

La Inteligencia Artificial Generativa y la enseñanza de una lengua extranjera en estudiantes de Educación General Básica

Generative Artificial Intelligence and foreign language teaching in
elementary school students

Diana Maricela Romero Delgado

dianam.romero@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0006-4615-2431>
Unidad Educativa "Santa Rosa"
Tungurahua – Ecuador

Marco Efraín Veloz Toapanta

marcvcrumi@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0001-9708-7514>
Centro Capacitación Aselapro
Tungurahua – Ecuador

Jessica Fabiola Castro Córdova

jessicaf.castro@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0006-5367-5580>
Unidad Educativa Pilahuin
Tungurahua – Ecuador

Marco Antonio Solís Ruiz

jlae.marco.solis@lasalleambato.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-7980-8066>
Unidad Educativa Juan León Mera "La Salle"
Tungurahua – Ecuador

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v7i1.5388>


Redilat
Red de Investigadores
Latinoamericanos


LATAM

Revista Latinoamericana de
Ciencias Sociales y Humanidades

Artículo recibido: 20 de octubre de 2025.

Aceptado para publicación: 23 de febrero de 2026.

Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.

VOLUMEN VII

DOI: <https://doi.org/10.56712/latam.v7i1.5388>

La Inteligencia Artificial Generativa y la enseñanza de una lengua extranjera en estudiantes de Educación General Básica

Generative Artificial Intelligence and foreign language teaching in elementary school students

Diana Maricela Romero Delgado

dianam.romero@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0006-4615-2431>
Unidad Educativa "Santa Rosa"
Tungurahua – Ecuador

Marco Efraín Veloz Toapanta

marcvcrumi@gmail.com
<https://orcid.org/0009-0001-9708-7514>
Centro Capacitación Aselapro
Tungurahua – Ecuador

Jessica Fabiola Castro Córdova

jessicaf.castro@educacion.gob.ec
<https://orcid.org/0009-0006-5367-5580>
Unidad Educativa Pilahuin
Tungurahua – Ecuador

Marco Antonio Solís Ruiz¹

jlae.marco.solis@lasalleambato.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-7980-8066>
Unidad Educativa Juan León Mera "La Salle"
Tungurahua – Ecuador

Artículo recibido: 20 de octubre de 2025. Aceptado para publicación: 23 de febrero de 2026.
Conflictos de Interés: Ninguno que declarar.

Resumen

El estudio plantea visualizar nuevas formas de enseñar una lengua extranjera desde nuevos enfoques tecnológicos y entornos virtuales. Por ello, se ha propuesto analizar el uso de la Inteligencia Artificial Generativa (Gen AI) en la enseñanza de una lengua extranjera en estudiantes de Educación General Básica superior, con el propósito de identificar sus aportes en el desarrollo de competencias lingüísticas. La metodología planteada establece un enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo, con un diseño preexperimental de un solo grupo, aplicando un pretest y un posttest para medir los cambios producidos tras la intervención pedagógica en 36 estudiantes de décimo "A" de la Unidad Educativa "Santa Rosa". La propuesta didáctica fue mediada por herramientas de Inteligencia Artificial Generativa, orientadas a promover actividades interactivas, visuales y adaptativas que facilitan la enseñanza y aprendizaje de inglés. Los resultados evidencian un progreso significativo en el conocimiento de los estudiantes después de la intervención con Gen AI, reflejando mejoras sustanciales en sus competencias lingüísticas. Estos hallazgos confirman el potencial de la Gen AI como un recurso pedagógico eficaz para optimizar la enseñanza y el aprendizaje de lenguas extranjeras. En conclusión, la enseñanza mediada por Gen AI abre oportunidades relevantes para

¹ Autor de correspondencia.

investigar e implementar diversas estrategias didácticas que permitan transmitir el conocimiento de manera innovadora, acorde con los avances tecnológicos y las demandas educativas de las futuras generaciones.

