

7. ChatGPT: posibles aplicaciones y recomendaciones de uso en ELE

Macarena García
University of Manchester
macarena.garcia@manchester.ac.uk

RESUMEN

El presente trabajo aborda el origen y algunos posibles usos de ChatGPT, una de las herramientas de inteligencia artificial generativa más recientes, en el aula de ELE, la cual puede servir para dinamizar y/o complementar actividades ya existentes. El desarrollo de estos nuevos modelos de lenguaje basados en la atención (Vaswani y otros, 2017), capaces de responder a preguntas de forma compleja e idiomática marca un punto de inflexión en nuestra vida académica y profesional ya que supone una novedad en el campo de la enseñanza de lenguas.

En la introducción de este artículo, se explica qué es ChatGPT y cómo ha surgido para facilitar una mejor comprensión de este tipo de recursos. Seguidamente, en la metodología, se explican los detalles del procedimiento que se lleva a cabo en cada interacción, las cuales pueden ayudar a trabajar ciertas destrezas lingüísticas desde el nivel A1 hasta el nivel B2 del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER). Para facilitar su lectura, las actividades se clasifican en usos

para profesores y usos para alumnos. Además, se incluye un uso dirigido a la clase de español de los negocios. Después, hemos incluido un apartado en el que comentamos las respuestas del chat y ofrecemos posibles aplicaciones. Por último, en las conclusiones, reflexionamos sobre los usos explicados y ofrecemos algunos consejos para lograr emplear ChatGPT de forma eficiente.

PALABRAS CLAVE

ChatGPT, inteligencia artificial, modelos de lenguaje, enseñanza de lenguas, español como lengua extranjera.

ABSTRACT

This paper explores the origin and some potential applications of ChatGPT one of the latest generative artificial intelligence tools in the ELE (Spanish as foreign language) classroom, which can be used to dynamize and/or complement existing activities. The development of these new attention-based language models (Vaswani y otros, 2017) capable of answering complex and idiomatic questions marks a turning point in our academic and professional lives as it represents a novelty in the field of language teaching.

In the introduction of this article, we provide an explanation of what ChatGPT is and how it has emerged to facilitate a better understanding of this type of tool. Then, the methodology section suggests activities that can help develop certain linguistic skills from level A1 to level B2 CEFR. The activities proposed are divided into uses for teachers and uses for students. Furthermore, a use for the Business Spanish class is included. Later, we have included a section in which we discuss the responses of the chat and offer possible applications for the resource in class. Finally, we reflect on the explained uses and offer some guidance on the utilization of ChatGPT.

KEYWORDS

ChatGPT, artificial intelligence, language models, language teaching, Spanish as a foreign language.

1. INTRODUCCIÓN

En los últimos años, la aparición de nuevas herramientas digitales ha ocasionado una especie de revuelo que, en ocasiones, tiende a disiparse una vez que los docentes y el alumnado logran familiarizarse con dichas herramientas. Esperando que este no sea el caso con ChatGPT, con este artículo, proponemos un primer acercamiento entre el profesorado y la aplicación para explorar posibles usos que esta herramienta puede tener tanto para los profesores como para los y las alumnas de ELE. Para explicar las interacciones que hemos llevado a cabo con el chat, hemos divido este artículo en cuatro partes: la metodología, las actividades propuestas, los resultados y las conclusiones.

ChatGPT se refiere a *Generative Pretrained Transformer*, un modelo de lenguaje natural desarrollado por la empresa OpenAi. Se trata de una herramienta entrenada para crear respuestas coherentes y contextuales a partir de la introducción de *input* escrito, ya sea una orden o una pregunta, basada en un tipo de red neuronal llamada *transformer* o arquitectura *transformer*.

Hasta el año 2016, los modelos que teníamos a nuestro alcance estaban basados en redes recurrentes (Torres, 2023). Este tipo de red procesaba la información de forma secuencial, es decir, analizaba el *input* introducido en el orden en que se incluía. Sirva de ejemplo la forma en la que los seres humanos procesamos la información al leer una frase. Aunque esto representaba un avance, su rendimiento no acababa de ser bueno, puesto que contaba con un problema: la pérdida de memoria a corto plazo. La secuenciación del procesamiento del *input* provocaba que se perdiera la relación que una palabra tenía con el resto del texto (Santana Vega, 2020).

