

Tecnologías Emergentes en la Enseñanza de la Pronunciación: Herramientas Digitales y Actividades Prácticas

Emerging Technologies in Pronunciation Teaching: Digital Tools and Practical Activities

 <https://doi.org/10.48162/rev.57.032>

Israel Ramiro Lagos

Universidad Nacional del Comahue, Facultad de Lenguas
Argentina

israramone@gmail.com

 <https://orcid.org/0000-0003-3379-6466>

Valeria Fernanda Arana

Universidad Nacional del Comahue, Facultad de Lenguas
Argentina

valeria.arana@fadel.uncoma.edu.ar

 <https://orcid.org/0000-0001-8655-8950>

Bettiana Andrea Blázquez

Universidad Nacional del Comahue, Facultad de Lenguas
Argentina

bettianablazquez@hotmail.com

 <https://orcid.org/0000-0002-5548-2399>

Resumen

El progreso tecnológico ha hecho posible el uso de herramientas digitales, tales como la inteligencia artificial (IA), plataformas de contenido, aplicaciones para la edición de audio y video, entre otras. La enseñanza apoyada en estas herramientas ofrece diversos beneficios, entre ellos, el aumento de la motivación, el desarrollo de habilidades para el aprendizaje autónomo y la concientización sobre características fonéticas y fonológicas (Pennington & Rogerson-Revell, 2019; Reed,

2023). Estos recursos multimodales pueden facilitar la práctica de aspectos segmentales y suprasegmentales de la pronunciación, dado que las actividades mediadas por estas tecnologías son más atractivas y dinámicas que los métodos tradicionales. Además, fomentan una experiencia educativa multisensorial que se adapta a diferentes estilos de aprendizaje.

Este artículo analiza el potencial de las tecnologías emergentes en la enseñanza de la pronunciación del inglés como lengua extranjera a partir de experiencias desarrolladas en la Facultad de Lenguas de la Universidad Nacional del Comahue (UNCo). Para ello, se describen seis herramientas digitales y se presentan tres propuestas didácticas que integran su uso. Asimismo, se exponen variantes de actividades orientadas a abordar distintos aspectos de la pronunciación con grupos de estudiantes de diferentes años de las carreras de profesorado y traductorado en inglés. Las propuestas se enmarcan en la instrucción centrada en la forma (*Form-Focused Instruction*, FFI) (Schmidt, 1990; Ellis, 2005). Finalmente, se destaca la necesidad de futuras investigaciones que permitan evaluar los efectos de estas herramientas y profundizar en estrategias para su integración efectiva en un entorno educativo en permanente transformación tecnológica.

Palabras clave: tecnologías emergentes, enseñanza de pronunciación, actividades prácticas

Abstract

Technological progress has enabled the use of digital tools such as artificial intelligence (AI), content platforms, and applications for audio and video editing, among others. Teaching supported by these tools offers several benefits, including increased motivation, the development of autonomous learning skills, and greater awareness of phonetic and phonological features (Pennington & Rogerson-Revell, 2019; Reed, 2023). These multimodal resources can facilitate the practice of both segmental and suprasegmental aspects of pronunciation, given that activities mediated by these technologies tend to be more engaging and dynamic than traditional methods. In addition, they foster a multisensory educational experience that adapts to different learning styles.

This article explores the potential of emerging technologies in the teaching of English pronunciation as a foreign language, based on experiences carried out at Facultad de Lenguas, Universidad Nacional del Comahue (UNCo). To this end, six digital tools are described, and three teaching proposals that integrate their use are presented. Variations of these activities are also shared, aimed at addressing different aspects of pronunciation with student groups from different years of the English language teacher training and translation programmes. The proposals are framed within Form-Focused Instruction (FFI), a methodological approach that

aims to draw learners' attention to key elements of the target language in order to promote conscious and effective learning (Schmidt, 1990; Ellis, 2005). Finally, the need for future research is acknowledged to assess the real effects of these tools and explore strategies to integrate them effectively into an educational environment undergoing constant technological transformation.

Keywords: emerging technologies, pronunciation teaching, practical activities

Introducción

En un mundo cada vez más digitalizado, las tecnologías emergentes están transformando la educación a un ritmo sin precedentes. La integración de estas tecnologías en el ámbito educativo no solo optimiza los procesos de enseñanza y aprendizaje, sino que también abre nuevas puertas para hacer estos procesos más atractivos, accesibles y adaptados a las necesidades individuales de los estudiantes.

En la enseñanza de lenguas extranjeras, y específicamente en la pronunciación del inglés, estas tecnologías ofrecen oportunidades únicas para superar barreras tradicionales como la limitada exposición al idioma fuera del aula, la dificultad para ofrecer práctica oral individualizada y la escasa flexibilidad de metodologías que no siempre se adaptan a los distintos estilos de aprendizaje. El progreso tecnológico ha permitido el uso de recursos en cualquier momento y lugar, ampliando así las oportunidades de aprendizaje. El acceso a internet y la disponibilidad de aplicaciones y programas para computadoras y teléfonos inteligentes proporcionan una variedad de recursos multimodales que favorecen el aprendizaje de la pronunciación. La enseñanza mediante herramientas digitales provee una serie de beneficios, como el aumento de la motivación, el incremento de la concientización de diversos aspectos de la pronunciación, el desarrollo de habilidades y la promoción del aprendizaje autónomo (Pennington & Rogerson-Revell, 2019; Reed, 2023). Además, las actividades lúdicas tecnológicas resultan más atractivas que los métodos tradicionales y facilitan la enseñanza multisensorial, atendiendo a los diferentes modos de aprendizaje - visual, auditivo, lectura/escritura y kinestésico- descritos en el modelo VARK (Fleming & Mills, 1992), lo que puede resultar en una experiencia educativa más significativa y duradera.

Este artículo presenta una exploración práctica del uso de herramientas digitales en la enseñanza de la pronunciación en un contexto universitario, específicamente en la Facultad de Lenguas de la Universidad Nacional del Comahue (UNCo). Las actividades desarrolladas, diseñadas para estudiantes del profesorado y traductorado en inglés, están orientadas a trabajar tanto aspectos segmentales como suprasegmentales. El enfoque metodológico adoptado, basado en la instrucción basada en la forma (FFI), facilita que los estudiantes presten atención a elementos específicos de la lengua meta y promueve un aprendizaje consciente y eficaz (Schmidt, 1990; Ellis, 2005).

Panorama Teórico

Las tecnologías emergentes son aquellas herramientas, conceptos, innovaciones y avances que se utilizan en diversos contextos educativos (Veletsianos, 2010). Si bien el concepto de emergente a menudo se asocia con lo nuevo, las tecnologías emergentes no se limitan a desarrollos recientes. También incluyen tecnologías ya existentes que, al aplicarse de manera innovadora, transforman las prácticas educativas tradicionales. Las tecnologías emergentes ofrecen herramientas digitales que se destacan por su accesibilidad, capacidad de personalización y enfoque interactivo favoreciendo un aprendizaje más dinámico y ajustado a las demandas actuales (Adell & Castañeda, 2012; Quirino Rodríguez *et al.*, 2024). Sin embargo, estas tecnologías se presentan como organismos en evolución que, aunque disruptivas, aún están en fase de comprensión e investigación (Adell & Castañeda, 2012; Diseiye *et al.*, 2024).