Palabras clave: inteligencia artificial generativa, aprendizaje de una lengua extranjera, competencias lingüísticas

Abstract

The study proposes to visualize new ways of teaching a foreign language from new technological approaches and virtual environments. Therefore, it has been proposed to analyze the use of Generative Artificial Intelligence (Gen AI) in teaching a foreign language to upper-level General Basic Education students, with the aim of identifying its contributions to the development of language skills. The proposed methodology establishes a quantitative, descriptive approach with a single-group pre-experimental design, applying a pre-test and post-test to measure the changes produced after the pedagogical intervention in 36 tenth-grade "A" students at the "Santa Rosa" Educational Unit. The teaching proposal was mediated by Generative Artificial Intelligence tools, aimed at promoting interactive, visual, and adaptive activities that facilitate the teaching and learning of English. The results show significant progress in the students' knowledge after the intervention with Gen AI, reflecting substantial improvements in their language skills. These findings confirm the potential of Gen AI as an effective pedagogical resource for optimizing foreign language teaching and learning. In conclusion, Gen AI-mediated teaching opens up relevant opportunities to research and implement various teaching strategies that allow knowledge to be transmitted in innovative ways, in line with technological advances and the educational demands of future generations.

Keywords: generative artificial intelligence, foreign language learning, language skills

Todo el contenido de LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, publicado en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons. 

Cómo citar: Romero Delgado, D. M., Veloz Toapanta, M. E., Castro Córdova, J. F., & Solís Ruiz, M. A. (2026). La Inteligencia Artificial Generativa y la enseñanza de una lengua extranjera en estudiantes de Educación General Básica. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades* 7 (1), 1789 – 1800. <https://doi.org/10.56712/latam.v7i1.5388>

INTRODUCCIÓN

En la actualidad, la incorporación de la tecnología en la enseñanza ha transformado los enfoques pedagógicos tradicionales, promoviendo prácticas más inclusivas y orientadas a personalizar el aprendizaje, especialmente de lenguas extranjeras. Alonso (2024) sostiene que la tecnología y la Inteligencia Artificial Generativa (Gen AI), permiten atender la diversidad de los estudiantes mediante procesos educativos personalizados y contextualizados. En este marco, la Gen AI se presenta como una herramienta relevante en la enseñanza y aprendizaje del inglés al facilitar la interacción, la retroalimentación inmediata y el desarrollo de competencias comunicativas.

En Ecuador, se evidencia una tendencia hacia el uso de herramientas tecnológicas con Gen AI para potenciar procesos educativos, particularmente en el aprendizaje de una nueva lengua extranjera. El estudio de Morán et al. (2025) revela que la educación personalizada con Gen AI de inglés, mejora la motivación, el rendimiento y la captación de los saberes mediante entornos interactivos adaptativos, aunque enfrenta barreras estructurales como conectividad. González (2025) identifica que incrementa sustancialmente competencias lingüísticas y la motivación intrínseca, al tiempo que evidencia la insuficiencia de formación docente especializado y liderazgo educativo para su implementación.

Desde la teoría del constructivismo sociocultural de Vygotsky, donde el conocimiento se construye mediante la interrelación social y la utilización de herramientas mediadoras, la Gen AI actúa como un mediador pedagógico, siendo, un recurso didáctico innovador que apoya el desarrollo del estudiante con retroalimentación inmediata y aprendizaje personalizado (Ramírez et al., 2025). Por lo tanto, se plantea como objetivo principal, analizar el uso de la Gen AI en la enseñanza de una lengua extranjera en estudiantes de Educación General Básica superior, con el fin de identificar sus aportes en el desarrollo de competencias lingüísticas. En tal virtud, se plantea como interrogante de qué manera el uso de la Gen AI incide en la enseñanza de una lengua extranjera en los estudiantes de Educación General Básica.

Previo a estos antecedentes, se presenta un diseño descriptivo con enfoque cuantitativo, sustentado en artículos científicos publicados, bajo esta orientación, se propone una intervención con actividades mediadas por Gen AI, orientadas a fortalecer las competencias lingüísticas del inglés, la motivación y el autoaprendizaje para aportar evidencias que respalden la innovación educativa en el idioma inglés considerando las demandas actuales de la enseñanza en medios digitales.

