

El uso de imágenes creadas por la inteligencia artificial en la enseñanza de ELE: propuestas y buenas prácticas

Kata Baditzné Pálvölgyi¹
Universidad Eötvös Loránd

Dávid Kőszegi
Universidad Corvinus

Lili Takács¹
Universidad Nacional de Servicio Público

1. INTRODUCCIÓN

Las imágenes desempeñan un papel fundamental en la enseñanza, ya que poseen un poder de atracción que despierta la curiosidad de los estudiantes. Este atractivo visual también sirve como un sólido apoyo mnemotécnico para los alumnos, facilitando la retención de información. Además, las imágenes pueden transmitir contenidos culturales de manera más directa (Sánchez Benítez, 2009). Estudios como el de Şener & Çokçalışkan (2018) respaldan la idea de que los estudiantes visuales aprenden mejor a través de imágenes. El aspecto visual se vuelve crucial en la educación actualmente, ya que, según Al Hosni (2016), adquirir alfabetización visual es esencial para comprender la cultura visual que domina el mundo online.

La enseñanza de idiomas puede beneficiarse enormemente de la incorporación de estrategias visuales en las clases. La ilustración de materiales lingüísticos no solo hace el aprendizaje más atractivo, sino también sirve como un estímulo visual efectivo para facilitar la comprensión y retención del vocabulario. Al utilizar imágenes, los educadores podemos repasar y enlazar vocabulario de distintos campos semánticos; además, las imágenes permiten interiorizar metáforas conceptuales, ayudando a los estudiantes a comprender y recordar expresiones idiomáticas y giros lingüísticos de manera contextualizada y visual. Fomentar un enfoque interdisciplinario al incorporar imágenes relacionadas con diversas disciplinas también amplía el conocimiento general del estudiante. Y no menos importante, potenciar la creatividad a través de actividades visuales estimula la imaginación y la expresión personal.

La creación de imágenes con la inteligencia artificial (IA) brinda oportunidades a los docentes nunca antes vistas: seremos capaces de representar visualmente lo que necesitamos para la clase, que hasta este momento no ha existido. En nuestra propuesta primero evaluamos las aplicaciones más útiles para diseñar imágenes, enumerando también sus puntos débiles, y después veremos varias actividades propuestas para complementar la enseñanza de ELE con imágenes para distintos niveles y públicos.

¹ Las autoras Kata Baditzné Pálvölgyi y Lili Takács forman parte del proyecto «2022-1.1.1-KK-2022-00003. sz. Digitális Oktatásfejlesztési Kompetencia Központ - Mesterséges intelligencia az oktatásban labor» en la Universidad Eötvös Loránd.

2. CÓMO CREAR IMÁGENES ARTIFICIALES

La creación de imágenes artificiales no supone un gran reto ya con la aparición de múltiples plataformas con esta función incorporada. Con el simple acto de escribir el *prompt* —la descripción de lo que queremos generar en forma de unas instrucciones— podemos crear imágenes muy cercanas a las imágenes que hemos conceptualizado. Sin embargo, para recibir un resultado óptimo, hace falta incorporar el mayor número de detalles posible en nuestras instrucciones. Si no los suministramos, el generador de imágenes nos brindará resultados que según los inmensos datos que se han utilizado para entrenar el modelo de inteligencia artificial el programa «considere» los más probables —pero obviamente no puede leer nuestros pensamientos no verbalizados.

A continuación, compararemos algunas aplicaciones con la ayuda de las cuales podemos generar imágenes artificiales (Baditzné y Jakab, 2023). Obviamente existen varias opciones de pago, pero nosotros solo nos enfocaremos en plataformas que o son gratuitas u ofrecen una versión *freemium*.

Características (versión gratuita o <i>freemium</i>)	Bing Image Creator (Copilot)	Leonardo.AI	Craiyon
La cantidad de imágenes generables al día	15 rápidas e ilimitadas lentas	30 máximo	Ilimitada
Nivel de fidelidad a la realidad y al <i>prompt</i>	Alto	Mediano	Bajo
Estilos incorporados	Ninguno (solo algunas sugerencias)	11	4
Tiempo medio de generación por imagen	30 segundos (en el caso de las imágenes rápidas)	20 segundos	1 minuto
Resolución por defecto	1024 x 1024, 96 dpi	1024 x 768, 96 dpi	256 x 256, 72 dpi

Tabla 1. La comparación de tres aplicaciones para generar imágenes artificiales.