En el ámbito de la enseñanza de lenguas extranjeras, estas tecnologías emergentes ofrecen oportunidades para enriquecer los métodos de enseñanza. Una de las propuestas más efectivas es la gamificación mediada por herramientas tecnológicas. La gamificación integra dinámicas y mecánicas de juego en los procesos educativos, lo cual incrementa la motivación y el compromiso de los estudiantes (Serrano Pastor & Casanova López, 2018). Al utilizar plataformas digitales, sistemas de respuesta inmediata, códigos QR, redes sociales y sintetizadores de voz, por ejemplo,

los estudiantes participan en actividades interactivas que combinan el aprendizaje colaborativo con la motivación inherente a los juegos. Estas herramientas no solo convierten actividades tradicionales en experiencias más atractivas, sino que también mejoran el rendimiento académico de los estudiantes (Kouninef, Merad & Djelti, 2015; Stowell, 2015).

En particular, la aparición de la inteligencia artificial (IA) ha supuesto un cambio aún más significativo en el contexto educativo. La IA facilita la personalización del aprendizaje y proporciona retroalimentación inmediata y adaptada a las necesidades de cada estudiante, lo que fomenta una experiencia de aprendizaje más dinámica y eficiente. En la enseñanza de lenguas extranjeras, la IA no solo permite una práctica autónoma, sino que también motiva a los estudiantes al ofrecer oportunidades de práctica constante y en tiempo real (Vančová, 2023; De las Heras Blasco, 2024).

En el campo de la pronunciación de lenguas extranjeras, a lo largo del tiempo, los avances tecnológicos, desde el uso temprano del fonógrafo hasta las herramientas actuales impulsadas por IA, han revolucionado los procesos de enseñanza y aprendizaje (Hincks, 2015). Según Edmett *et al.* (2024), en el desarrollo de habilidades orales, la IA ha demostrado ser especialmente efectiva en la mejora de la pronunciación. Estos autores detallan una serie de estudios que dan cuenta de este fenómeno. Por ejemplo, Liu y Hung (2016) destacan cómo la representación visual del tono a través de espectrogramas mejora significativamente los patrones de entonación y pronunciación de estudiantes taiwaneses. Además, Dizon y Tang (2020) describen el empleo de asistentes de voz, como Alexa, en el rol de interlocutores con el fin de promover interacciones significativas y mejorar el vocabulario y la fluidez. Asimismo, Shivakumar *et al.* (2019) exploran herramientas de IA multimodales que combinan texto, imágenes, audio y video para adaptar la enseñanza a las necesidades individuales, y lograr así una instrucción más eficaz y personalizada. En otro ejemplo, algunos modelos de pronunciación apoyados por IA ayudaron a estudiantes turcos a mejorar la articulación de sonidos vocálicos y consonánticos, a incrementar la retención de vocabulario y a lograr aprendizajes duraderos (Kazu & Kuvvetli, 2023). Estos estudios confirman

el potencial transformador de la IA en el desarrollo de habilidades orales en lenguas extranjeras.

Sin embargo, como señalan Pennington y Rogerson-Revell (2019), Rogerson-Revell (2021) y Vančová (2023), aunque la IA y otras tecnologías emergentes ofrecen un gran potencial, su efectividad depende de la calidad pedagógica en el uso de las herramientas y de la interacción con los profesores. Rogerson-Revell (2021) destaca que, si bien la incorporación de innovaciones tecnológicas puede generar un atractivo inicial o *wow factor*, este efecto tiende a disiparse rápidamente si las herramientas no están alineadas con principios pedagógicos sólidos. Lima y Wallace (2024) coinciden en que, aunque las tecnologías de IA pueden complementar la enseñanza de la pronunciación, la conexión emocional, la adaptabilidad y el juicio pedagógico de los docentes siguen siendo fundamentales para proporcionar retroalimentación de calidad y garantizar un aprendizaje duradero. A pesar de sus ventajas, la implementación de la IA en el aprendizaje de lenguas sigue siendo incipiente, y es necesario fortalecer su integración con prácticas pedagógicas efectivas a través de la colaboración entre tecnólogos, docentes e investigadores (Rogerson-Revell, 2021).

En este escenario, el presente trabajo busca contribuir al desarrollo de prácticas pedagógicas efectivas que aprovechen el potencial de las tecnologías emergentes en la enseñanza de la pronunciación del inglés como lengua extranjera.

1. Exploración y Aplicación de Herramientas Digitales

La presente sección describe, en primer lugar, una serie de herramientas digitales que hemos seleccionado debido al potencial que ofrecen para lograr el aprendizaje de distintos aspectos de la pronunciación de una lengua extranjera. Posteriormente, se expone el contexto educativo en el que se enmarca este trabajo y los lineamientos teóricos que fundamentan nuestra propuesta didáctica. Finalmente, se describen una serie de actividades que hemos diseñado con el objeto de integrar el uso de estas

herramientas digitales y mostrar cómo pueden utilizarse de manera práctica en nuestras aulas de fonética y fonología inglesa.

1.1. Herramientas Digitales

En esta sección se presentan seis herramientas digitales que consideramos se destacan por su capacidad de enriquecer el aprendizaje de la pronunciación del inglés como lengua extranjera. Las primeras tres, *ChatGPT* (OpenAI, 2024), *PlayHT* (PlayHT, 2024) y *Suno* (Suno, Inc., 2024), tienen en común el uso de IA para generar contenido personalizado tanto en forma de texto, audio, imagen o música. Las tres restantes, *Brush Ninja* (Binary Moon, 2024), *Padlet* (Wallwisher, Inc., 2024) y *AhaSlides* (AhaSlides, 2024), son plataformas colaborativas y creativas diseñadas para fomentar la interacción y participación activa en el aula mediante actividades visuales, organizativas e interactivas. Es importante señalar que las funcionalidades de estas herramientas pueden variar con el tiempo, ya que algunas opciones gratuitas pueden pasar a estar disponibles solo mediante suscripción paga.

ChatGPT es una herramienta basada en IA desarrollada por OpenAI que destaca por su versatilidad y facilidad de uso. Ofrece respuestas instantáneas, modo de voz para conversaciones orales, generación de imágenes y sugerencias personalizadas, convirtiéndose en un aliado para diversas tareas. Según Lima y Wallace (2024), su potencial para la enseñanza de la pronunciación es significativo: permite generar materiales como listas de palabras, diálogos y rúbricas; diseñar actividades adaptadas a los niveles e intereses de los estudiantes; y facilitar interacciones conversacionales mediante texto y voz. Además, ayuda a ahorrar tiempo al automatizar la planificación y elaboración de recursos. Aunque la guía del docente sigue siendo indispensable para personalizar y evaluar el aprendizaje, *ChatGPT* fomenta la creatividad, facilita el acceso a recursos y optimiza la productividad en cualquier momento y lugar.

PlayHT es una plataforma de conversión de texto a voz impulsada por IA que genera voces humanas realistas, ideales para narraciones en videos, audiolibros, podcasts y más. La plataforma permite ajustar parámetros como

velocidad e intensidad, además de seleccionar voces según género o nacionalidad. Actualmente, soporta 36 idiomas, incluidos alemán, ruso, español, japonés y polaco, además de hablantes nativos de diversas variedades del inglés, ofreciendo versatilidad para múltiples contextos. Toda la edición de texto y audio se realiza en línea, sin necesidad de descargar programas, lo que facilita su uso desde cualquier dispositivo. Aunque algunas funciones son gratuitas, las capacidades se amplían mediante una suscripción paga. En el ámbito educativo, *PlayHT* es una herramienta valiosa para la enseñanza de la pronunciación. Permite crear materiales didácticos personalizados, como diálogos y monólogos, que exponen a los estudiantes a una diversidad de acentos y promueven la práctica de aspectos segmentales y suprasegmentales. Su versión 2.0 permite ajustar la actitud del hablante (feliz, triste, enojado), útil para trabajar aspectos prosódicos. Además, los audios pueden regenerarse múltiples veces para lograr la entonación deseada y descargarse como un archivo único o en partes, lo que aporta flexibilidad y precisión en el diseño de actividades educativas.