METODOLOGÍA

La metodología de investigación mantiene un enfoque cuantitativo, de tipo descriptivo, con un diseño preexperimental de un solo grupo con pretest y posttest para evaluar los cambios en la enseñanza de inglés de 36 estudiantes de décimo "A" de la Unidad Educativa "Santa Rosa" tras la intervención con una propuesta didáctica mediada por Gen AI (Chávez, 2020). Las fuentes de datos provienen de una evaluación acerca del conocimiento del idioma inglés aplicada antes y después de la intervención, cabe mencionar que los datos recogidos se analizan mediante estadísticos descriptivos.

El procedimiento de evaluación se llevó a cabo en el salón de clases mediante un cuestionario de 10 preguntas para diagnosticar los conocimientos captados acerca de los temas trabajados en el primer quimestre del idioma inglés: Personal information and self-description, Comprehension of main ideas in familiar c, Functional vocabulary in everyday and academic contexts, Listening and speaking skills development, Use of basic grammatical structures in context, mismo que fue aplicado antes y después de la intervención de la propuesta didáctica con Gen AI, cabe mencionar, que la intervención se enfocó en reforzar el conocimiento de los temas mencionados.

Posteriormente, se procedió a realizar la evaluación del pretest al décimo año A, los datos se tabularon en el programa estadístico SPSS para conocer sus resultados, posteriormente se establece el análisis e interpretación de los mismos como parte de la investigación, se aplicó las actividades mediadas por Gen IA y se seguidamente se aplicó el posttest para analizar de forma comparativa los resultados obtenidos.

DESARROLLO

Inteligencia Artificial Generativa

La Inteligencia Artificial Generativa (Gen AI), se precisa como un conjunto de tecnologías capaces de producir contenido original; como textos, imágenes o soluciones a partir del aprendizaje de patrones en grandes volúmenes de datos, así su incorporación en el proceso de enseñanza y aprendizaje permite la creación de recursos didácticos adaptativos y sistemas de retroalimentación automatizada, permitiendo una educación personalizada (Giannakos et al., 2025). Así mismo, De La Torre y Baldeón, (2024), la conciben como útil para potenciar las habilidades al ajustar los contenidos a las necesidades del estudiante para mejorar el proceso cognitivo que implica interpretar, analizar y construir significados, conceptos que convergen en la mejora de los procesos educativos.

Según Vivares y Rodríguez (2025) la Gen AI desempeña un papel fundamental en los procesos de enseñanza y aprendizaje al transformar la forma en que se accede, gestiona y personaliza el conocimiento, colocándose como una tecnología estratégica que impulsa la innovación educativa y fortalece las capacidades frente a los desafíos. No obstante, Basantes et al. (2025) señala los principales desafíos de la Gen AI en la educación como la brecha digital, la limitada formación docente y la resistencia al cambio pedagógico. Pese a los desafíos que son solucionables, se considera su alto valor por su aplicación en educación que permite optimizar la toma de decisiones pedagógicas, mejorar la enseñanza y la equidad en el acceso al aprendizaje para responder a realidades sociales diversas.

Se pueden mencionar diversas herramientas de Gen AI aplicables en el aula, las cuales facilitan la creación y personalización de contenidos, además de la retroalimentación inmediata. Muchas herramientas permiten apoyar al docente en el diseño de actividades didácticas innovadoras y promover en los estudiantes el desarrollo de competencias lingüísticas, cognitivas y digitales, especialmente en la enseñanza del idioma inglés.

Gamma es una de herramienta de Gen AI orientada a la creación automática de presentaciones, documentos y páginas educativas a partir de instrucciones textuales, optimizando el diseño visual y la organización del contenido, permite transformar ideas en recursos didácticos estructurados, interactivos y visualmente atractivos, facilitando la comprensión y el aprendizaje significativo (Gamma.com.ia, 2026). En la educación, apoya al docente en la elaboración de materiales personalizados, reduce el tiempo de planificación y fortalece metodologías activas (Aleaga et al., 2025).

Whimsical, es una plataforma visual colaborativa en línea que permite organizar y representar ideas mediante mapas mentales, diagramas de flujo y esquemas interactivos, su interfaz intuitiva facilita la planificación y estructuración de contenidos de forma clara y visual (Whimsical, 2026). La herramienta posibilita el trabajo colaborativo en tiempo real, favoreciendo la construcción conjunta del conocimiento, potenciando el pensamiento visual y la comprensión de conceptos.