Así pues, el gran cambio tuvo lugar con la publicación *Attention is all you need* (Vaswani y otros, 2017), lo que supuso un nuevo enfoque en este campo, ya que se dejaba atrás el uso de las redes recurrentes y se daba comienzo al empleo de las redes neuronales basadas en la atención. Esto permitió resolver el problema del primer tipo, la secuenciación de la información, y la consecuente pérdida de calidad en el análisis de la información. Dicho de otra forma, nos referimos a que la arquitectura

transformer organiza las palabras introducidas de manera que la herramienta puede entenderlas tanto de manera aislada como en relación con el resto, sin bajar la calidad del nivel de su análisis (Santana Vega, 2020).

2. METODOLOGÍA

Las pruebas que hemos practicado han sido ejecutadas en la versión 3.5 de ChatGPT, que es, por el momento, la versión gratuita. Nuestro procedimiento ha sido muy simple: hemos introducido *prompts* (órdenes, preguntas o instrucciones) en la interfaz conversacional del recurso para saber cómo puede responder y hemos analizado su respuesta. En la mayoría de las interacciones, hemos introducido las órdenes en español, con excepción del caso 3.1.D, cuyas instrucciones fueron introducidas en inglés.

El análisis de las respuestas del chat responde a la utilidad que las respuestas obtenidas puedan tener para facilitar el trabajo del profesor y poder trabajar la comprensión lectora, la expresión escrita, la adquisición de vocabulario, el tratamiento de aspectos culturales y la búsqueda de ideas iniciales en clases del español de los negocios. También responde al uso que pueden darle los estudiantes y comentamos todas las interacciones que pueden darle ambos perfiles en el capítulo *Resultados*. Las posibles aplicaciones se clasifican en posibles usos dirigidos a profesores y profesoras, y usos dirigidos a alumnos y alumnas, en su mayoría, de niveles intermedios de ELE y EFE (Español con Fines Específicos). Cada caso se presenta en forma de tabla, indicando la instrucción introducida y las respuestas que la aplicación ha brindado.

Las posibles aplicaciones que se han abordado has sido clasificadas de la siguiente manera:

- **Usos para profesores**

  A. Comparación de textos para trabajar el registro textual

  B. Adaptación de frases a diferentes variedades lingüísticas

C. Juego *Adivina el famoso*

D. *Jeopardy* sobre lengua y cultura

- **Usos para alumnos**

E. Búsqueda de colocaciones

F. Búsqueda de ideas de negocio entre Reino Unido y España

3. ACTIVIDADES PROPUESTAS

3.1 Usos para profesores

3.1.1 Comparación de textos para trabajar el registro textual

El primer caso fue la búsqueda de un ejercicio que permitiera trabajar las diferencias léxicas entre un texto de registro formal e informal, un aspecto que se suele trabajar en los niveles intermedios (B1-B2). Empezamos pidiendo al chat que proporcione un texto estándar sobre un tema de nuestro interés.

Prompt	**Respuesta**
Escribe un texto de 100 palabras describiendo el tiempo en el norte de Cataluña	El tiempo en el norte de Cataluña ofrece una combinación única de elementos naturales. Caracterizado por su clima mediterráneo, esta región se ve influenciada por la presencia del mar y las montañas. Los inviernos suelen ser suaves, con temperaturas moderadas y algunas lluvias. La primavera y el otoño ofrecen un clima agradable y temperaturas templadas, ideales para disfrutar de paseos al aire libre. Los veranos son cálidos, con días soleados y una brisa refrescante proveniente del mar. Esta variabilidad climática convierte al norte de Cataluña en un destino ideal para aquellos que buscan disfrutar de una amplia gama de condiciones climáticas y paisajes.

Tabla 1. Uso 3.1.1: comparación de textos para trabajar el registro textual

Después de obtener el texto, seguimos dando indicaciones para obtener dos versiones de este en las que se puedan apreciar convenientemente las particularidades de cada registro.

Prompt	**Respuesta**
Ahora hazlo más informal	El tiempo en el norte de Cataluña tiene su rollo particular, tío. Aquí se junta lo mejor de dos mundos: el mar y las montañas. En invierno, no hace tanto frío y de vez en cuando caen unas gotas. La primavera y el otoño son la caña, con un clima de puta madre y temperaturas suaves. En verano, la cosa se pone calentita, con días soleados y una brisilla chula que viene del mar. En resumen, el norte de Cataluña es el sitio perfecto para flipar con la variedad de tiempo y paisajes que te ofrece, colega.

