enseñanza del inglés como lengua extranjera nivel A1, diseñados específicamente para practicar la identificación de comunidades, festividades y el uso de expresiones y acciones verbales en contextos culturales colombianos.

DeepSeek fue un asistente de IA, diseñado para asistir en una amplia gama de tareas mediante procesamiento de lenguaje natural. La plataforma permitió interactuar mediante conversación en texto, con capacidad para analizar archivos subidos en múltiples formatos (PDF, Word, Excel, PowerPoint, imágenes y archivos de texto). Incluyó funcionalidades de búsqueda en internet cuando se activa manualmente.

- Cuestionario de comprensión auditiva: el asistente se utilizó para la generación de 10 preguntas de opción múltiple en inglés en un nivel A1 de lengua, con el fin de ser integradas a un video interactivo en donde el estudiante realizó ejercicios de comprensión oral, a partir de las preguntas.

H5P fue un estándar abierto para crear y distribuir contenido educativo interactivo basado en HTML5. Permitió diseñar actividades como juegos de memoria, videos interactivos, presentaciones y cuestionarios directamente desde el navegador, sin requerir software adicional. El contenido generado fue compatible con dispositivos móviles y pudo integrarse en plataformas educativas (LMS). Esta herramienta fue fundamental para la plataforma educativa *IdentityLingua* para transformar contenido audiovisual pasivo en una experiencia de aprendizaje interactiva e inmersiva, permitió la evaluación en tiempo real.

- Video interactivo: H5P permitió la integración de preguntas de opción múltiple dentro de un video, creó una experiencia de aprendizaje activa donde el estudiante respondió preguntas sobre presentaciones personales en inglés, mientras visualiza el contenido del video en tiempo real.

Estrategia y adaptación pedagógica. Contexto y justificación

El proyecto estuvo dirigido a 20 estudiantes adolescentes de 12 a 17 años (nivel A1.2 de inglés) que asistieron voluntariamente a clases extracurriculares de la fundación ASE, los sábados con la intención de mejorar su nivel de lengua. Se seleccionó este grupo por su interés explícito en aprender inglés en un contexto no formal, lo que favoreció una motivación intrínseca. Además, este diseño partió de un enfoque intercultural/decolonial que valoró las historias y saberes propios de los estudiantes, reconoció y validó sus diferentes saberes ancestrales y locales (Mignolo, 2000).

En los talleres se desarrollaron competencias lingüísticas del idioma y actitudes de respeto y empatía hacia las personas con un origen cultural diferente, así como el reconocimiento de los diferentes grupos y culturas colombianas.

Enfoque intercultural-decolonial y metodologías participativas

Para abordar la diversidad cultural en el aprendizaje de lenguas, se adoptó un enfoque intercultural-decolonial que promovió la reflexión crítica, la empatía y el reconocimiento de saberes diversos. Este enfoque valoró las interacciones entre culturas, fomentó una actitud receptiva y potenció las competencias comunicativas mediante actividades dialógicas y colaborativas.

Las metodologías fueron participativas y vivenciales, centradas en la experimentación y el trabajo en grupo, integraron el conocimiento cultural de cada estudiante, para fortalecer actitudes de respeto y empatía hacia la diferencia, por ejemplo, al explorar la diversidad colombiana en talleres reflexivos. El docente actuó como facilitador, promovió la autonomía de saberes y reconoció los conocimientos

previos del estudiantado. Según Fandiño (2021), los maestros de lenguas extranjeras deben asumir un rol transformador, más allá de la enseñanza tradicional.

La reflexión crítica, se potenció mediante estrategias como la problematización, contextualización y análisis de relatos culturales que permitió abordar los fenómenos desde múltiples perspectivas. Este enfoque, se ajustó al perfil juvenil del grupo y buscó empoderar a los estudiantes como agentes activos de su aprendizaje, en consonancia con prácticas educativas críticas y emancipadoras.

Diagnóstico tecnológico

Antes de diseñar los talleres se realizó una encuesta sobre el acceso a tecnología, con los siguientes resultados:

- Dispositivo digital: 61.8 % de los estudiantes dispuso de un dispositivo (teléfono inteligente o tableta) durante los sábados, frente al 38.2 % que no lo tuvo.
- Conectividad a Internet: solo el 23.5 % de los estudiantes contó con datos móviles para conectarse en clase; es decir, un 76.5 % no lo tuvo.