Emaze, es una plataforma digital para crear presentaciones interactivas y contenidos visuales dinámicos mediante plantillas profesionales. Permite integrar texto, imágenes, videos y efectos multimedia de forma intuitiva, su funcionamiento en la nube facilita el acceso y la edición desde

distintos dispositivos, favoreciendo el trabajo colaborativo en tiempo real (Emaze, 2026). En educación, fortalece la creatividad, la comunicación visual y la presentación efectiva de contenidos.

Suno, es una plataforma de Gen AI que permite generar música original a partir de descripciones de texto, generalizando la creación musical para usuarios (Aleaga et al., 2025). El conocimiento se puede impartir mediante la música y en esta plataforma se puede adaptar a varios géneros apreciados por los estudiantes, dinamizando la enseñanza.

Enseñanza de una lengua extranjera

La enseñanza de una lengua extranjera se concibe como un proceso dinámico, social y mediado, en el que el maestro imparte conocimiento para que el estudiante construya competencias lingüísticas y comunicativas mediante la interacción significativa con diversos contextos y recursos, en este sentido, la incorporación de la tecnología en la enseñanza de una lengua extranjera que amplía el acceso a insumos auténticos, favorece enfoques pedagógicos centrados en el aprendiz, promoviendo la autonomía, la colaboración y el aprendizaje (Trujillo et al., 2019).

Para Carrión et al. (2025) la enseñanza de una lengua extranjera se concibe como un proceso pedagógico integral orientado al desarrollo progresivo de competencias comunicativas, sin duda, estas estrategias didácticas permiten al estudiante comprender, producir e interactuar eficazmente en diversos contextos. Este proceso resulta fundamental en la formación educativa, porque el docente actúa como mediador del aprendizaje al promover competencias comunicativas, cognitivas y digitales necesarias para desenvolverse en entornos sociales, académicos y profesionales globalizados. La enseñanza docente se ve fortalecida por el uso pedagógico de recursos digitales como la Gen AI, que favorecen la enseñanza mediante la exposición auténtica al idioma, la práctica guiada e interactiva y la construcción significativa del conocimiento lingüístico.

Conforme Casariego et al. (2023) los métodos de enseñanza de lenguas extranjeras se orientan hacia:

Métodos comunicativos: orientados a la enseñanza funcional del idioma mediante situaciones reales de comunicación, priorizan la interacción social entre los estudiantes como estrategia didáctica clave para favorecer el uso auténtico de la lengua y la construcción conjunta del conocimiento lingüístico.

Métodos colaborativos o sociales: fundamentados en la cooperación y el trabajo entre pares, se fortalecen como estrategias de enseñanza que promueven un aprendizaje significativo, al incentivar la participación de los estudiantes, el intercambio de ideas y el compromiso con la adquisición de habilidades lingüísticas aplicables a contextos reales.

Métodos enfocados en el estudiante: característicos de los enfoques contemporáneos de enseñanza de lenguas extranjeras, promueven la autonomía y el aprendizaje significativo, integrando la interacción social y el uso educativo de la tecnología como recursos esenciales para avanzar con las habilidades comunicativas.

Las herramientas digitales actúan como mediadores cognitivos que potencian la exposición al idioma, la práctica comunicativa, colaborativa y la retroalimentación constante, con métodos centrados en los estudiantes que permite desarrollar sus habilidades de autoaprendizaje, elementos clave para potenciar las habilidades comunicativas en lenguas extranjeras.

RESULTADOS

La población total fue de 36 estudiantes de la de la Unidad Educativa "Santa Rosa" matriculados en el décimo "A" educación general básica; con una edad mínima de 14 años y como máxima de 15 años;

se observa que el 92 % de los estudiantes tienen 14 años y el 8% tienen 15 años de edad. Determinando que la mayoría de estudiantes que participaron se encuentran con la edad acorde a su nivel educativo.

Tabla 1

Edad y grupo de pertenencia de los estudiantes de Décimo "A"

Edad	Frecuencia	Porcentaje
14 años	33	92%
15 años	3	8%
Total	36	100%

Nota: Datos estudiantes del 10 "A" año básico de la Unidad Educativa "Santa Rosa".