Como puede observarse, *Bing Image Creator (Copilot)* ofrece los resultados más precisos en esta comparación, pero sigue habiendo un número relativamente elevado de errores de diseño (por ejemplo, cuanto más alejada aparece la figura humana, menos precisa es la representación, puede ocurrir la sobregeneración de dedos y extremidades en las imágenes, y la expresión de la emoción en las caras a menudo es exagerada).

La Imagen 1 muestra las imágenes artificiales generadas por *Bing Image Creator (Copilot)*, *Leonardo.AI* y *Craiyon* a partir del mismo *prompt*: *Photo quality image of a doctor talking to a patient who has stomachache and above his head there is a bubble containing real-looking seafood* «Imagen de calidad fotográfica de un médico hablando con un paciente que tiene dolor de estómago y sobre su cabeza hay una burbuja que contiene mariscos de aspecto real».



Imagen 1. La comparación de las imágenes creadas con las aplicaciones *Bing Image Creator (Copilot)*, *Leonardo AI*, *Craiyon*, basadas en el mismo *prompt*.

De las tres aplicaciones, la imagen artificial más precisa y la que más sigue las indicaciones procede de *Bing (Copilot)*, aunque la versión de *Leonardo AI* es más realística (sin embargo, en esta aparecen mariscos incluso en la mesa, sin que figuren en el *prompt*). *Craiyon* falla tanto en el contenido como en la realización realística.

Para sacar lo máximo posible de las imágenes generadas, Karageorgakis (2023) recomienda definir los siguientes detalles en el *prompt*: el sujeto, el ángulo de la cámara, el estilo, el entorno, los colores y las dimensiones. A modo de sugerencias, reproducimos algunas ideas incorporables al *prompt* para maximizar los resultados (es una lista básica, en inglés, ya que según nuestra experiencia los *prompts* funcionan mejor en esta lengua).

SUJETO	ÁNGULO DE LA CÁMARA	ESTILO	COLORES	DIMENSIONES
(qué es, dónde está, qué está haciendo)	(extreme) close-up / portrait / medium / wide / long / high-angle/ low-angle / over-the-shoulder / panoramic / from above / fisheye / bird-eye	abstract / realistic / cinematic / rustic / watercolor / oil painting / fantasy art / graphic design / sticker / minimalistic / cyberpunk / pencil art / vintage / noir / pop art / isometrical / woodblock / manga/anime / surrealistic / cartoon / gothic / baroque / art nouveau	black and white	16:9 1:1 9:16 3:4 square landscape

Tabla 2. Sugerencias para definir los detalles del *prompt* (Karageorgakis, 2023).

En la Imagen 2 reproducimos dos ejemplos para ilustrar cómo mejora el output si ampliamos el *prompt* y definimos varios detalles:



Imagen 2. Ejemplos para el *prompt* básico y otro elaborado: *a blue cat* vs. *a blue cat flying above the stars, seen from side, oil painting style, vivid colours, 3:4* ('un gato azul' vs. 'un gato azul volando sobre las estrellas, visto desde un lado, estilo óleo, colores vivos, 3:4'), creadas por Bing Image Creator (Copilot).

En cuanto al estilo de ejecución, *Leonardo.AI* es para las personas a quienes les gusta trabajar con estilos preestablecidos (por ejemplo, hiperrealista, onírico o de dibujos animados); en *Bing (Copilot)*, uno tiene que incorporar su preferencia de estilo en el *prompt*. La plataforma *Wowzer* ofrece varios modelos de creación incorporados (uno puede generar imágenes con *Stable Diffusion* y *Leonardo AI* al mismo tiempo), y hay varios estilos preestablecidos (sin embargo, si uno quiere elegir un estilo no incorporado, como por ejemplo «cubista», tiene que desactivar el estilo («no style») e incluir su preferencia en el *prompt*. En esta aplicación el usuario está incluso apoyado con una función extra, «enhance» 'mejorar', que sirve para optimizar el *prompt*. Por ejemplo, con nuestro *prompt* anterior sobre el gato, ha sugerido este: *An azure feline soaring amidst a constellation-dusted sky, rendered in an oil painting style, featuring radiant colors and captured in 3:4 perspective* ('Un felino azul que se eleva en medio de un cielo cubierto de constelaciones, pintado al óleo con colores radiantes y en perspectiva 3:4'); los resultados véanse en la Imagen 3.