Tabla 2. Uso 3.1.A: comparación de textos para trabajar el registro textual

Prompt	**Respuesta**
Ahora muy formal	El clima en el norte de Cataluña exhibe una combinación singular de elementos naturales. Caracterizado por su clima mediterráneo, esta región se encuentra influenciada por la presencia del mar y las montañas. Los inviernos se caracterizan por ser moderados, con temperaturas suaves y precipitaciones ocasionales. La primavera y el otoño presentan un clima agradable y temperaturas templadas, propicias para el disfrute de actividades al aire libre. Los veranos son cálidos, con días soleados y una brisa marina refrescante. Esta diversidad climática confiere al norte de Cataluña un atractivo notable, brindando a los visitantes una variedad climática y paisajística excepcional.

Tabla 3. Uso 3.1.A: comparación de textos para trabajar el registro textual

3.1.2 Adaptación de frases a diferentes variedades lingüísticas

En esta segunda consulta, decidimos analizar la adaptabilidad que puede ofrecer la aplicación trabajando el léxico en la diversidad lingüística del español. Al igual que la propuesta anterior, este uso está dirigido a estudiantes de los niveles intermedios.

Introducimos la primera instrucción para adaptar una frase que trata el campo semántico de la ropa en español peninsular, un aspecto que cuenta con diferentes voces y particularidades entre las diferentes variedades del español, para presentar las unidades y poder trabajar con ellas. Luego, decidimos repetir el proceso con voces de otro campo semántico. En el siguiente caso, elegimos el campo semántico de las partes del hogar. Seguidamente, pueden observarse los dos ejemplos:

Prompt	**Respuesta**
Adapta esta frase al español de Chile: tengo una camiseta gris y unas bragas negras.	Tengo una polera gris y unas calzoncillas negras.

Tabla 4. Uso 3.1.B: adaptación de frases a diferentes variedades lingüísticas

Prompt	**Respuesta**
Adapta esta frase al español de México: Ese chaval tiene piscina en su casa.	Este vato tiene alberca en su casa.

Tabla 5. Uso 3.1.2: adaptación de frases a diferentes variedades lingüísticas

3.1.3 Juego «Adivina el famoso»

En la tercera propuesta se plantea una aplicación más interactiva. Se trata de intentar jugar a adivinar un personaje introduciendo preguntas en la aplicación. Este uso está dirigido a estudiantes de niveles iniciales

(A1-A2). Al inicio, es necesario dar una buena instrucción para que el recurso entienda qué tipo de respuesta requerimos. En nuestro caso, damos una segunda instrucción para asegurarnos que se entienda perfectamente el tipo de dinámica que queremos llevar a cabo.

Prompt	**Respuesta**
Quiero jugar contigo a «Adivina el famoso». Tú eliges a una persona muy famosa del mundo hispanohablante y yo te hago una pregunta e intento adivinar en quién has pensado.	¡Por supuesto! Me encantaría jugar contigo a «Adivina el famoso». He elegido a una persona muy famosa del mundo hispano. Adelante, hazme tus preguntas y trataré de adivinar en quién estás pensando.
Tienes que contestar solo con sí o no.	Está bien, contestaré tus preguntas con «sí» o «no». Adelante, haz tu primera pregunta para comenzar el juego.
¿Es hombre?	Sí.
¿Es pintor?	No.
¿Es mayor de 25 años?	Sí.
¿Es español?	No.
¿Tiene barba?	Sí.
¿Le gusta el fútbol?	No.
¿Es cantante?	Sí.
¿Canta canciones de reguetón?	Sí.
¿Es Enrique Iglesias?	No, no es Enrique Iglesias.
¿Canta con Enrique Iglesias?	Sí, el famoso en el que estoy pensando canta con Enrique Iglesias.
¿Es Juan Luis Guerra?	Sí, has acertado. El famoso en el que estaba pensando era Juan Luis Guerra, reconocido cantante dominicano conocido por sus éxitos y por colaborar con artistas como Enrique Iglesias. ¡Excelente trabajo!