Fuente: elaboración propia.

De acuerdo con los resultados del pretest y posttest aplicado a los estudiantes, se visualiza que en el Pretest el promedio del resultado fue de 7,42 y en el posttest fue de 8,75 existiendo una diferencia de 1,33 en aumento del promedio, por ende, es indispensable el implementar herramientas con Gen AI que puedan mejorar la enseñanza y estimular el aprendizaje del idioma inglés para obtener mejores resultados en el rendimiento del grupo como se evidenció con la propuesta de intervención. Los datos se visualizan en la tabla 2.

Tabla 2

Aciertos Pretest y Posttest del cuestionario aplicado

Estudiante	Pretest	Posttest	Diferencia
Estudiante 1	8,25	8,50	0,25
Estudiante 2	7,50	9,00	1,50
Estudiante 3	7,75	8,67	0,92
Estudiante 4	5,50	6,50	1,00
Estudiante 5	7,00	9,33	2,33
Estudiante 6	9,00	9,67	0,67
Estudiante 7	7,33	8,00	0,67
Estudiante 8	6,75	6,75	0,00
Estudiante 9	6,75	8,67	1,92
Estudiante 10	5,75	8,00	2,25
Estudiante 11	5,50	9,67	4,17
Estudiante 12	5,50	8,83	3,33
Estudiante 13	9,25	9,83	0,58
Estudiante 14	9,83	10,00	0,17
Estudiante 15	9,25	10,00	0,75
Estudiante 16	5,25	8,00	2,75
Estudiante 17	8,33	9,00	0,67
Estudiante 18	8,75	9,67	0,92
Estudiante 19	7,83	10,00	2,17
Estudiante 20	9,75	10,00	0,25
Estudiante 21	9,33	9,75	0,42
Estudiante 22	10,00	10,00	0,00
Estudiante 23	9,50	9,67	0,17
Estudiante 24	6,75	7,17	0,42
Estudiante 25	7,25	8,00	0,75
Estudiante 26	7,50	9,00	1,50

Estudiante 27	7,75	8,67	0,92
Estudiante 28	5,50	6,50	1,00
Estudiante 29	7,00	9,33	2,33
Estudiante 30	9,00	9,67	0,67
Estudiante 31	7,33	8,00	0,67
Estudiante 32	4,75	6,00	1,25
Estudiante 33	6,75	8,67	1,92
Estudiante 34	5,75	8,00	2,25
Estudiante 35	5,80	9,67	3,87
Estudiante 36	6,50	8,83	2,33
Promedio	7,42	8,75	1,33

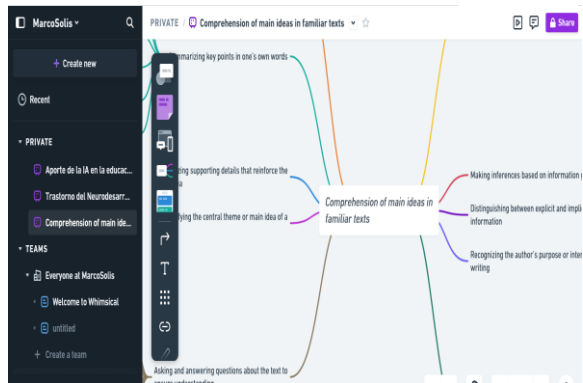
Nota: Resultados de la aplicación del pre y postest de la evaluación de inglés.