Suno es otra herramienta impulsada por IA diseñada para la creación de canciones, que combina la composición musical con la generación de voces realistas. La plataforma ofrece la posibilidad de personalizar las letras o crear canciones completas a partir de descripciones simples, adaptándose a una amplia variedad de necesidades creativas. Las canciones generadas pueden ser descargadas en formato de audio o video, con la letra visualmente integrada y acompañada de una imagen creada por IA que representa el contenido de la composición. La plataforma cuenta con un plan gratuito que permite generar un número limitado de canciones por día, con la posibilidad de crear nuevos temas musicales cada veinticuatro horas, lo que garantiza un uso continuo. Además, ofrece opciones pagas para ampliar funcionalidades y volumen de producción. En el ámbito educativo, *Suno* se destaca por su capacidad de generar canciones personalizadas que se pueden alinear con objetivos de aprendizaje específicos. Actividades como cantar en grupo, completar letras de canciones o practicar la escucha activa contribuyen a mejorar la pronunciación, ampliar el vocabulario y desarrollar habilidades

auditivas, al tiempo que fomentan la confianza y la fluidez de los estudiantes (Phalaguna, 2024).

Brush Ninja es un editor en línea destinado al diseño de animaciones simples y creativas, con una interfaz intuitiva que facilita el uso tanto para principiantes como para usuarios avanzados. La plataforma ofrece herramientas versátiles como pinceles, formas, líneas, borrador y texto, además de la posibilidad de incorporar fondos personalizados y efectos de sonido. Las animaciones generadas pueden exportarse como GIFs, lo que permite compartir las creaciones fácilmente. Aunque *Brush Ninja* es gratuito, también ofrece una suscripción paga que proporciona acceso a herramientas y funcionalidades adicionales. En el ámbito educativo, *Brush Ninja* se destaca por su utilidad para desarrollar proyectos creativos y visuales en diversas áreas del aprendizaje. La plataforma incluye una sección dedicada a docentes, con ejemplos de animaciones y planificaciones didácticas que sugieren cómo integrar esta herramienta en el aula. Los estudiantes pueden utilizarla para crear narraciones animadas, ilustrar conceptos complejos o generar actividades colaborativas, fomentando habilidades como la creatividad y la comunicación. Si bien *Brush Ninja*, por el momento, no ofrece planes de clase específicos para la enseñanza de la pronunciación, esta herramienta puede adaptarse a este propósito, ya que brinda un enfoque visual que permite reforzar aspectos segmentales y suprasegmentales de forma atractiva y efectiva.

Padlet es una plataforma en línea que permite la creación de murales colaborativos interactivos. Su diseño accesible y funcionalidades diversas la convierten en una herramienta versátil para compartir y organizar contenido multimedia como textos, imágenes, videos y enlaces. Los usuarios pueden elegir entre diferentes formatos de visualización, como cuadrículas o flujos de ideas, adaptando la presentación a sus necesidades específicas. Además, la plataforma permite trabajar en tiempo real desde cualquier dispositivo con conexión a internet, lo que facilita la colaboración y la interacción. Cuenta con controles de privacidad que permiten a los creadores gestionar el acceso y la participación en sus murales. En el ámbito educativo, *Padlet* se distingue por fomentar el aprendizaje colaborativo e interactivo. Los estudiantes pueden utilizarla para organizar sus ideas, compartir recursos y proveer y recibir

valoración inmediata (Lara Zambrano & López López, 2023). La plataforma es especialmente útil para la práctica de la pronunciación en inglés, al permitir que los alumnos suban grabaciones de su voz, o videos, y mejoren su producción oral mediante el trabajo colaborativo y la retroalimentación de docentes y compañeros.

AhaSlides es una herramienta en línea que permite crear presentaciones interactivas con cuestionarios en vivo, encuestas, nubes de palabras y preguntas y respuestas. Su interfaz intuitiva facilita la participación de la audiencia en tiempo real mediante códigos QR o enlaces y ofrece retroalimentación instantánea y reportes analíticos para mejorar futuras presentaciones. Esta herramienta cuenta con una opción gratuita y una paga con más funcionalidades. En el ámbito educativo, herramientas como *AhaSlides* se están volviendo cada vez más populares. Serrano Pastor y Casanova López (2018) postulan que estos programas incrementan la participación de los estudiantes en las actividades y, al mismo tiempo, contribuyen a mejorar los resultados de aprendizaje. En cuanto a la enseñanza de la pronunciación, desde nuestra perspectiva, las encuestas y los cuestionarios gamificados e interactivos son herramientas que favorecen el debate y el aprendizaje colaborativo e incrementan la participación y motivación de los estudiantes.

Las herramientas seleccionadas para este trabajo se caracterizan tanto por sus funcionalidades como por haber sido utilizadas satisfactoriamente en nuestro contexto educativo. Actualmente, existen alternativas con utilidades similares. Por ejemplo, para *ChatGPT*, herramientas como *Meta* (Meta Platforms, Inc., 2024), *Gemini* (Google, 2024) o *Copilot* (Microsoft, 2024) cumplen roles equivalentes. Suno tiene opciones como *iLoveSong.ai* (iLoveSong.ai, 2024) o *Udio* (Udio, 2024). En el caso de *Padlet*, *Mural* (Mural, 2024) o *Lino* (Asteria, 2026) ofrecen propuestas comparables y *AhaSlides* encuentra equivalentes en *ClassPoint* (Classpoint, 2024) o *Mentimeter* (Mentimeter, 2024). Para *Brush Ninja*, opciones como *Flipanim* (Flipanim, 2024) o *Picsart Color Pintar* (Picsart, 2024) podrían ser consideradas; y en cuanto a *PlayHT*, herramientas como *Murf* (Murf, 2024) y *Genny* (Lovo.ai, 2024) ofrecen funcionalidades semejantes. El avance constante de la tecnología seguramente dará lugar a

nuevas herramientas más avanzadas y especializadas, lo que impulsará una evolución continua en las opciones disponibles y mejorará la experiencia educativa de manera significativa.

2. Contexto educativo y lineamientos teóricos

En Argentina, la enseñanza de la Fonética y Fonología Inglesa ocupa un lugar destacado en los planes de estudio de los profesorados y traductorados en inglés. Tradicionalmente, la meta que se ha planteado implica el desarrollo de una pronunciación lo más cercana posible a la de un hablante nativo por parte de los estudiantes. El modelo de referencia adoptado históricamente ha sido el acento del inglés del sur de Inglaterra, debido a su detallada descripción y a su consideración como variedad estándar ampliamente documentada (Rogerson-Revell, 2011). Sin embargo, enfoques más recientes sobre el uso del inglés como lengua franca en contextos internacionales —como los propuestos por Jenkins (2000) y Walker (2010)— han cuestionado este paradigma. Desde esta nueva perspectiva, se promueve una mayor flexibilización en la meta de enseñanza, es decir, en lugar de focalizarse exclusivamente en la imitación de un acento nativo, se prioriza la inteligibilidad y la comunicación efectiva tanto entre hablantes no nativos como entre no nativos y nativos del inglés.