Tabla 6. Uso 3.1.3: juego «Adivina el famoso»

3.1.4 *Jeopardy* sobre lengua y cultura

Seguidamente pasamos a comentar la cuarta interacción. Esta posible aplicación no solo está dirigida al aula de ELE, sino también a una clase de cultura; de ahí que usemos la instrucción en inglés. Cabe mencionar que hemos recogido la siguiente instrucción de un video sobre el uso de ChatGPT para aprender idiomas, cuyo enlace puede encontrarse en el apartado bibliográfico (Registre, 2023).

Pensando en adaptar preguntas de una serie de temas de forma lúdica y dinámica, pedimos a la aplicación que actúe de profesor para un alumno de nivel intermedio y para poder adaptar el nivel lingüístico de las preguntas. En esta ocasión, la actividad se basa en el juego *Jeopardy*. Para jugar se debe responder a las preguntas de varias secciones (*verbos*, *vocabulario*, *gramática*, *cultura* y *conversación*, en este caso). Las secciones poseen diferentes preguntas con diferentes puntuaciones, que van desde los 200 hasta los 100 puntos. Para jugar se escoge una sección de las anteriormente mencionadas que vale unos determinados puntos, por ejemplo, *vocabulario 400*.

La dificultad de cada pregunta dependerá del número de puntos que se le haya asignado, es decir, *vocabulario 200* será una pregunta más sencilla que *vocabulario 1000*. Según las reglas del juego, las respuestas deben darse en forma de pregunta que empiece por la estructura *What is* y, seguidamente, debe añadirse la respuesta. Además, en la instrucción presentada en la tabla 7, vemos también que pedimos al chat que añada el signo + cuando hayamos respondido correctamente a una pregunta y el signo – cuando hayamos respondido erróneamente. En la segunda respuesta de la interacción de la tabla 7, vemos cómo el chat propone la pregunta *Who is Pablo Piccaso and why he is famous for.* A lo que hemos respondido con la pregunta *What is «Painter and he is famous for painting the Guernica»?* Respondemos empleando dicha estructura y la aplicación nos da la respuesta por válida.

Tabla 7 · Página siguiente >

<table>
<tr><th>Prompt</th><th>Respuesta</th></tr>
<tr><td>Act as a language teacher for a Spanish intermediate student (B2), and let's play jeopardy. Set up a table game board with 5 categories in column 1, and 5-point values (200, 400, 600, 800, 1000) as the remaining 6 columns. Fill in the categories. After each round, update the game table, add a + when I get answers right and a - for wrong answers. At the end of the game, sum all the right answers and subtract all the wrong answers for the final score.</td><td><table><tr><td></td><td>200</td><td>200</td><td>200</td><td>200</td><td>1000</td></tr><tr><td>Verbs</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Vocabulary</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Grammar</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Culture</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr><tr><td>Conversation</td><td></td><td></td><td></td><td></td><td></td></tr></table>Sure! Let’s set up the game board for our Spanish Jeopardy.

Are you ready to start? Please choose a category and point value, and I’ll provide you with a question!</td></tr>
<tr><td>Culture 1000</td><td>Great choice! Here’s your culture question for 1000 points:
Question: Who is Pablo Picasso and what is he famous for?
Take your time to think about it and let me know your answer.</td></tr>
<tr><td>What is "Painter and he is famous for painting the Guernica"?</td><td>Excellent answer! Pablo Picasso is indeed a renowned painter, and he is famous for his painting called "Guernica." This powerful artwork, created in response to the bombing of Guernica during the Spanish Civil War, has become an iconic representation of the horrors of war. Well done! You earned 1000 points for this question.</td></tr>
</table>

Tabla 7. Uso 3.1.4: *Jeopardy* sobre lengua y cultura

3.2 Usos para alumnos

3.2.1 Búsqueda de colocaciones

Esta quinta interacción surgió a causa de la necesidad de encontrar un recurso digital que nos permitiera consultar una fuente, en su medida,

de unidades léxicas. Actualmente, contamos con el Diccionario de Colocaciones del Español (DiCE), sin embargo, este solo se limita a cubrir las unidades del campo semántico de los sentimientos. Es por esto por lo que decidimos comprobar la fiabilidad del recurso a la hora de ofrecer colocaciones, en concreto, colocaciones de verbo y nombre, una de las combinaciones más frecuentes, pero que conllevan más dificultades para los estudiantes de español como segunda lengua y que, a la vez, proporciona «idiomaticidad» a sus textos. La propuesta está dirigida a estudiantes de los niveles B1y B2.