Estos datos confirmaron la existencia de una brecha digital en el contexto educativo: por ejemplo, estudios nacionales reportaron que alrededor del 79 % de las escuelas rurales en Colombia carecen de conexión a Internet. Para nuestro grupo, la falta de acceso a datos móviles implicó que las actividades en línea estuvieran previamente adaptadas u ofrecer alternativas.

Descripción de los talleres

La propuesta pedagógica integró los principios de interculturalidad, decolonialidad e IA en el diseño de talleres que promovió el reconocimiento de la cultura local, la reflexión crítica sobre los discursos coloniales y el uso significativo del inglés como medio de diálogo cultural. Cada taller combinó actividades comunicativas (listening, reading, writing y speaking) con herramientas de IA accesibles, se priorizó el aprendizaje colaborativo y contextualizado. Debido a las condiciones tecnológicas, la IA se empleó de forma selectiva y adaptada, enfocada en motivar, personalizar el aprendizaje y facilitar la interacción entre pares.

Taller 1. "Cultural Diversity". Propósitos pedagógicos

El primer taller tuvo como objetivo sensibilizar a los estudiantes frente a la noción de diversidad cultural y promover el respeto hacia las diferencias presentes en la sociedad colombiana.

Los objetivos específicos fueron:

1. Comprender el concepto de diversidad cultural.
2. Explorar y valorar la diversidad existente en Colombia.
3. Desarrollar actitudes de empatía y respeto hacia las diferencias.

Etapa 1. Exploración y sensibilización

El taller inició con una conversación guiada sobre la diversidad cultural, lingüística y étnica del país. Posteriormente, los estudiantes accedieron al software educativo IdentityLingua, donde encontraron un mapa interactivo de Colombia dividido por regiones.

Desde cada región aparecieron los niños representantes de distintas comunidades étnicas con sus avatars, quienes se presentaron mediante breves audios: informaron sobre quién es quién, de dónde provienen y cuáles son sus gustos o costumbres.

Esta primera fase permitió que los estudiantes identificaran la pluralidad cultural del país, mientras practicaron vocabulario y estructuras básicas del inglés, relacionadas con la identidad y la descripción personal.

Etapa 2. Trabajo colaborativo y producción creativa

Los estudiantes se organizaron en grupos, para realizar un póster intercultural en el que plasmaron elementos culturales propios y de las comunidades exploradas. Cada grupo incluyó en su cartel:

- El nombre del grupo y un título en inglés (por ejemplo: Celebrating Our Cultures).
- Dibujos, imágenes o recortes de revistas que representaron comidas, tradiciones o juegos.
- Breves descripciones en inglés sobre la cultura de cada integrante.
- Un mensaje de respeto y empatía hacia todas las culturas (e.g., *We respect all cultures*).

En esta etapa se fortalecieron las habilidades de writing y speaking, al promover la construcción conjunta de significados y la expresión de la identidad cultural en inglés.

Etapa 3. Reflexión y cierre

El taller culminó con una plenaria donde cada grupo presentó su póster y reflexionó sobre las semejanzas y diferencias culturales identificadas. El diálogo colectivo permitió reforzar el valor del

respeto intercultural, así como consolidar aprendizajes lingüísticos, mediante la exposición oral en inglés.

Uso de inteligencia artificial y adaptaciones tecnológicas

El software IdentityLingua integró componentes de IA, para generar los avatares y reproducir sus voces. Se previeron posibles problemas de conectividad en algunos casos, y para esto las imágenes y audios fueron descargados previamente y reproducidos desde el computador de la docente. Esta adaptación aseguró la participación equitativa de todos los estudiantes y el cumplimiento de los objetivos pedagógicos.

Taller 2. "Roots & Faces: Discovering Cultural Stories". Propósitos pedagógicos

El segundo taller tuvo como propósito profundizar en la reflexión sobre la identidad personal y colectiva, a través del reconocimiento de las historias y sus relatos culturales que conforman la diversidad colombiana. Los objetivos específicos fueron:

1. Expresar con oraciones simples quién soy y qué me hace único.
2. Reconocerme como parte de una comunidad.
3. Identificar y valorar la diversidad cultural de Colombia.
4. Demostrar respeto y apertura hacia personas de diferentes orígenes.
5. Reflexionar sobre cómo mi identidad se conecta con la diversidad cultural de mi entorno.