En este escenario, la Facultad de Lenguas (UNCo) ha buscado orientar la formación en Fonética y Fonología Inglesa según esta perspectiva más flexible y centrada en la inteligibilidad internacional. En particular, el área de Fonética y Fonología Inglesa de nuestra facultad está conformada por cinco espacios curriculares distribuidos a lo largo de los cinco años de formación: un módulo de dicción en primer año, tres materias anuales de fonética y fonología inglesa, y un taller en el último año. A lo largo de este recorrido, se desarrollan habilidades de percepción y producción oral, desde el reconocimiento y producción de sonidos vocálicos y consonánticos, hasta la entonación, el ritmo, el acento y los fenómenos del habla corrida. Aunque cada espacio se focaliza en ciertos contenidos, estos se articulan verticalmente y se reciclan constantemente a lo largo del programa, lo que permite reforzar, ampliar y consolidar el conocimiento fonético-fonológico de los estudiantes.

Las actividades prácticas que compartimos en este trabajo fueron concebidas en el marco de nuestra experiencia como docentes de Fonética y Fonología Inglesa en la Facultad de Lenguas (UNCo) y responden a un enfoque de instrucción basada en la forma (FFI) (Schmidt, 1990, 2001; Ellis, 2005; Cintrón-Valentín & Ellis, 2016), que busca orientar la atención consciente hacia rasgos específicos de la pronunciación y promover un aprendizaje reflexivo y significativo. En el ámbito de la enseñanza de la pronunciación, Rogerson-Revell (2011) destaca que la instrucción explícita en esta área desempeña un papel clave, ya que permite a los estudiantes enfocar su atención en un aspecto específico y notar (*noticing*) las diferencias entre la forma lingüística percibida (*input*) y su propia producción (*output*). Este enfoque pedagógico trasciende la simple práctica de escuchar o repetir frases aisladas, proponiendo un análisis reflexivo y metacognitivo del fenómeno en cuestión (Reed & Michaud, 2015). En el caso particular de la prosodia, estos autores sostienen que la instrucción explícita es esencial para que los estudiantes logren una correcta identificación y producción de los elementos suprasegmentales del idioma, mientras adquieren una comprensión más profunda de sus funciones discursivas.

Asimismo, desde el área de Fonética y Fonología Inglesa, buscamos generar propuestas didácticas que acompañen los cambios en los enfoques de enseñanza y respondan a las necesidades de nuestros estudiantes. En este sentido, promovemos la integración de tecnologías y herramientas digitales como parte del trabajo en el aula, ya que consideramos que su incorporación favorece un enfoque más interactivo, multisensorial y centrado en el aprendizaje autónomo. Estas herramientas no solo aportan variedad e innovación, sino que también resultan motivadoras y permiten adaptar la enseñanza a las demandas del contexto educativo actual. Además, fomentamos instancias de reflexión conjunta entre docentes y estudiantes, a través de encuestas que nos permiten evaluar el potencial pedagógico de las herramientas utilizadas, su grado de aceptación, las preferencias del alumnado y las dificultades encontradas en el proceso educativo.

3. Actividades diseñadas

En esta sección se presentarán tres actividades diseñadas por los autores y llevadas a cabo por parte de alumnos de distintos años de las carreras de la Facultad de Lenguas (UNCo). Las mismas tienen la finalidad de integrar las herramientas digitales previamente descritas al aprendizaje de la pronunciación del inglés. Cada propuesta busca ofrecer una práctica significativa que refuerce los conceptos teóricos trabajados en clase. *Giftionary: Compounds Edition* aborda la acentuación en palabras compuestas. *Sing the Rules* se centra en las reglas de pronunciación relacionadas con la unión entre consonante final y vocal inicial, conocida como juntura. Por su parte, *PlaySounds.HT* se enfoca en la creación de un banco colaborativo de recursos didácticos para la práctica de las consonantes oclusivas del inglés /p t k b d g/.

Estas actividades se caracterizan por su adaptabilidad, es decir, pueden ajustarse para enseñar otros aspectos de la pronunciación, tanto segmentales como suprasegmentales, y aplicarse en diferentes contextos educativos. Para destacar el potencial de estas propuestas, al final de cada actividad se presentan alternativas que permiten abordar nuevos temas siguiendo la misma estructura.

3.1. *Giftionary: Compounds Edition*

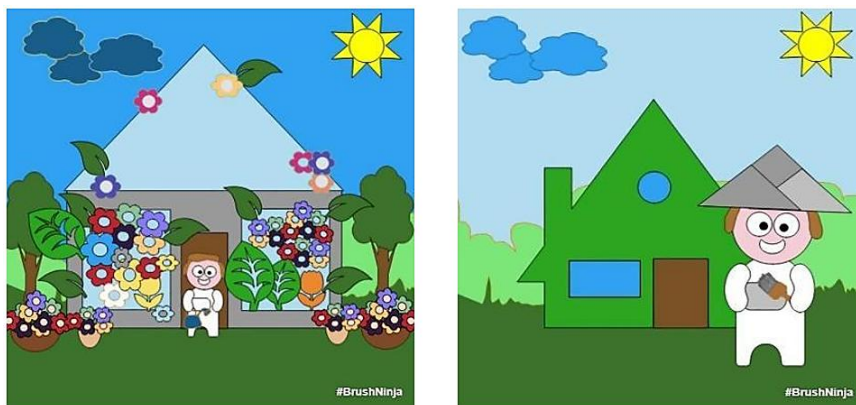
Giftionary: Compounds Edition es una actividad diseñada con el propósito de fortalecer el aprendizaje de los patrones acentuales en palabras compuestas en inglés¹. Esta propuesta, dirigida a estudiantes de segundo año de las carreras de profesorado y traductorado en inglés, combina el trabajo colaborativo con el uso creativo de herramientas digitales. En equipos de dos

¹ Los compuestos son unidades léxicas formadas por más de una palabra, con significado y funcionamiento gramatical propios, es decir, su significado es diferente e independiente del de sus componentes. Por ejemplo, las palabras *red* (rojo) y *coat* (abrigo) al combinarse en una palabra compuesta adquieren un nuevo significado: *redcoat* se refiere a un soldado británico. Según el patrón acentual, las palabras compuestas se clasifican en compuestos con acento único o simple (*single-stressed compounds*), con acento principal en la primera palabra, como '*RED*coat, y compuestos con acento doble (*double-stressed compounds*), con acento principal en la segunda palabra, como , *RED* 'COAT (abrigo rojo) (Ortiz-Lira, 1998).

o tres integrantes, los estudiantes crean GIFs animados utilizando la herramienta *Brush Ninja* para representar palabras compuestas seleccionadas previamente. Las producciones finales son enviadas al docente a través de la plataforma *Moodle* y compartidas en *Padlet* para su análisis en clase.

La actividad se estructura en dos etapas. En la primera, se introduce el tema mediante una breve revisión de conceptos y un ejercicio de activación de conocimientos previos. El docente presenta dos GIFs animados que ilustran palabras compuestas con patrones acentuales distintos, como 'GREENhouse (invernadero) y ,GREEN 'HOUSE (casa verde) (**figuras 1 y 2**). Estos ejemplos permiten a los estudiantes identificar la relación entre el acento y el significado de las palabras, reflexionar sobre las reglas que aplican en estos casos y proponer ejemplos similares para reforzar la comprensión del tema.