Prompt	**Respuesta**
¿Puedes darme algunas colocaciones con la palabra «caso»? Solo verbos	¡Claro! Aquí tienes algunas colocaciones con la palabra «caso» seguidas de verbos: 1. Resolver un caso 2. Analizar un caso 3. Estudiar un caso 4. Investigar un caso 5. Presentar un caso 6. Probar un caso 7. Argumentar un caso 8. Plantear un caso 9. Documentar un caso 10. Seguir un caso 11. Ganar un caso 12. Perder un caso 13. Cerrar un caso 14. Reabrir un caso 15. Tratar un caso 16. Discutir un caso 17. Revisar un caso 18. Apelar un caso 19. Solucionar un caso 20. Documentar un caso

Tabla 8. Uso 3.2.1: búsqueda de colocaciones

3.2.2 Búsqueda de ideas de negocio entre Reino Unido y España

En este último uso, proponemos emplear ChatGPT para buscar ideas de negocios que estén relacionadas con Reino Unido y la cultura hispana o países de habla hispana. Esta aplicación está dirigida al aula de español de los negocios, en la que se plantea la creación de proyectos de negocio con frecuencia, por lo tanto, este uso puede ofrecerse desde el nivel intermedio B1. A través de esta propuesta se busca plantear el ejercicio de manera controlada.

Prompt	**Respuesta**
Dame 5 ideas de negocios emergentes relacionados con el Reino Unido y el mundo hispanohablante	Aquí tienes cinco ideas de negocios emergentes relacionados con el Reino Unido y el mundo hispanohablante: **1. Plataforma de intercambio cultural:** Crea una plataforma en línea que facilite el intercambio cultural entre el Reino Unido y países hispanohablantes. Podrías ofrecer programas de intercambio de estudiantes, prácticas laborales, cursos de idiomas y eventos culturales para fomentar el entendimiento mutuo y fortalecer los lazos entre ambos mundos. **2. Servicio de traducción especializada:** Con el crecimiento del comercio internacional entre el Reino Unido y los países hispanohablantes, existe una demanda creciente de servicios de traducción de alta calidad. Podrías establecer una empresa de traducción especializada en sectores como la tecnología, la medicina, el comercio y el turismo, ofreciendo traducciones precisas y profesionales. **3. Plataforma de comercio electrónico para productos auténticos:** Crea una plataforma en línea que conecte a productores y artesanos locales del Reino Unido con consumidores hispanohablantes. Promueve productos auténticos y de calidad, como artesanías, alimentos gourmet, productos textiles y más. Esto permitirá a los productores del Reino Unido expandir su alcance y aprovechar el mercado hispanohablante.

Prompt	**Respuesta** (continuación)
Dame 5 ideas de negocios emergentes relacionados con el Reino Unido y el mundo hispanohablante	**4. Consultoría en expansión de negocios:** Muchas empresas del Reino Unido están interesadas en expandirse hacia el mundo hispanohablante, pero pueden enfrentar barreras culturales y de mercado. Puedes ofrecer servicios de consultoría especializada en expansión de negocios para ayudar a estas empresas a navegar el mercado hispanohablante, identificar oportunidades, establecer alianzas estratégicas y adaptar sus productos o servicios a las necesidades locales. **5. Plataforma de aprendizaje de idiomas:** El aprendizaje de idiomas es una industria en constante crecimiento, y existe una gran demanda de enseñanza del inglés en los países hispanohablantes. Crea una plataforma en línea que ofrezca cursos interactivos de inglés, adaptados a las necesidades y características del público hispanohablante. Puedes incluir lecciones en vivo, materiales didácticos y programas personalizados para ayudar a los estudiantes a mejorar su nivel de inglés.

Tabla 9. Uso 3.2.2: búsqueda de ideas de negocio entre Reino Unido y España

4. RESULTADOS

A lo largo de este artículo, hemos presentado las respuestas que ChatGPT ha ofrecido a nuestras interacciones. Ahora comentaremos, en primer lugar, los resultados de los usos para profesores y, seguidamente, las interacciones dirigidas a los alumnos.