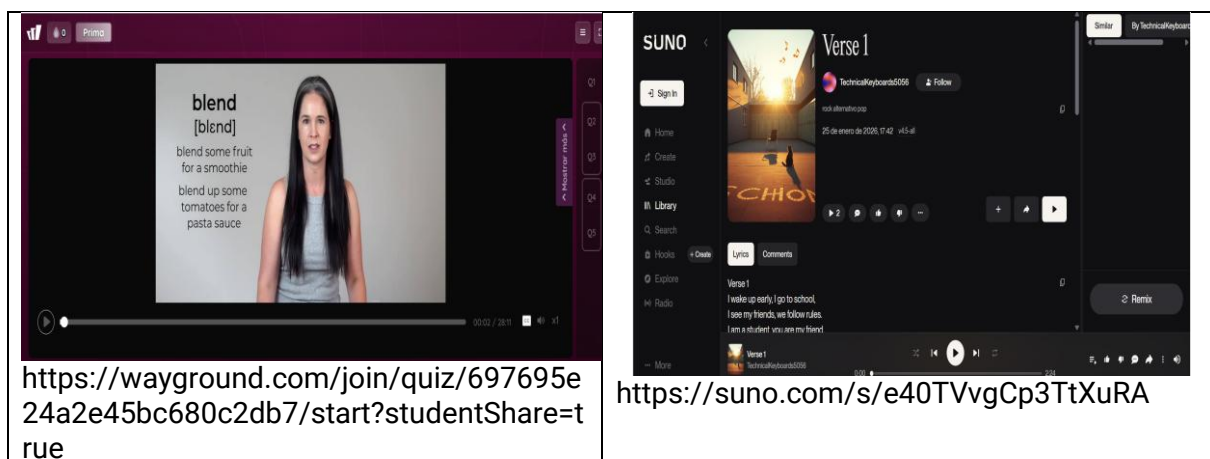
Fuente: elaboración propia.

En la tabla 3, se presentan algunas de las intervenciones realizadas con Gen AI y el uso de sus herramientas como Gamma, Whimsical, Wayground y Suno, mismas que permitieron mejorar la forma de enseñar y de captar el conocimiento del inglés.

Tabla 3

Intervención propuesta con instrumentos de Gen AI

Sesión 1: Personal information and self-description	Sesión 2: Comprehension of main ideas in familiar texts
Gamma  https://gamma.app/docs/Informacion-Personal-y-Autodescripcion-Como-Presentarse-en-Ingles-q5i17bdqplkvqz1	Whimsical  https://whimsical.com/comprehension-of-main-ideas-in-familiar-texts-NqRE1Qsdi1AwC3ooghFLuE
Sesión 3: Functional vocabulary in everyday and academic contexts	Sesión 4: Use of basic grammatical structures in context
Wayground 	Suno 



Fuente: elaboración propia.

En la tabla 4, los resultados muestran un incremento en el rendimiento promedio de los estudiantes del pretest ($M = 7,42$; $DEV = 1,50$) al posttest ($M = 8,75$; $DEV = 1,12$), con una diferencia media de 1,33 puntos, lo que evidencia una mejora significativa en el desempeño tras la intervención pedagógica.

Tabla 4

Media de comparación de aciertos del pre y posttest

Estadísticas del grupo					
	GRUPO	N	Media	Desv. Desviación	Desv. Error promedio
Evaluación de conocimiento	Pretest	36	7,42	1,50	0,25
	Posttest	36	8,75	1,12	0,19

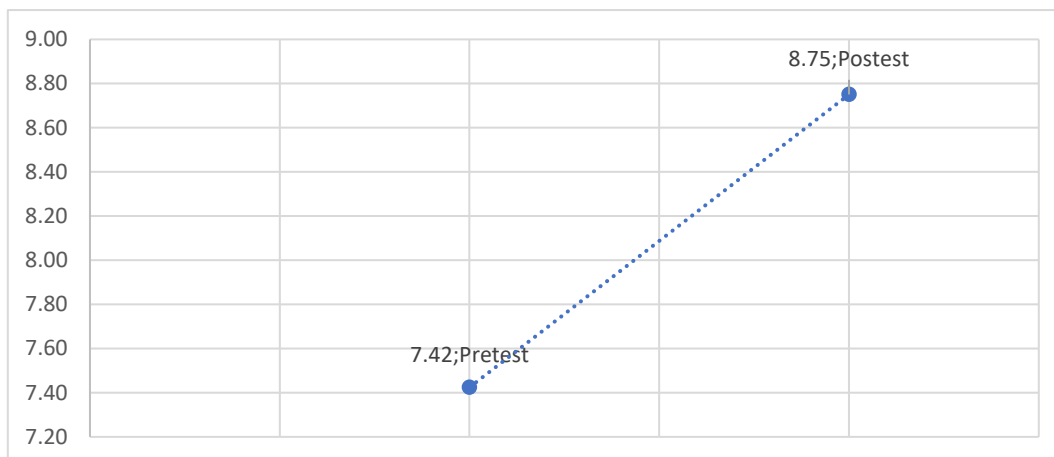
Nota: Comparación del pre y posttest de la evaluación de inglés.