Figuras 1 y 2



GIFs animados representando palabras compuestas con patrones acentuales diferentes: 'GREENhouse (invernadero) con acento simple, y ,GREEN 'HOUSE (casa verde) con acento doble. Las imágenes animadas pueden verse en los siguientes enlaces: <https://tinyurl.com/2m3wy2s4>, <https://tinyurl.com/5d386n9u>

A continuación, se brinda una explicación sobre el uso de *Brush Ninja* y se realiza una práctica guiada para familiarizar a los estudiantes con sus principales funcionalidades. Luego, a cada grupo se le asignan dos palabras compuestas, previamente trabajadas en clase, para que diseñen sus GIFs animados como tarea para realizar en casa. Estas producciones deben ser

subidas de manera privada a la plataforma *Moodle*, donde únicamente el docente puede acceder a ellas. Este procedimiento garantiza que los estudiantes no vean las creaciones de sus compañeros antes de la siguiente clase, preservando la dinámica del juego planeado.

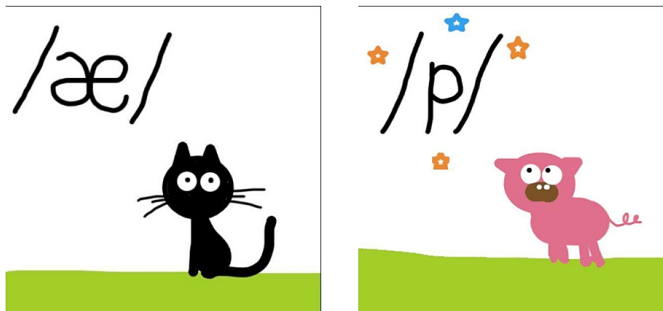
Una vez que el docente reúne todos los GIFs enviados de forma individual, los sube al muro colaborativo de Padlet, al cual los estudiantes tendrán acceso al finalizar la actividad. Durante la segunda etapa en clase, los GIFs se proyectan uno a uno, permitiendo que los estudiantes los vean por primera vez. En equipos, deben identificar la palabra representada, pronunciarla con el acento adecuado y explicar la regla correspondiente. Podrán consultar si fuera necesario el material teórico y práctico previamente trabajado. Se otorgan puntos por cada respuesta correcta: uno por identificar la palabra y otro por justificar la regla. Mientras participan en el juego, los estudiantes completan una grilla destinada a registrar y clasificar las palabras compuestas según su patrón acentual. Este recurso les permite organizar la información de manera clara y sistemática.

Esta actividad busca consolidar el conocimiento sobre la acentuación de palabras compuestas y fomentar un análisis consciente y colaborativo de las reglas subyacentes. Los GIFs producidos y la grilla con las palabras clasificadas se convierten en recursos que promueven la comprensión, la retención y la aplicación práctica de los conceptos teóricos trabajados, favoreciendo así un aprendizaje duradero.

Actividades alternativas

Práctica del alfabeto fonético: Los estudiantes pueden trabajar con el inventario de sonidos específicos de la variedad del inglés que estén estudiando, vocales o consonantes. Cada grupo recibe un sonido y debe dibujar el símbolo del Alfabeto Fonético Internacional (AFI) correspondiente y crear una imagen representativa de una palabra en inglés que incluya ese sonido. Por ejemplo, los sonidos /æ/ y /p/ pueden ilustrarse con un gato (*cat*) y un cerdo (*pig*) animado (**figuras 3 y 4**). Al final de esta actividad, los estudiantes tendrán un alfabeto fonético visual que les ayudará a recordar cómo suenan esos sonidos.

Figuras 3 y 4



GIFs animados representando las palabras que contienen los sonidos /æ/ y /p/: *cat* y *pig* del inglés. Las imágenes animadas pueden verse en los siguientes enlaces: <https://tinyurl.com/ynhu6wd2>, <https://tinyurl.com/yt9fh3bs>

Animación de los órganos del habla: Otra opción consiste en diseñar una actividad centrada en la articulación de consonantes. Los estudiantes representan los órganos del habla y crean una animación que muestra cómo se articulan distintos sonidos. En las **figuras 5 y 6** pueden observarse las animaciones de los sonidos /p/ y /g/. Esta propuesta permite a los alumnos visualizar y tomar conciencia de los movimientos de todos los articuladores implicados en la producción de las consonantes.

Figuras 5 y 6

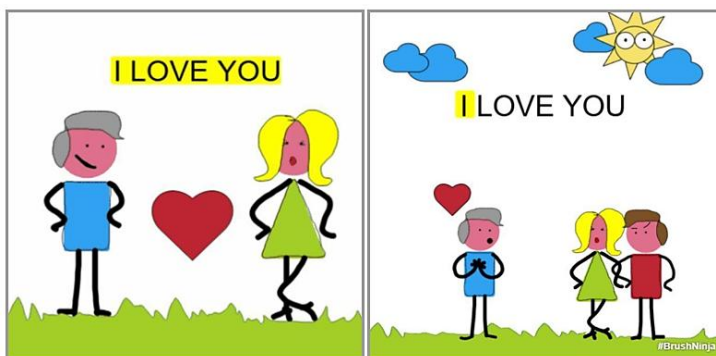


GIFs animados representando la articulación de los sonidos oclusivos /p/ y /g/.

Fuente: Estas imágenes fueron creadas por alumnos de la cátedra Fonética y Fonología Inglesa I: sonido /p/ Alejandro Iglesias, Fernanda Fuentes y Lucía Heredia; sonido /g/ Fausto Canullo, Milagros Gacitúa y Enzo Salazar. Las imágenes animadas pueden verse en los siguientes enlaces: <https://tinyurl.com/38srjfx>, <https://tinyurl.com/5fnfbp92>

Foco amplio y foco restringido: Una tercera alternativa para trabajar con alumnos más avanzados consiste en examinar el concepto de foco informativo en inglés² mediante la creación de GIFs animados. En esta actividad, los estudiantes ilustran frases que representan visualmente las diferencias entre foco amplio y foco restringido. Como se observa en las **figuras 7 y 8**, se puede utilizar un efecto de resaltador mediante el cual los estudiantes pueden "iluminar" toda la frase para denotar foco amplio o resaltar únicamente una palabra específica para indicar foco restringido. En el caso de la **figura 7** la atención se concentra sobre todo en el mensaje *I love you* (te amo) - foco amplio. Por su parte, en la **figura 8** la atención se focaliza solo sobre el pronombre *I* (yo) - foco restringido - denotando contraste: "yo te amo, no él". Además, los alumnos deben incluir un dibujo animado que ilustre el contexto en el que se diría cada una de estas frases, proporcionando un marco visual que facilite la interpretación del foco.

Figuras 7 y 8



GIFs animados representando foco amplio y foco restringido. Las imágenes animadas pueden verse en los siguientes enlaces: <https://tinyurl.com/2rpt2mz4>, <https://tinyurl.com/3nt4sdv6>

Las actividades alternativas descritas estimulan la creatividad de los estudiantes mientras trabajan aspectos segmentales y suprasegmentales de la pronunciación.

² El foco informativo se puede definir como la concentración de atención sobre una parte específica del mensaje. Al emitir un enunciado, el hablante puede enfocar su atención en toda la información de manera general, foco amplio (*broad focus*) o resaltar selectivamente un elemento o una porción en particular, foco restringido (*narrow focus*), dependiendo de su intención comunicativa (Wells, 2006).

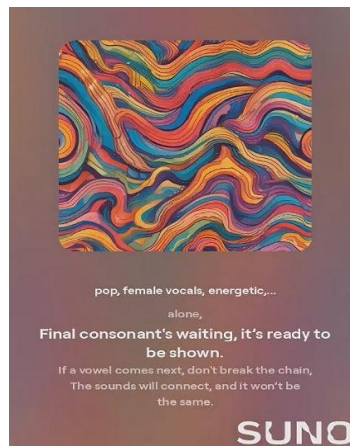
Gracias a su enfoque multisensorial, favorecen distintos estilos de aprendizaje, como el visual y el auditivo, y fomentan una práctica divertida, dinámica y significativa.