Imagen 3. El *output* para el *prompt* mejorado por *Wowzer* (creados dentro de la plataforma por *Wowzer*, *Leonardo AI* y *Stable Diffusion*, respectivamente).

En general en estas plataformas la incorporación de letras en las imágenes no es tan exitosa, pero el programa *Ideogram* puede ser una solución ligeramente más acertada. Otras opciones para editar imágenes artificiales las brinda la aplicación *Pixelcut* (por ejemplo, teñir parte de la imagen, eliminar el fondo, enfocar, etc.).

3. PARA QUÉ USAR LAS IMÁGENES ARTIFICIALES

Tal como hemos dicho, podemos aplicar las imágenes artificiales con múltiples fines en la clase de lengua. Primero introducimos algunas ideas básicas que sirven para potenciar la creatividad y la comunicación, y después presentamos proyectos más complejos que se basan o en la colaboración entre alumnos o grupos, o bien incluyen varios pasos y el desarrollo de más de una destreza.

3.1. Proyectos básicos

Primero vamos a mostrar ejemplos para ilustrar vocabulario, esta vez usando las imágenes artificiales para ayudar en la memorización de dichos y refranes. En este caso la IA nos ayuda a representar algo que no podemos encontrar tal como deseamos ni en *Google*, ni en bancos de imágenes gratuitos. Los siguientes ejemplos en la Imagen 4 representan dichos o refranes que aparecen en varios idiomas —después con estas imágenes podemos seguir diseñando actividades, por ejemplo, un *Kahoot*.



Imagen 4. Dichos y refranes ilustrados por imágenes artificiales del *Bing Image Creator (Copilot)* ('Ojo por ojo'; 'El pez grande se come el pez chico', 'Una golondrina no hace verano').

Vamos a considerar ahora algunos ejemplos para potenciar la creatividad del alumno y al mismo tiempo repasar ciertos campos semánticos. Los alumnos en esta tarea pueden diseñar un objeto (una prenda de vestir, un mueble, un invento, o su propio alebrije —ampliando de esta forma los conocimientos culturales de los alumnos sobre los países hispanohablantes, además de repasar los colores y los materiales) y después presentarlo de forma oral a sus compañeros.



Imagen 5. Objetos diseñados por la IA *Bing Image Creator (Copilot)* para repasar distintos campos semánticos.

Podemos usar las imágenes artificiales para representar algo hipotético y de esta forma practicar la gramática (el futuro o el condicional). Por ejemplo, los alumnos tienen que representar con una imagen y explicar un cuento alternativo (el cuento de la Sirenita con un desenlace feminista en la que no es la mujer quien se adapta al hombre, sino al revés, etc.), su visión del futuro o una versión de una pintura famosa si fuera creada en otro contexto histórico (Imagen 6).



Imagen 6. El uso de imágenes artificiales creadas por *Bing Image Creator (Copilot)* para hablar de hipótesis.

A continuación, seguiremos con ideas más complejas, que implican el uso de varios pasos para potenciar la práctica de distintas destrezas.

3.2. Proyectos complejos

En esta sección vamos a ver otro ejercicio en que son los estudiantes quienes generan las imágenes. Sin embargo, antes de comenzar a crearlas, tienen un *input*, es decir, ven un vídeo, escuchan un *pódcast* o leen un artículo etc. El ejercicio ayuda a practicar las palabras previamente aprendidas, así como, a la hora de escribir los *prompts* y hacer las tareas orales, desarrolla la expresión escrita y la expresión oral, respectivamente.