Fuente: elaboración propia.

En el gráfico 1, se visualiza el comparativo del promedio alcanzado del pre y posttest determinando una media de 7,42 y el posttest de 8,75 incrementando la puntuación luego de la intervención con las herramientas de Gen AI.

Gráfico 1

Comparativo de medias de aciertos Pretest y Posttest del cuestionario aplicado



Nota: Diferencias de medias del pre y posttest.

Fuente: elaboración propia.

DISCUSIÓN

Se evidencia un incremento significativo en el conocimiento de los participantes, con la mejora del promedio del pretest al posttest, lo que confirma el impacto positivo de la incorporación de Gen AI en la enseñanza del inglés. Estos hallazgos coinciden con Morán et al. (2025), quienes destacan que los entornos interactivos y adaptativos basados en Gen AI fortalecen la motivación y la obtención del conocimiento, encajando como herramientas indispensables en los espacios educativos. Alineándose con González (2025), al demostrar avances en las competencias lingüísticas mediante experiencias de enseñanza mediadas por herramientas digitales como Gamma, Whimsical y Emaze.

A partir de una visión teórica, los hallazgos refuerzan los enfoques constructivistas y sociocognitivos de la enseñanza de una lengua extranjera, al evidenciar que la Gen AI favorece procesos activos, personalizados e incluso motivacionales. En la práctica, el uso de Gamma, Whimsical y Emaze se proyecta como una estrategia didáctica eficaz para potenciar las habilidades lingüísticas, sin embargo, su implementación requiere formación docente especializada y liderazgo institucional.

En tal virtud, se requiere ampliar investigaciones que promuevan muestras más diversas y diseños longitudinales que permitan analizar el impacto sostenido de la Gen AI en la enseñanza de lenguas extranjeras a largo plazo. Asimismo, resulta pertinente profundizar en estudios comparativos entre distintas herramientas de Gen AI y su incidencia específica en cada competencia lingüística.

CONCLUSIÓN

El uso de la Gen AI en la enseñanza de una lengua extranjera en estudiantes de Educación General Básica, evidenciando mejoras significativas en sus conocimientos y el avance de competencias lingüísticas. Los resultados del pretest y posttest confirmaron un incremento notable en el desempeño de los estudiantes tras la intervención pedagógica, esto demuestra que la Gen AI permite procesos de enseñanza más dinámicos, interactivos y centrados en el aprendizaje del estudiante.

Las plataformas como Gamma, Whimsical, Emaze y Suno contribuyeron a fortalecer la motivación y la colaboración de los alumnos en el proceso de enseñanza y aprendizaje de inglés, los hallazgos se

alinean con la literatura revisada, que destaca el potencial de la Gen AI para la enseñanza y promover aprendizajes significativos. Reafirmando la necesidad de incorporar tecnologías emergentes como mediadoras en contextos educativos formales.

Finalmente, el estudio resalta la importancia de la Gen AI como un recurso pedagógico innovador que puede transformar la enseñanza de lenguas extranjeras en Educación General Básica. No obstante, su implementación efectiva requiere condiciones institucionales adecuadas, formación docente especializada y una planificación didáctica intencionada.

REFERENCIAS

Aleaga, S. A., Espinoza, M. F., Duarte, J. M., Pluas, E. A., Gómez, R. A., & Araujo, J. E. (2025). Enseñar con Inteligencia: Estrategias y Herramientas de IA para Docentes Moderno. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 9(3), 3037–3052. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i3.17923

Alonso, M. L. (2024). La enseñanza del español mediada por tecnología: de la justicia social a la Inteligencia Artificial (IA). *Journal of Spanish Language Teaching*, 11(1), 122–123. <https://doi.org/10.1080/23247797.2024.2361592>