3.2. *Sing the Rules*

Sing the Rules es una actividad diseñada para estudiantes de primer año de las carreras de profesorado y traductorado en inglés, con el propósito de afianzar el aprendizaje de reglas de pronunciación. En equipos de dos o tres integrantes, los estudiantes utilizan herramientas digitales como *ChatGPT*, *Suno*, *Padlet* y *AhaSlides* para crear, compartir y valorar videos musicales que representan dichas reglas de manera práctica y entretenida.

La actividad se divide en dos etapas. En la primera, realizada en clase, se presenta una canción sobre la regla de juntura (*liaison*) como ejemplo para introducir la actividad (ver **figura 9**). A través de ejercicios de comprensión auditiva, como completar espacios en blanco o responder verdadero o falso, los estudiantes activan conocimientos previos y reconocen la relación entre la regla de pronunciación y su aplicación práctica.

Figura 9



Producción musical correspondiente a la regla de juntura.

El video puede verse en el siguiente enlace: <https://tinyurl.com/yc2f46j2>

A continuación, se explica a los estudiantes cómo se creó la canción utilizando las herramientas *ChatGPT* y *Suno*. Se explora el proceso de generación de letras de canciones con *ChatGPT* y se subraya la importancia de diseñar instrucciones (*prompts*) precisas para obtener el contenido deseado. Posteriormente, se muestra cómo transformar estas letras en producciones musicales a través de *Suno*, configurando los metadatos para definir el estilo musical y ajustando elementos como la estructura y duración de la canción. Tanto la letra como la música pueden regenerarse tantas veces como sea necesario hasta obtener el resultado deseado.

Como tarea para realizar fuera de clase, cada grupo trabaja sobre una regla de pronunciación, como la *r* conjuntiva (*linking R*), aspiración de oclusivas sordas, o las reglas de pronunciación de plurales y pasados regulares. Los estudiantes deben crear la letra y la canción siguiendo pautas específicas: generar dos versos, un estribillo memorable que refuerce la regla, limitar la duración a un máximo de un minuto, e incluir en la letra tanto una explicación clara de la regla como ejemplos que ilustren su aplicación. Las producciones finales se suben al muro colaborativo de *Padlet*, donde los estudiantes pueden reaccionar a los videos de sus compañeros marcándolos con “me gusta” (*likes*).

La segunda etapa, realizada en clase, consiste en la proyección de los videos musicales. Utilizando *AhaSlides* y sus teléfonos celulares, los estudiantes participan en una votación interactiva para destacar las producciones en diferentes categorías. Además de reconocer al video con más “me gusta” en *Padlet*, se incluyen categorías como “El estribillo más memorable”, “La regla mejor explicada” y “El estilo musical más creativo”. Cada alumno tiene la posibilidad de votar por más de un video en cada categoría, garantizando que todas las producciones obtengan algún reconocimiento.

Esta actividad no solo consolida las reglas de pronunciación estudiadas, sino que también fomenta el aprendizaje colaborativo, la creatividad y el uso efectivo de herramientas tecnológicas en un entorno dinámico y motivador.

Alternativas temáticas

La actividad *Sing the Rules* puede adaptarse a distintas temáticas relacionadas con la pronunciación del inglés. Una opción es trabajar con la relación entre sonidos y

reglas ortográficas, para identificar patrones específicos como la ortografía de /i:/ en *sheep* (oveja) en contraposición a /ɪ/ en *ship* (barco), o letras mudas como la "b" en *climb* (escalar) y la "p" en *cupboard* (armario). Otra alternativa se centra en asignar a distintos grupos un proceso fonológico, como elisión, juntura, asimilación o coalescencia, para desarrollarlo. Una tercera opción aborda reglas de pronunciación que rigen el uso de formas fuertes y débiles en categorías gramaticales como preposiciones, pronombres o el verbo *ser/estar* (*to be*). En todas las variantes, los estudiantes utilizan *ChatGPT* para crear letras que reflejen las reglas asignadas y generan canciones con Suno, como se muestra en las **figuras 10, 11 y 12**.

Figuras 10, 11 y 12



Producciones musicales correspondientes a /i:/ /ɪ/ y reglas ortográficas, reglas de procesos fonológicos (coalescencia)³ y reglas de pronunciación de formas fuertes y débiles de palabras gramaticales (preposiciones)⁴. Los videos pueden verse en los siguientes enlaces: <https://tinyurl.com/ybzryw3p>, <https://tinyurl.com/2p9pc7x2>, <https://tinyurl.com/bddbzpwa>

³ El proceso fonológico denominado coalescencia ocurre cuando dos sonidos adyacentes se combinan para formar uno nuevo. Por ejemplo, en la frase *don't you* el sonido final /t/ en *don't* puede combinarse con el sonido inicial /j/ en *you* y resultar en el sonido /tj/: /dəʊnt ju/ o /dəʊntʃu/.

⁴ En inglés, por lo general las preposiciones se pronuncian en su forma débil. Solo se utiliza la forma fuerte cuando están al final de una frase, cuando se quiere enfatizar la preposición o cuando ocurren en forma aislada. Por ejemplo, en la frase *What are you looking at?* la preposición *at* se pronuncia en su forma fuerte /æt/. Por el contrario, en la frase *I'm looking at a book*, la misma preposición se pronuncia en su forma débil /ət/.

Estas actividades fomentan la reflexión sobre las reglas de pronunciación del inglés, lo cual permite el desarrollo de la conciencia fonológica. De esta manera los estudiantes mejoran la comprensión de las reglas fonológicas y su aplicación en el habla cotidiana. Además, el uso de herramientas tecnológicas estimula la creatividad y la motivación, lo cual redundará en un aprendizaje más dinámico y memorable.

3.3. *PlaySounds.HT*

PlaySounds.HT es una actividad creada para reforzar el aprendizaje de los sonidos del inglés, tanto vocales como consonantes, mediante la creación de un banco colaborativo de recursos didácticos. Dicha propuesta está destinada a estudiantes de segundo año de las carreras de profesorado y traductorado en inglés. Se caracteriza por combinar el uso de herramientas digitales como *ChatGPT*, *Play.HT*, *Meta AI* y *Padlet* con el fin de fomentar la creatividad, la colaboración y la producción de materiales significativos y reutilizables.

La actividad se desarrolla en tres etapas principales. En la primera, se explica el objetivo final: la creación colaborativa de un banco de recursos para la práctica de oclusivas en inglés. Los estudiantes, quienes previamente han adquirido los conocimientos teóricos sobre este grupo consonántico, analizan ejemplos presentados por los docentes y exploran las herramientas digitales que serán empleadas para completar la tarea.