El profesor crea grupos de cuatro, y en cada uno de los grupos hay dos estudiantes que reciben la *letra A* y dos que reciben la *letra B*. El docente les facilita algunas palabras y expresiones anteriormente estudiadas a los *alumnos A*

—por ejemplo, *restaurante (caro/barato) menú; mesa; silla; cliente habitual; beber; vino(tinto/blanco/rosado); descafeinado; ensalada mixta; lentejas caseras; merluza a la romana; ajo; guarnición; patata; pimiento; helado*— y también a los alumnos *B* —por ejemplo, *restaurante (caro, barato); mesa; taburete; barra; mirar; carta; agua mineral; clara; patatas fritas; cochinito asado; chuleta; cordero; arroz; postre; flan; nata; café solo; patata; pimiento; helado*—. Los alumnos que tienen la *letra A* se ponen a escribir un *prompt* incluyendo el mayor número de palabras recién aprendidas y dadas por el profesor, y los *B* hacen lo mismo con sus palabras. Forman unas frases y las copian en la página web del creador de imágenes, y luego las generan. Una vez listas, los estudiantes intercambian las fotos y los estudiantes *A* comienzan a describir en parejas las imágenes creadas por los estudiantes *B*, y al revés. De esta manera conseguimos que los estudiantes practiquen tanto las palabras de los estudiantes *A*, como las de los estudiantes *B*.

Como puede observarse, este ejercicio cuenta con numerosas ventajas. Primero, se practica el vocabulario previamente estudiado. Además, dicho ejercicio desarrolla las cuatro destrezas lingüísticas, ya que antes de crear los *prompts* y las imágenes, se pueden ver vídeos o escuchar pódcast, lo cual perfecciona la comprensión auditiva. Al leer artículos o las transcripciones de los vídeos o pódcast, se desarrolla la comprensión lectora. Al escribir los *prompts*, los estudiantes practican la expresión escrita, así como, a la hora de describir las fotos en parejas, se desarrolla la expresión oral. Cabe mencionar que el docente tiene la posibilidad de ir corrigiendo los errores, puesto que mientras que los estudiantes escriben los *prompts*, el profesor da vueltas por el aula mirando los dispositivos de los alumnos y les ayuda, asimismo, mientras que los estudiantes charlan, también va de pareja en pareja con el fin de corregir los errores.

Consideramos que se puede hacer este ejercicio o una versión similar del mismo de forma individual, en parejas, o en grupos pequeños, dependiendo de las necesidades y del nivel de los estudiantes, del tema, del tiempo disponible, de la finalidad de la clase y del estilo del docente. Además, en función de dichos factores, existe la posibilidad de hacer el ejercicio en clase o en casa también, tanto en una clase presencial, como en una *online*, desde una clase particular hasta una clase del colegio o de la universidad. El ejercicio es apto para todos los niveles, dado que el *input* se adapta a los conocimientos de los estudiantes, y, como hemos probado en diferentes grupos nuestros, es posible utilizarlo en clases de lenguaje general y especializado también.

A continuación, vamos a ver unas imágenes creadas por nuestros estudiantes (quienes dieron su permiso) y sus respectivos *prompts*. Los errores cometidos en las instrucciones estarán marcados con un asterisco: «*hay un restaurante *es muy elegante, con saleros gigantes, con mesas muy *pequeñas, con personas gordas*»; «*Jesús y sus amigos quedan en un restaurante lleno de pescado. Ellos toman jamón ibérico y flan con pescado. Beben vino tinto*».



Imagen 7. Imágenes creadas por Bing (Copilot) estudiantes de nivel A2.

«Podemos ver un paisaje tranquilo. Una chica disfruta hacer amigos por internet. Está en la República Dominicana. Ella luce su sonrisa»; «Un viajero está en *Espana. Usa el ordenador y piratea películas. También se comunica con gestos con un amigo. Sonríe con sus dientes blancos».



Imagen 8. Imágenes creadas por Bing (Copilot) por estudiantes de nivel B1.

«Es una foto sin letras. Hay una persona allí que muere en la lluvia ácida. La capa de ozono se reduce. La gente en el fondo protesta contra la contaminación del medio ambiente y *las pesticidas. Hay turbinas que producen *energías renovables a la izquierda.»; «Un hombre con sobrepeso está fumando un cigarrillo y le da galletas y pasta de dientes a un mendigo. Los pasajeros del tren los están mirando».



Imagen 9. Imágenes creadas por Bing (Copilot) por estudiantes de nivel B2.