Basantes, M. M., Miranda, A. M., Lara, E. E. L. L., Zamora, H. C., & Corozo, M. M. (2025). Desafíos y retos de la inteligencia artificial en la educación ecuatoriana: Una mirada desde la enseñanza y el rol del docente. *Arandu UTIC*, 12(1), 1551–1566. <https://doi.org/10.69639/arandu.v12i1.694>

Carrión, R., Carrión, J., & Cupe, W. (2025). Tecnologías del Aprendizaje y el Conocimiento y Competencias Comunicativas en lengua extranjera en estudiantes universitarios. *Revista de Estudios y Experiencias En Educación*, 24(54), 12–31. <https://doi.org/10.21703/REXE.V24I54.2861>

Casariago, I. V., Flores, H., & Salazar, J. (2023). Vista de Los métodos de enseñanza de lenguas extranjeras y las estrategias sociales en estudiantes universitarios . *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(1), 4010–4021. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/4736/7171>

Chávez, S. (2020). Diseños preexperimentales y cuasiexperimentales aplicados a las ciencias sociales y la educación. *International Journal of New Developments in Education*, 6(7), 167–178. <https://doi.org/10.25236/ijnde.2024.060708>

De La Torre, A., & Baldeon, M. (2024). Generative Artificial Intelligence in Latin American Higher Education: A Systematic Literature Review. 12th International Symposium on Digital Forensics and Security, ISDFS 2024. <https://doi.org/10.1109/ISDFS60797.2024.10527283>

Emaze. (2026). <https://www.emaze.com/es/>. Emaze.

Gamma.com.ia. (2026). Generador de PPT potenciado por IA excepcional Plataforma de Creación. https://gamma.com.ai/es?code=Vp62hq&gad_source=1&gad_campaignid=22650899984&gclid=CjwKCAiAmp3LBhAkEiwAJM2JUI96XQTkLZ2FFwqcBF_neYzgc1BwwZjfw1ZQ9BD0d3vSI1QsZmESohoC52sQAvD_BwE

Giannakos, M., Azevedo, R., Brusilovsky, P., Cukurova, M., Dimitriadis, Y., Hernandez-Leo, D., Järvelä, S., Mavrikis, M., & Rienties, B. (2025). The promise and challenges of generative AI in education. *Behaviour and Information Technology*, 44(11), 2518–2544. https://doi.org/10.1080/0144929X.2024.2394886/ASSET/0A44EE2E-411A-4C4C-83D8-565C7796A3EB/ASSETS/GRAPHIC/TBIT_A_2394886_F0001_OC.JPG

González, W. C. (2025). Influencia de la inteligencia artificial en aprendizaje del inglés como segunda lengua en estudiantes ecuatorianos. *Revista de Educación y Pedagogía*, 3(2), 56–74. <https://revistasinstitutoperspectivasglobales.org/index.php/Cognopolis/article/view/704/1414>

Morán, P., Limongi, S., Montemayor, D., & Villegas, M. (2025). Inteligencia Artificial y Aprendizaje automático en el inglés: revisión sistemática sobre la personalización tecnológica para la competencia lingüística. *Revista Invecom*, 6(2), 1–9. [moz-extension://79dc9568-80ae-4f28-a531-ddcd817d95b2/enhanced-reader.html?openApp&pdf=https%3A%2F%2Fve.scielo.org%2Fpdf%2Fric%2Fv6n2%2F2739-0063-ric-6-02-e602014.pdf](https://doi.org/10.21703/REXE.V24I54.2861)

Ramírez, E., Ordoñez, A., Guamán, M., & Cobos, C. (2025). La educación en tiempos de tecnología: La inteligencia artificial y su influencia en la educación en el Ecuador. *Polo Del Conocimiento*, 10(10), 1237–1256. <https://doi.org/10.23857/pc.v10i10.10594>

Vivares, E., & Rodriguez, F. (2025). Artificial Intelligence meets South America: mapping emerging technology power governance and the challenges ahead. *Globalizations*. <https://doi.org/10.1080/14747731.2025.2497209>

Whimsical. (2026). Whimsical. Whimsical.

Todo el contenido de LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades, publicados en este sitio está disponibles bajo Licencia Creative Commons .