En relación con la primera consulta (comparación de textos para trabajar el registro textual), una vez obtenidas las dos versiones del texto, los alumnos, ya sea individualmente o en grupos, deberán identificar y poner en común las estructuras y el vocabulario propios de cada registro. Al comparar los textos, podemos apreciar las siguientes distinciones: en el texto informal, el uso de verbos de registro estándar o informal

(*juntarse*, *hacer*, *ser*, *rollo*, *flipar*), expresiones coloquiales (*ser la caña*, *ser/estar de puta madre*, *ponerse la cosa caliente*), el uso de adjetivos (*chulo*) y la adición de coletillas (*tío*, *colega*); en el texto formal, se observa la elección y el uso de una serie de verbos más determinados (*exhibir*, *encontrarse*, *caracterizar, presentar* y *conferir*), una elección de adjetivos más detallada (*singular, moderado, propicio*, *soleado*, *notable y excepcional)*, además de la preferencia por nominalizaciones (*exhibir una combinación singular*, *esta diversidad climática*) y formas verbales no personales (*caracterizado por su clima*, *influenciada por la presencia del mar*). Como puede observarse, las diferentes distinciones pertenecen a la variante del español peninsular.

Entendiendo las limitaciones relacionadas con el estilo y la naturalidad que los textos producidos por el chat puedan tener, esta propuesta puede añadirse en dos momentos de una secuencia didáctica. Pensamos que, primeramente, puede emplearse como actividad de apertura, dirigiendo la sesión hacia otros ejercicios en los que se profundice el tema. En segundo lugar, creemos que también puede plantearse como parte de una sesión de repaso en la que se hayan trabajado anteriormente los elementos relacionados con el registro. Estas opciones pueden servir como ejercicio de presentación o dentro de una sesión de repaso en la que se trabaje el registro de forma aislada. Alternativamente, se podría trabajar con un texto ya existente e introducirlo en el chat para obtener una versión formal y otra informal. Otra propuesta que puede hacerse es repetir el proceso, pero presentar a los alumnos solo una de las versiones (la forma o la informal) para que ellos tengan que reescribir el texto y conseguir acercarse a la versión opuesta. Concluimos que el recurso contesta de manera satisfactoria y puede ayudar al docente al preparar una clase para los niveles intermedios en la que se trabaje la comprensión lectora.

En la segunda interacción (adaptación de frases a diferentes variedades lingüísticas) los resultados son las unidades *polera*, **calzoncillas*, *vato* y *alberca*, las cuales deberán ser identificadas y comprobadas por los alumnos. En este caso, la actividad dirigida al nivel intermedio podría plantearse buscando versiones en diferentes variantes del español de una misma frase. En grupos, daríamos una misma frase a los alumnos en registro estándar para que busquen su versión correspondiente en

una de las variedades del español. Los alumnos pedirían al chat que adapte la frase y, después, pasaríamos a comprobar la validez de las respuestas. La comprobación, en este caso, es clave para asegurar que los alumnos asimilen los términos en su forma correcta. Una opción para comprobar la validez de los términos es realizar una primera corrección comparando en parejas o en grupos los resultados obtenidos con un diccionario monolingüe que además les permita corregir las opciones incorrectas. Seguidamente, pueden comentarse los resultados en una puesta en común. Dado que la aplicación ha fallado al ofrecernos la voz **calzoncillas*, creemos que sería recomendable emplear la versión de pago (o las futuras versiones gratuitas y mejoradas) del chat y así asegurarnos que la calidad de las respuestas es mejor. Pensamos que esta interacción permite tratar la adquisición de vocabulario y aumenta la conciencia de las variaciones lingüísticas del español.

En la tercera consulta (juego *Adivina el famoso*), al introducir la primera instrucción, entendemos que ChatGPT la ha comprendido, pero una parte de su respuesta puede resultar confusa: *trataré de adivinar en quién estás pensando*. En algunas ocasiones, y como hemos visto al comentar la interacción anterior, el chat puede elaborar respuestas incorrectas o parcialmente inexactas. Esto último es lo que ha sucedido en este caso; sin embargo, a pesar de eso, la interacción funcionó. Las respuestas obtenidas permitieron seguir con la dinámica del juego y el recurso funcionó correctamente.