Vale la pena ver otro ejercicio basado en un *input* previamente estudiado, sin embargo, en este es el profesor quien genera las imágenes. Como ya hemos mencionado, las fotos creadas por la inteligencia artificial sirven para representar algo que necesitamos, pero no existe. Consideramos que es favorable que los estudiantes utilicen las palabras recién aprendidas (no solo las que ya sabían antes) a la hora de hacer los ejercicios de expresión escrita u oral. Por tanto, el docente crea una foto que incluye numerosas palabras así, y luego los estudiantes tendrán que describir la imagen.

Este ejercicio también puede hacerse de forma individual, en parejas o en grupos pequeños; en clases presenciales u online; en cursos de lenguaje general o especializado, así como es un ejercicio apto para todos los niveles. De este modo los estudiantes tienen la posibilidad de desarrollar, aparte del vocabulario, las cuatro destrezas (la comprensión auditiva y/o la comprensión lectora antes de generar las fotos, y la expresión escrita y/o la expresión oral después), y el profesor puede corregir los errores cometidos.

Vamos a ver una imagen creada por el profesor con el fin de hacer practicar las siguientes palabras y expresiones: *estar conectado; a través de; actividad doméstica; calentar; regar; calefacción; aire acondicionado; antisísmico; crecer; yerbajo; zanahoria; fresa; muñeco; feo; pozo; chulo*.

«Es una foto nítida de una casa unifamiliar. Está conectada con el mundo a través del ordenador. El ordenador hace las actividades domésticas, calienta el café, riega las plantas, pone la calefacción y el aire acondicionado. Es una casa antisísmica. En el jardín, donde crece el yerbajo, hay zanahorias, fresas, y muñecos feos. En el jardín también hay un pozo muy chulo».

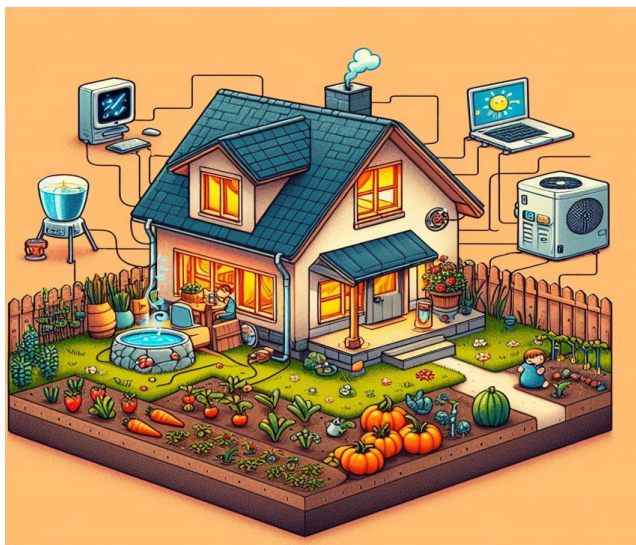


Imagen 10. Imagen creada por Bing (Copilot) por el profesor para un grupo de estudiantes de nivel B1.

3.3. Contar historias

La narración de historias es una excelente manera de desarrollar el vocabulario, así como las habilidades de expresión escrita y oral. Ya es posible utilizarla a partir del nivel A2 en adelante, cuando los estudiantes ya son capaces de no solo de formar oraciones, sino también de crear textos coherentes. Pueden trabajar de manera individual o en parejas; el trabajo individual brinda la oportunidad a los estudiantes de crear sus propias historias, mientras que el trabajo en parejas ofrece una excelente oportunidad para la colaboración y la generación conjunta de ideas. A través del intercambio de ideas y la creación de historias, los estudiantes pueden aprender unos de otros, enriqueciendo su vocabulario y sus habilidades lingüísticas. Proporcionaremos algunos ejemplos para ambos métodos y los ilustraremos con imágenes e instrucciones realizadas por los estudiantes. Los errores cometidos en las instrucciones estarán marcados con un asterisco.