En la segunda etapa, los estudiantes son agrupados en pares y a cada pareja se le asigna un sonido específico del grupo en cuestión. Bajo la supervisión del docente, utilizan *ChatGPT* para generar una historia breve que incluya el mayor número posible de palabras con el sonido asignado. Para guiar la creación del texto se proporcionan modelos de instrucciones, como, por ejemplo:

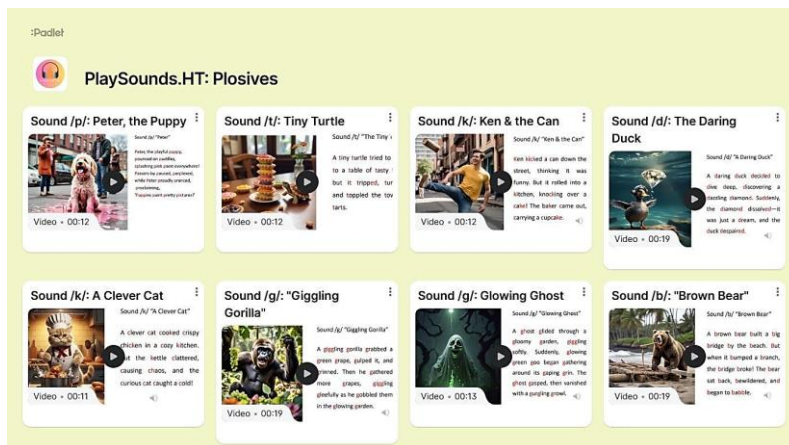
- *Create a [funny/scary/cute] short story of 20–30 words focusing on the [p/, /t/, /k/, /b/, /d/, /g/] sound.*
- *Use the following words: [list] to create a short story (20–30 words) about [topic].*
- *Create a short story (20–30 words) about [an animal]. It should involve an unexpected twist and contain as many words as possible with the consonant sound [p/, /t/, /k/, /b/, /d/, /g/].*

El siguiente paso consiste en utilizar *Play.HT* para convertir el texto creado en audio y emplear *Meta AI* para diseñar una imagen que represente visualmente el contenido del texto.

La tercera etapa se realiza fuera de clase. Cada grupo combina los materiales creados (texto, audio e imagen) para producir un video que será subido al muro colaborativo de *Padlet*. Los videos deben incluir un título descriptivo, el sonido trabajado y los nombres de los autores.

El resultado final es un banco de recursos didácticos colaborativo (ver **figura 13**) que ofrece múltiples beneficios. En primer lugar, la creación de materiales propios incrementa la motivación de los estudiantes y proporciona una práctica significativa. También, estos materiales pueden ser utilizados en diversas tareas de la asignatura y estimular el trabajo autónomo y la corrección entre pares. Además, generan un legado valioso para futuros alumnos, quienes podrán beneficiarse de estos recursos en años subsiguientes. El banco de materiales puede ampliarse cada año, cubriendo una mayor variedad de sonidos y convirtiéndose en una herramienta educativa dinámica y en constante evolución.

Figura 13

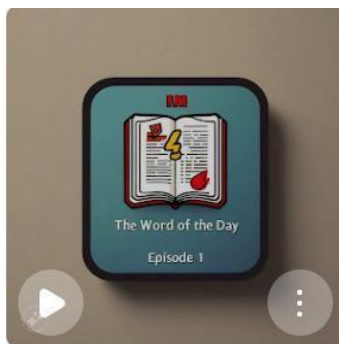


Muro colaborativo para la práctica de oclusivas. En el siguiente enlace se puede acceder a uno de los videos para la práctica de la oclusiva sorda /p/: <https://tinyurl.com/27c7nm4>

Actividades alternativas

Suffixes Podcast: Una alternativa para consolidar los conceptos relacionados con la acentuación de palabras con sufijos es la creación de un podcast utilizando *ChatGPT* y *Play.HT*. Destinada a estudiantes de tercer año del profesorado y traductorado en inglés, esta propuesta se realiza en grupos de 2 o 3 integrantes. Cada equipo por turnos crea un episodio breve que es publicado semanalmente. Cada episodio se centra en una palabra específica, por ejemplo, la palabra *realise* puede ser la palabra del día (ver **figura 14**) y se incluye su definición, un análisis de la acentuación según el sufijo y se proporcionan ejemplos de uso⁵. Los episodios se envían al docente, quien los aloja en una plataforma de distribución de podcasts como *Podcastle* (Podcastle Inc., 2024) o *Buzzsprout* (Buzzsprout, 2024). Al finalizar el cuatrimestre, se dispondrá de un podcast colaborativo completo y útil para futuras actividades y cohortes de estudiantes.

Figura 14



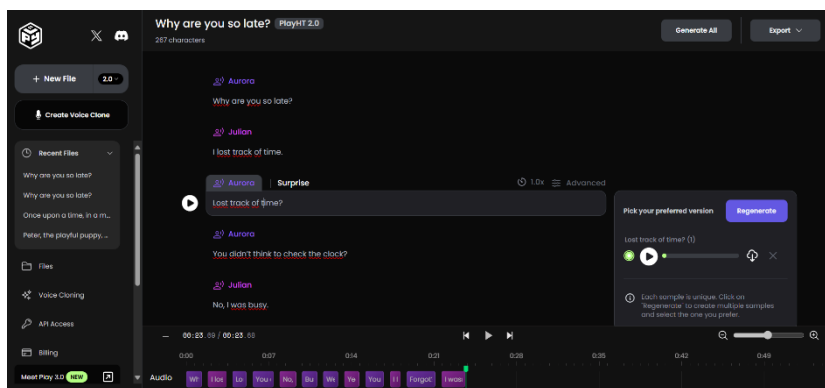
Podcast *Word of the day: Stressing of complex words*. Episodio 1: *Realise*. El audio generado por *Play.HT* puede escucharse en: <https://tinyurl.com/7y4bxs9>

Entonación bajo la lupa: Esta actividad propone trabajar la entonación de la variedad del inglés estudiado mediante el uso de la herramienta *Play.HT*,

⁵ En este caso, el verbo *realise* significa darse cuenta de o tomar conciencia de algo, por ejemplo, *I didn't realise how late it was* (No me di cuenta qué tan tarde era). El acento recae en la primera sílaba de la palabra, ya que el sufijo *-ise* no modifica el patrón acentual de la palabra base: *real* – *realise*.

aprovechando una de sus limitaciones actuales: la generación de patrones suprasegmentales aún presenta un carácter artificial en el paso de texto a voz. Diseñada para alumnos de cuarto año del profesorado en inglés, la actividad fomenta tanto la percepción auditiva como la revisión crítica de conceptos teóricos. En grupos de 2 o 3 integrantes, los estudiantes crean un breve texto que incluya diferentes tipos de preguntas, como *yes/no* (preguntas de respuesta sí/no), *wh-* (preguntas con palabras interrogativas) y *tag questions* (preguntas de confirmación). Utilizando *Play.HT*, generan un audio basado en ese texto (ver **figura 15**). Posteriormente, analizan en clase la entonación del audio, evaluando qué tan precisa resulta según las reglas teóricas estudiadas y discutiendo si otras opciones serían más apropiadas para el contexto descripto.

Figura 15



Audio “Why are you so late?” generado por Play.HT puede escucharse en:

<https://tinyurl.com/2s3tdcun>

La actividad se convierte en una herramienta doblemente enriquecedora: no solo permite identificar áreas de mejora en la entonación generada por la IA, sino también consolidar el aprendizaje teórico a través del análisis crítico. Como extensión, los estudiantes pueden grabar su propia versión del audio con la entonación correcta o más apropiada según los conceptos teóricos para fortalecer su producción oral. Además, esta propuesta es

adaptable a otros tipos de oraciones, como exclamaciones, órdenes, declaraciones o interjecciones.

Reflexiones y proyecciones futuras

A través de las actividades presentadas, diseñadas para abordar aspectos segmentales y suprasegmentales de la lengua, se ha buscado resaltar el potencial que las tecnologías emergentes ofrecen para optimizar los procesos de enseñanza y aprendizaje de la pronunciación del inglés como lengua extranjera. No obstante, su integración en el ámbito educativo requiere de una implementación pedagógica reflexiva que valore tanto sus beneficios como los desafíos que conllevan.