Después de hacer diferentes preguntas para adivinar de qué persona se trataba, el chat revela que se trata del cantante Juan Luis Guerra. Entendemos que elige este personaje debido a su popularidad, pero desconocemos qué factores específicos causan dicha elección. La interacción propuesta sí que ayuda a practicar la expresión escrita y trata aspectos culturales, por lo tanto, consideramos que este uso sí que puede ser una buena alternativa para proponer en clase. Las preguntas que se introducen son básicas; empleamos los verbos *ser*, *gustar*, *tener* y *cantar*, además de adjetivos propios de los niveles A1 y A2, aunque pudieran expresarse con estructuras y vocabulario más complejos, por lo que esta interacción puede adaptarse con facilidad a niveles intermedios (o incluso avanzados). Puede proponerse para clases no solo de niveles iniciales, en los que se pueden practicar, por ejemplo, las conjugaciones

de los verbos básicos de los niveles iniciales, sino también de niveles intermedios en los que se busca trabajar otros tiempos verbales (pasados y subjuntivos, por ejemplo). Estas dinámicas pueden programarse grupal o individualmente. Otro posible uso sería el de jugar a *Adivina el famoso* detallando en la instrucción qué tipo de personaje queremos que se trabaje, por ejemplo, personajes relevantes en un periodo de tiempo concreto o relacionados con un evento importante del mundo hispano.

En la cuarta interacción (juego *Jeopardy* sobre preguntas culturales), también pensamos que la calidad de la respuesta de ChatGPT es adecuada y resulta útil para el docente no solo por las posibilidades de adaptación del contenido y otros aspectos (conjugaciones y otros aspectos gramaticales, vocabulario, frases comunicativas, por ejemplo), sino también por poder platear este tipo de actividad de forma interactiva. Este ejercicio podría plantearse en clase, en forma de dinámica plenaria y a modo de concurso en el que los alumnos podrían elegir diferentes secciones y contestar preguntas. Finalmente, el grupo que haya contestado a más preguntas de forma correcta y que, consecuentemente, haya obtenido más puntos, ganaría el concurso. La actividad también se podría proponer de forma individual, a modo de deberes. El profesor o la profesora daría la instrucción a los alumnos y estos la usarían de manera independiente, fuera de horas de clase para repasar los temas correspondientemente detallados en la instrucción. Otra opción sería cambiar las indicaciones convenientemente y proponer ejercicios de repaso que, al mismo tiempo, estarían dinamizados.

Ahora pasaremos a comentar los usos para alumnos. En la quinta interacción (búsqueda de colocaciones), al introducir la pregunta, la aplicación proporciona una lista de veinte posibles colocaciones para la palabra *caso*. Este grupo contiene colocaciones usuales en la lengua estándar, lo cual resulta pertinente a la hora de presentarlas en clase y ofrecer oportunidades de consulta. Además, una opción posterior que puede ser beneficiosa para la profesora o el profesor sería volver a dar instrucciones a la aplicación para que organizara las colocaciones en forma de tabla y poder así crear un ejercicio con las colocaciones deseadas en el que se tuvieran que relacionar las colocaciones con sus definiciones. Posteriormente, se puede pedir a los estudiantes algún tipo de tarea en la que tengan que emplear un mínimo de cuatro colocaciones

vistas. Valoramos positivamente la quinta interacción, ya que creemos que puede ser de gran ayuda a la hora de conseguir dar con colocaciones frecuentes e idiomáticas que mejoren la destreza escrita de los alumnos.

Por último, la sexta consulta (búsqueda de ideas de negocio entre Reino Unido y España) también presenta respuestas de interés que pueden ser útiles para los estudiantes de español de los negocios. La aplicación nos presenta cinco ideas de posibles negocios. En este caso, el chat puede usarse para trabajar esas ideas que los estudiantes pueden desarrollar más tarde en parejas o grupos. El objetivo de esta actividad sería la presentación de ciertos puntos relacionados con la creación y gestión de una empresa (inversión inicial, contratación de empleados, publicidad, entre otros). Este tipo de usos permitiría a los estudiantes trabajar de forma autónoma y empezar a conocer cómo pueden emplear ellos este tipo de recursos de manera beneficiosa.

5. CONCLUSIONES

Como resultado de lo expuesto en los anteriores capítulos, concluimos que el uso de ChatGPT puede ayudar a los y las docentes en la preparación de sus clases, ya que facilita el planteamiento de actividades que pueden llevarse a cabo en diferentes fases del aprendizaje. Las actividades pueden plantearse de forma dinámica y son fácilmente adaptables a diferentes niveles y conceptos (gramaticales, léxicos, etc.) o temas culturales, lo que facilita aún más su aplicación.