En cuanto a los trabajos individuales, puede ser un ejercicio divertido «crear el momento más especial de tu vida». Esta tarea se puede utilizar con cualquier grupo, pero también puede servir como rompehielos en el caso de grupos nuevos, ya que, después de crear su propia imagen, los estudiantes pueden contar su historia a sus compañeros. Esto no solo mejora sus habilidades de expresión oral, sino que también les permite revivir momentos agradables y conocer mejor a sus compañeros. A continuación, mostramos un ejemplo creado en la clase, realizada con el siguiente prompt: *«Imagínese: una chica de 20 años, ella es *hungara con cabello largo y liso castaño, lleva gafas, ojos marrones, con un bonito traje en la playa, mientras bebe una copa de vino con sus amigas y baila»*.



Imagen 11. Imagen artificial creada por Bing (Copilot) en clase para el ejercicio «crea el mejor momento de tu vida».

Otro ejercicio para fortalecer el trabajo individual es «crear el mejor momento de las vacaciones navideñas/del verano». Esta tarea es similar a la anterior, con la diferencia de que es especialmente recomendable probarla después de las vacaciones de invierno o verano, ya que es pertinente que, después de crear las imágenes, los estudiantes hablen entre sí sobre las experiencias adquiridas durante ese período. Mostramos otro ejemplo hecho por una alumna que creó una foto suya durante las vacaciones navideñas. A la izquierda se encuentra la foto original (permitida por la autora), y a la derecha, la foto recreada por la inteligencia artificial. La foto fue generada con la ayuda del siguiente *prompt*: «Es una foto **realística*, muéstrame una granja con seis caballos, dos burros y dos salchichas, es invierno, hace mucho frío y hay **mucho* nieve, hay árboles también, **estoy* una chica con pelo rubio, tengo un abrigo beige y largo, tengo un gorro gris, tengo unos pantalones negros y **una* bota negra, estoy con los **animales*, les doy remolacha».



Imagen 12. Foto real y su copia artificial recreada por Bing (Copilot) en clase para el ejercicio «crear el mejor momento de las vacaciones navideñas/del verano».

En lo tocante a los trabajos en pareja, proponemos uno de «crea un momento significativo que hayas vivido con un compañero». Se recomienda realizar esta tarea en grupos, que ya se conocen desde hace tiempo y formar parejas que probablemente se lleven bien entre sí y que puedan tener experiencias juntos. Después de formar las parejas, deciden qué historia quieren crear. Una vez que han terminado, dos parejas se reúnen y se muestran las imágenes entre sí, tratando de adivinar la historia original del otro grupo y luego las comparan. Esta tarea desarrolla el vocabulario, puesto que para crear una historia propia es probable que necesiten buscar y utilizar muchas palabras nuevas. Además, mejora la capacidad de expresión escrita (ya que las instrucciones deben escribirse en el idioma meta) y la capacidad de expresión oral en dos ocasiones: primero, al describir la imagen del otro grupo, y luego, al contar su propia historia. Veamos un ejemplo creado en clase con el siguiente *prompt*: «Foto realista! Fue **una tiempo cuando nosotros *comemos en la orilla *de Danubio. *Comemos Bellozo y el sol brillaba y nos sentamos en la *hierba. *Llevabamos faldas y camisetas. Tenemos *pelo moreno largo y ojos azules*» Cabe mencionar que cada vez que queramos crear una foto, el programa nos genera tres o cuatro fotos con algo de diferencia, así podemos elegir la que más nos guste.



Imagen 13. Imágenes artificiales creadas con Bing (Copilot) en clase para el ejercicio «crea un momento significativo que hayas vivido con tu compañero».

Por último, presentamos un ejercicio más complejo que se puede utilizar en parejas y en grupos. Se trata de contar historias con la ayuda de tarjetas. Como primer paso, los estudiantes sacan algunas tarjetas y con su ayuda tienen que escribir una historia con su pareja. En las tarjetas pueden aparecer los personajes, los lugares, los objetos y también el género. Abajo indicamos las tarjetas sacadas por los estudiantes en clase.



Imagen 14. Tarjetas del juego de cartas «Contame» sacadas por los estudiantes en clase.