Etapas 1. Exploración y reconocimiento

La sesión inició con una actividad de sensibilización sobre los grupos étnicos y raciales de Colombia. Los estudiantes ingresaron al juego digital Roots & Faces, desarrollado con IA, que mostró rostros de personas pertenecientes a comunidades indígenas, afrocolombianas, raizales y el pueblo Rom (también conocido como gitano), generados automáticamente. Cada imagen, acompañada de una breve descripción, facilitó la identificación de rasgos culturales y lingüísticos. El juego tipo matching motivó a los estudiantes a asociar cada rostro con su respectiva comunidad y contexto geográfico.

Etapas 2. Relatos culturales y dramatización

En grupos pequeños, los estudiantes escucharon y leyeron relatos tradicionales breves relacionados con los pueblos representados. Los textos, generados y narrados mediante IA, fueron presentados en formato audiovisual (voz sintetizada, subtítulos e imágenes). Cada grupo dramatizó uno de los

relatos, con ello se reforzó el vocabulario, la pronunciación y la comprensión intercultural. Esta actividad promovió la empatía y el reconocimiento de valores como la cooperación, el respeto y la solidaridad.

Etapas 3. Expresión personal e identidad

Para consolidar el aprendizaje, los estudiantes elaboraron un cultural Self-Portrait (autorretrato cultural) en formato digital o impreso, completaron frases cortas en inglés sobre su idioma, familia, tradiciones, comidas, música o celebraciones.

Ejemplos: I speak Spanish and I am learning English. My favorite family tradition is cooking tamales at Christmas. In my community, we dance and play traditional music during holidays". Finalmente, se realizó una plenaria en la que los estudiantes compartieron sus autorretratos y reflexionaron en torno a la pregunta: What makes me unique?

Uso de inteligencia artificial y adaptaciones tecnológicas

La IA se empleó tanto en la generación de los rostros y relatos como en la narración de las historias, mediante audios y textos sincronizados. Frente a las posibles limitaciones de conectividad, las actividades se desarrollaron apoyadas en los recursos de la computadora del docente.

Resultados parciales y hallazgos preliminares: pilotaje. Participación y dinámica de los talleres

A la fecha, se llevaron a cabo dos pilotajes de la plataforma IdentityLingua, en dos sesiones de clase. Durante este proceso se observó un buen nivel de participación y motivación por parte de los estudiantes, a pesar de las limitaciones tecnológicas del contexto. Los participantes demostraron interés por vincular sus experiencias culturales con las temáticas propuestas en las actividades en inglés.

El trabajo colaborativo, se consolidó como una estrategia importante para compensar la falta de recursos digitales. En lugar de depender del acceso individual a dispositivos, los grupos y el docente compartieron desde los dispositivos disponibles, ello promovió sentido de comunidad y cooperación.

Adaptaciones frente a limitaciones tecnológicas

Dada la baja disponibilidad de Internet móvil, se implementaron adaptaciones prácticas:

- En clase, los estudiantes que no tuvieron datos móviles escucharon los audios directamente desde el computador del docente. De esta forma, nadie quedó excluido por falta de conectividad.
- Se optimizaron algunos recursos digitales para un desarrollo óptimo de la sesión de clase, por ejemplo, la calidad de los audios, imágenes, tipo y tamaño de fuentes y mayor facilidad de acceso a la plataforma por parte de los estudiantes.
- Se consideró la impresión de material visual clave (mapa, fotografías) para tener recursos físicos de apoyo.

Estas adaptaciones aseguraron que todos los estudiantes participaran plenamente, aun sin una conexión constante, con lo que se superó la brecha digital y se promovió el aprendizaje más equitativo.

Novedad de la propuesta

La propuesta, se consideró innovadora por su carácter situado y crítico, al resignificar la idea de innovación tecnológica desde contextos de limitación material. No se trata de reproducir modelos globales de enseñanza con IA, sino de adaptar la tecnología a las condiciones locales y reconocer la diversidad cultural y los saberes comunitarios como ejes del aprendizaje. Así, la IA se convirtió en un medio de mediación pedagógica más que en un fin y favoreció los procesos reflexivos, colaborativos y emancipadores en la enseñanza del inglés.