Con relación a los usos dirigidos al alumnado, para empezar, queremos dejar claro que, la simple redacción de las órdenes que los alumnos deberán introducir en el chat ya permite poner en práctica las destrezas escritas, en concreto el uso del imperativo y la redacción de preguntas. Seguidamente, creemos que los usos presentados son útiles a modo de consulta y que pueden ser ejemplos de aplicaciones que se pueden proponer para familiarizar a los estudiantes con el uso de los modelos de lenguaje.

Asimismo, las observaciones vistas a lo largo del artículo dejan claro que algunas interacciones son por el momento, mejorables, por ejemplo

3.1.B (adaptación de frases a diferentes variedades lingüísticas), pero consideramos que esto es un punto de partida para el desarrollo de las aplicaciones presentadas y para la creación de otras que puedan ser de utilidad a ambos perfiles.

En relación con lo anterior, desde el punto de vista técnico, creemos que es probable que la calidad de las respuestas que hemos obtenido sea mejor si empleáramos la versión ChatGPT 4, que acaba de convertirse en la versión gratuita, teniendo en cuenta las mejoras que se hayan introducido en el momento de la publicación de este artículo. Otro aspecto que mejoraría su capacidad de respuesta, a largo plazo, es la familiarización y el perfeccionamiento de la redacción de las instrucciones y el propio entrenamiento que la versión 3.5 de la aplicación estaría recibiendo, por lo que, con el tiempo, prevemos que la calidad de estas respuestas mejorará. Se debe añadir también que, por el momento, recomendamos siempre la supervisión de las respuestas, puesto que aún el chat no debería contar con la confianza lingüística ni temática (y tampoco ética) que podría tener en el futuro, una vez que se hayan identificado sus debilidades.

Respecto al uso de las indicaciones o *prompts*, recomendamos darlas en estructura de pregunta o empleando el imperativo. Deben ser precisas y detalladas. Además, si queremos obtener una mejor respuesta, podemos contextualizar y dar detalles al añadir frases como *eres un profesor de lengua* o *actúa como un profesor de lengua*, en las interacciones para profesores. En las interacciones pensadas para los alumnos, solo haría falta introducir órdenes o preguntas.

Por todo esto, pensamos que ChatGPT puede ser un buen asistente o herramienta para la clase de español como lengua extranjera y la clase de español con fines específicos, tanto para profesores como para alumnos. La aplicación puede ayudar a los profesores en la creación de actividades dinámicas y a los alumnos consultar colocaciones y desarrollar ideas de negocio. En ocasiones, su uso deberá supervisarse y será necesario que se ofrezcan guías y recomendaciones que faciliten las tareas, objetivo para el cual, además, deberemos realizar un trabajo de familiarización y mejorar, así, la competencia digital de los estudiantes.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Molero, R. (2012). *El uso de las redes sociales en la enseñanza del español como lengua extranjera* [en línea]. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/publicaciones_centros/PDF/napoles_2012/14_molero.pdf (Abril, 25, 2024).

Registre, J. (2023). *100 ChatGPT prompts to crack any language* [en línea]. https://www.youtube.com/watch?v=i4w521XBsQQ&t=3s (Mayo, 25, 2023).

Santana Vega, C. (2020). *¿Qué es un transformer? La red neuronal que lo cambió todo* [en línea]. https://www.youtube.com/watch?v=aL-EmKuB078 (Junio, 12, 2023).

Santana Vega, C. (2020*). Intro al Natural Language Processing (NLP) #1 - ¡De palabras a vectores!* [en línea]. https://www.youtube.com/watch?v=Tg1MjMIVArc (Junio, 13, 2023).

Santana Vega, C. (2020*). Intro al Natural Language Processing (NLP) #2 - ¿Qué es un embedding?* [en línea]. https://www.youtube.com/watch?v=RkYuH_K7Fx4 (Junio, 13, 2023).

Santana Vega, C. (2020). *¿Por qué estas redes neuronales son tan potentes? | Transformers parte 2* [en línea]. https://www.youtube.com/watch?v=xi94v_jl26U (Junio, 13, 2023).

Torres, J. (2023). *Redes Neuronales Recurrentes* [en línea]. https://torres.ai/redes-neuronales-recurrentes/ (Junio, 14, 2023).

Vaswani, A. y otros (2017). *Attention is all you need* [en línea]. https://dl.acm.org/doi/pdf/10.5555/3295222.3295349 (Junio, 13, 2024).