Tras escribir su cuento, su tarea era hacer una portada con la inteligencia artificial que resumiera su historia para que después el otro grupo solamente al ver la portada adivinara cuál podía ser la historia original. Con la ayuda de las tarjetas sacadas antes vistas, los estudiantes crearon la imagen 15 abajo mostrada con este prompt: «En un país muy lejano, *hubo una ciudad abandonada. En esta ciudad *hubo una plaza *dónde *hubo un *bebé sin sus padres. Había oscuridad en la plaza, y un anciano apareció de repente allí. Era Juan, un estafador. Vio al bebé y quiso *secuestrarlo, porque quería venderlo en el Mercado de *órgano. El bebé empezó a llorar y un pingüino apareció. Era Rico, un pingüino muy especial, porque *protagonizó en “los pingüinos de Madagascar”. Rico *tuvo superpoderes salvó al *bebé y *será el más famoso en la historia de “los pingüinos de Madagascar”».



Imagen 15. Portada creada con el programa Bing (Copilot) en clase.

Como último paso, los dos grupos intercambiaron las imágenes e intentaron describir y adivinar la historia original. Para la foto antes mostrada el otro grupo escribió la siguiente historia: «*Esta historia de un niño que fue intercambiado por un pingüino. La familia no tenía dinero por eso la mujer *dar a luz el niño y vende el niño por un pingüino. Necesitaron el pingüino para comerlo. Pero después esto *causo una epidemia. Todos murieron*».

Este ejercicio se realizó con un grupo de nivel A2, pero también es posible con alumnos de niveles más altos. Es eficaz para practicar la expresión escrita y la expresión oral, y también sirve como un trabajo cooperativo.

4. CONCLUSIONES

Como mencionamos anteriormente, la creación de imágenes e historias desarrolla el vocabulario, así como las habilidades de expresión escrita y oral, crea un buen ambiente y acerca a los estudiantes unos a los otros. Según nuestra experiencia, a los estudiantes les encanta y realizan las tareas asignadas con mucho entusiasmo. Como cualquier innovación, estos programas también tienen sus desventajas. Hasta el momento, no pueden crear números y letras en la imagen, a veces eliminan automáticamente una parte del texto y la colocan en la imagen como escritura, pero aún no funciona bien de manera consciente. A veces generan en exceso ciertas cosas, por ejemplo, personas con tres piernas o seis dedos. Perciben ciertos *prompts* como peligrosos, por ejemplo, «hay una mujer sangrando en la imagen», y en estos casos muestran un mensaje de contenido peligroso y no generan la imagen. Si proporcionamos pocos detalles, la representación no será precisa, pero si damos demasiadas instrucciones, seleccionan solo algunas. En general, opinamos que las ventajas compensan las desventajas, aunque es importante mencionar que produce imágenes de mejor calidad y mayor precisión en inglés que en español.

Obviamente, las posibilidades para explotar las oportunidades brindadas por el uso de imágenes artificiales en clase son ilimitadas y podemos adaptar las tareas según el nivel y las necesidades de nuestro grupo. Para más ideas, véase la cuenta de *Instagram Quetzal AI* (quetzalai) conceptualizada solo con este fin, aportando más de 50 ideas para aprovechar en las aulas, con ejemplos y sugerencias en inglés.

5. REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- AL HOSNI, J. (2016). «The power of image in English language teaching». *The Journal of Teaching English for Specific and Academic Purposes. Special Issue. Vol. 4. n. 1.* 229-235.
- BADITZNÉ PÁLVÖLGYI, K. Y JAKAB, L. (2023). «A mesterséges intelligencia alkalmazási lehetőségei a tanításban: kezdeti tapasztalatok és jó gyakorlatok». *Anyanyelv-pedagógia 2023: 3*, 47-78.

- KARAGEORGAKIS, T. (2023). «The Prompt Formula that always works». *Educraft*, 24 de octubre de 2023. Recuperado de: <<https://www.youtube.com/watch?v=x5Jz6O30FtM>>; <<https://www.youtube.com/watch?v=IFJssJWOJgU>>
- SÁNCHEZ BENÍTEZ, G. (2008). «El uso de las imágenes en la clase E/LE para el desarrollo de la expresión oral y escrita». *Suplementos MARCOELE. Número 8. Estrategias de enseñanza y aprendizaje del español en China*.
- ŞENER, S. & ÇOKÇALIŞKAN, A. (2018). «An Investigation between Multiple Intelligences and Learning Styles». *Journal of Education and Training Studies Vol. 6, No. 2*; 125-132.