Reflexión y cierre

La fase final, se desarrolló como una plenaria grupal orientada a la reflexión colectiva. En este espacio, los estudiantes presentaron sus producciones: pósteres, avatares o textos digitales, y dialogaron sobre los mensajes de diversidad y respeto que construyeron durante los talleres. La discusión permitió identificar semejanzas y diferencias culturales y fortalecer la empatía y el reconocimiento mutuo.

Este cierre integró la práctica del inglés con la reflexión crítica sobre la diversidad cultural, consolidó tanto las competencias comunicativas como el entendimiento intercultural. En conjunto, la experiencia evidenció que las metodologías participativas y el uso contextualizado de recursos digitales favoreció la motivación, el trabajo colaborativo y la inclusión en contextos con recursos limitados.

Las sesiones de pilotaje permitieron reconocer las limitaciones que presentaron algunas herramientas de IA que se integraron al software en su fase preliminar de uso. Ante ello, se llevaron a cabo las respectivas mejoras que permitieron un mejor desempeño de la plataforma.

La adaptación pedagógica de los talleres desarrollados articuló un enfoque intercultural y decolonial con metodologías activas que respondieron a las particularidades del grupo participante de adolescentes de nivel A1.2, con alta motivación, pero acceso limitado a recursos tecnológicos. La integración de herramientas digitales interactivas, el trabajo colaborativo y la reflexión guiada permitió configurar un escenario de aprendizaje más inclusivo, participativo y contextualizado.

Más allá de promover el desarrollo de competencias comunicativas en inglés, la propuesta buscó fortalecer la identidad cultural, la empatía y la conciencia crítica frente a la diversidad. En conjunto, el diseño pedagógico reafirmó que la enseñanza del inglés fue un espacio de encuentro intercultural, donde la diversidad no solo se reconoció, sino que se valoró como un recurso pedagógico fundamental, para la formación integral de los estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aladini, A. (2023). AI applications impact on improving EFL University Academic writing skills and their logical thinking. *Education Sciences*, 31(2), 25-44.
<https://doi.org/10.21608/ssj.2023.320166>
- Creswell, J., & Poth, Ch. (2016). *Qualitative Inquiry and Research Design*. SAGE Publications, Inc.
<https://uk.sagepub.com/en-gb/eur/qualitative-inquiry-and-research-design/book266033>
- Deardorff, D. K. (2020). *Manual para el desarrollo de competencias interculturales: círculos de narraciones - Liderazgo para la Diversidad*.
<https://leadershipfordiversity.eu/es/publicaci%C3%B3n-de-ehub/manual-para-el-desarrollo-de-competencias-interculturales-c%C3%ADrculos-de-narrativas-manual-para-el-desarrollo-de-competencias-interculturales-c%C3%ADrculos-de-narraciones>
- Fandiño Parra, Y. (2022). Decolonización de La Enseñanza de Lenguas Extranjeras. Perspectivas Desobedientes y Alternativas Indisciplinadas. *Revista Académica*.
https://www.researchgate.net/publication/366646004_Decolonizacion_de_la_ensenanza_de_lenguas_extranjeras_Perspectivas_desobedientes_y_alternativas_indisciplinadas

- Gašević, D., Siemens, G., & Sadiq, S. (2023). Empowering learners for the age of artificial intelligence. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 4, 100130. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2023.100130>
- Jeon, J. (2024). Explorando las posibilidades de chatbots con IA en el aula de EFL: experiencias y perspectivas de los jóvenes aprendices. *Computer Assisted Language Learning*, 37. <https://doi.org/10.1080/09588221.2021.2021241>
- Kit Ng, D., Lok Leung, J., Su, J., & Wui Ng, R. (2023). Teachers' AI digital competencies and twenty first century skills in the post pandemic world. *Education Tech Research Dev*, 71, 137-161. <https://doi.org/10.1007/s11423-023-10203-6>
- Lo, S. (2025). Neural machine translation in EFL classrooms: learners' vocabulary improvement, immediate vocabulary retention and delayed vocabulary retention. *Computer Assisted Language Learning*, 38(3), 592-611. <https://doi.org/10.1080/09588221.2023.2207603>
- Méndez Reyes, J. (2021). Apuntes para una pedagogía decolonial e intercultural. *Revista de Filosofía (Venezuela)*, 38(Special issue), 141-51. <https://doi.org/10.5281/zenodo.4963412>
- Méndez Rivera, P. (2022). Enfoque decolonial al currículo intercultural bilingüe: De la teoría a la práctica: de la teoría a la práctica. *Revista Interamericana de Investigación Educación y Pedagogía RIIEP*, 15(1), 281-310. <https://doi.org/10.15332/25005421.6352>
- Shahriar, A., & Laboni, F. (2023). Potential Success in English Writing Skills Using Artificial Intelligence "Grammarly". *DIU Journal of Humanities and Social Science*, 10(1), 57-75. <https://doi.org/10.36481/diujhss.v10idw4ecj03>
- Huang, H., Li, Z., & Taylor, L. (2020). The Effectiveness of Using Grammarly to Improve Students' Writing Skills. Proceedings of the 5th International Conference on Distance Education and Learning (New York, NY, USA), ICDEL '20, 28 de agosto de 2020, 122-27. <https://doi.org/10.1145/3402569.3402594>
- Tokoz Goktepe, F. (2014). Speaking Problems of 9th Grade High School Turkish Learners of L2 English and Possible Reasons for Those Problems: Exploring the Teachers and Students' Perspectives. *Procedia - Social and Behavioral Sciences*, 116, 1875-79. <https://doi.org/10.1016/j.sbspro.2014.01.487>

Villegas-Ch., W., García-Ortiz, J., & Sánchez-Viteri, S. (2021). Identification of the Factors That Influence University Learning with Low-Code/No-Code Artificial Intelligence Techniques. *Electronics*, 10(10), 1192. <https://doi.org/10.3390/electronics>

Weng, X., & Chiu, T. K. (2023). Instructional design and learning outcomes of intelligent computer assisted language learning: Systematic review in the field. *Computers and Education: Artificial Intelligence*, 4, 100117. <https://doi.org/10.1016/j.caeai.2022.100117>

UNESCO. (2022). Consultation on AI Competency for Teachers Meeting Report. UNESCO. <https://en.unesco.org/sites/default/files/consultation-ai-competency-teachers-oct-2022-meeting-report.pdf>

Yang, G. (2020). The Application of Artificial Intelligence in English Teaching. *International Journal of Frontiers in Sociology* (Chongqing, China), 2(3). <https://doi.org/10.25236/IJFS.2020.020309>

ANEXOS

Anexo 1. Ficha técnica

1. Nombre de la plataforma: IdentityLingua
2. Usuarios autorizados: estudiantes, docentes, administradores invitados.
3. Requisitos técnicos para acceso:
 - Dispositivos: computador, tableta o dispositivo móvil
 - Navegadores recomendados: Google Chrome
 - Software adicional necesario: ninguno
4. Procedimiento de registro e ingreso:
 - Ingresar al siguiente enlace: <https://cristianalcubo.github.io/TutorIngles/>
 - Digite el usuario y la contraseña brindado por el docente en el aula de clase.

Por favor utilice el siguiente usuario y contraseña de prueba, para acceder a la plataforma y explorar los recursos

usuario: maurcamargo@uan.edu.co

contraseña: maumau

5. Políticas de seguridad de contraseña y recuperación:

El estudiante que olvide su contraseña deberá informar al docente tutor de su clase, para la creación de un nuevo usuario.

6. Funcionalidades principales disponibles tras ingreso:

- Acceso a cada uno de los talleres a desarrollarse en las sesiones de clase
- Acceso a cada una de las herramientas que integran los talleres: mapa interactivo, grupos de estudiantes, galería y practice language corner
- Acceso a un chatbot para uso autónomo del estudiante

7. Sistemas de soporte y contacto: Correo electrónico del docente tutor.

Conflicto de intereses

Los autores declaran no tener conflictos de intereses.

Contribución de los autores

Todos los autores revisaron la redacción del manuscrito y aprueban la versión finalmente remitida.



Esta obra está bajo una licencia Creative Commons Reconocimiento-NoComercial 4.0 Internacional