Entre los beneficios más destacados señalados en la literatura se encuentra el aumento de la motivación y el fortalecimiento del aprendizaje autónomo y colaborativo, y la posibilidad de lograr experiencias educativas más dinámicas, creativas y significativas. En nuestra experiencia, varios de estos beneficios se manifestaron en las aulas donde se implementaron las propuestas pedagógicas presentadas: las clases se tornaron más dinámicas y entretenidas y los estudiantes demostraron una actitud positiva y una participación activa. Herramientas como *AhaSlides*, por ejemplo, se destacan por fomentar la interactividad en el aula mediante el rápido acceso a la información, la integración con dispositivos móviles mediante códigos QR y la capacidad para proporcionar retroalimentación inmediata y útil tanto al instructor como a los estudiantes. *ChatGPT* y *Play.HT* permiten generar materiales personalizados que facilitan la práctica de aspectos segmentales y suprasegmentales de la pronunciación, mientras que herramientas como *Brush Ninja* y *Suno* promueven la creatividad y el aprendizaje multisensorial. Además, la accesibilidad y disponibilidad de estos recursos posibilitan que los estudiantes practiquen en cualquier momento y lugar, alentando el aprendizaje autónomo y ofreciendo un entorno de práctica sin el temor de ser juzgados. *Padlet*, por su parte, fomenta el trabajo colaborativo al recopilar producciones que consolidan el aprendizaje. Más allá del potencial de las herramientas en sí, las actividades áulicas compartidas en este trabajo también aportan

beneficios pedagógicos concretos. Propuestas como *Giftionary* o *Sing the Rules* combinan tecnología digital con dinámicas de gamificación, lo cual favorece la participación activa en tareas significativas y entretenidas. A su vez, la creación de bancos colaborativos de recursos —como en la propuesta didáctica *PlaySounds.HT*— refuerza el aprendizaje al tiempo que genera materiales útiles para distintas actividades y para los estudiantes de futuros ciclos académicos.

Sin embargo, el uso de herramientas tecnológicas implica también varios desafíos. Uno de los principales es el acceso desigual a la tecnología. No todos los estudiantes cuentan con los recursos necesarios para participar plenamente en actividades tecnológicas, lo que puede acentuar las brechas educativas existentes. En este contexto, la alfabetización tecnológica se presenta como un desafío clave. Tanto docentes como estudiantes deben desarrollar competencias digitales que les permitan integrar estas herramientas de manera responsable y efectiva. Esto no solo rompe las barreras del temor hacia la innovación tecnológica, sino que también garantiza una participación equitativa y significativa en el proceso de aprendizaje (Rodríguez Torres *et al.*, 2023). Asimismo, las cuestiones éticas, como la privacidad de datos y el uso responsable de la información, son fundamentales al integrar tecnologías en la educación. Es esencial garantizar que las plataformas respeten la confidencialidad de los usuarios y operen con transparencia.

En el campo de la enseñanza de la pronunciación también se observan desafíos en torno al uso de la tecnología. Tal es el caso de los asistentes virtuales como *ChatGPT* o Copilot, que, si bien pueden proporcionar entornos ideales para practicar la fluidez, carecen de la precisión necesaria para corregir errores específicos relacionados con la entonación o los sonidos individuales. Como señalan Edmett *et al.* (2024), la IA facilita la práctica autónoma y fomenta la confianza del estudiante, pero su capacidad para abordar detalles lingüísticos sigue siendo insuficiente sin la guía de un docente que supervise y medie el proceso. Es importante complementar el uso de la tecnología con la interacción humana de manera equilibrada priorizando principios pedagógicos.

A pesar de los desafíos mencionados, el futuro de la enseñanza de la pronunciación mediada por tecnologías emergentes resulta prometedor. Las herramientas y actividades exploradas en este trabajo constituyen un recurso con potencial para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje. Cabe aclarar que al finalizar los cursos se administraron *Formularios Google* para obtener información acerca de las percepciones de los alumnos respecto de la experiencia áulica. En ellos, se indagó sobre aspectos como la familiaridad con las herramientas, su utilidad y facilidad de uso, el nivel de motivación alcanzado, las emociones experimentadas y la percepción de progreso en relación con los contenidos trabajados. Los datos cualitativos obtenidos serán analizados en futuras investigaciones. Asimismo, para avanzar en la validación de nuestras propuestas, también sería necesario llevar a cabo estudios empíricos que permitan evaluar de manera sistemática su eficacia en el desarrollo de habilidades específicas, como la percepción y producción oral. Diseños experimentales con grupos de control podrían ofrecer datos comparativos que orienten futuras decisiones pedagógicas y contribuyan a optimizar el uso de la tecnología en la enseñanza de la pronunciación del inglés como lengua extranjera.

Finalmente, es importante reconocer que la formación de los alumnos trasciende el ámbito de la pronunciación. Al incorporar estas tecnologías en actividades educativas, se les enseña a integrarlas de manera responsable en su proceso de aprendizaje y se los prepara para un futuro donde el dominio de herramientas digitales será indispensable en diversos contextos profesionales y académicos. En última instancia, la integración de estas tecnologías debe entenderse como un recurso complementario, no como un reemplazo de la labor docente. La formación continua de los profesores es clave para garantizar que puedan guiar a los estudiantes en el uso responsable y significativo de estas herramientas.

Conclusión

Este trabajo presentó una serie de propuestas pedagógicas diseñadas para integrar tecnologías emergentes en la enseñanza de la pronunciación del inglés como lengua extranjera. Las actividades denominadas *Giftionary*,

Sing the Rules y *PlaySounds.HT* permitieron abordar de forma lúdica e innovadora diversos aspectos segmentales y suprasegmentales, entre ellos, la articulación de consonantes, la relación entre sonidos, grafía y símbolos fonéticos, el uso de formas fuertes y débiles, la acentuación en palabras compuestas, procesos fonológicos, foco amplio y restringido y la entonación en preguntas.

La implementación de tecnologías emergentes en la enseñanza de la pronunciación constituye un avance en términos de innovación pedagógica y diversificación de estrategias didácticas. En comparación con enfoques más tradicionales, el uso de herramientas como *ChatGPT*, *Play.HT*, *Suno*, *Brush Ninja*, *Padlet*, y *AhaSlides* permite enriquecer las experiencias de aprendizaje al facilitar prácticas más dinámicas, interactivas y personalizadas. Como señalan Pennington y Rogerson-Revell (2019) y Rogerson-Revell (2021), el uso efectivo de estas herramientas requiere una mediación docente que asegure una conexión entre la tecnología y principios pedagógicos claros. Las actividades desarrolladas en este trabajo buscaron precisamente responder a este desafío: no solo promover un uso creativo de las tecnologías, sino también reforzar su valor educativo mediante una planificación cuidadosa, contextualizada en un entorno específico, pero con potencial de adaptación a otros contextos de enseñanza. El papel del docente sigue siendo esencial, tanto como facilitador del uso de estas tecnologías, como así también formador que guía a los estudiantes en su aplicación responsable y efectiva. Esta combinación permite a los alumnos mejorar sus habilidades de pronunciación y adquirir competencias digitales que les serán útiles más allá del aula.

También resulta necesario atender las limitaciones inherentes a estas herramientas, como la retroalimentación limitada en aspectos específicos de la pronunciación, los desafíos éticos relacionados con la privacidad de los datos y el acceso desigual a la tecnología. Una alfabetización tecnológica robusta, tanto para docentes como para estudiantes, es clave para superar estos obstáculos y aprovechar al máximo los beneficios que las tecnologías emergentes pueden ofrecer.

En última instancia, estas herramientas deben considerarse como un recurso complementario que enriquece el proceso educativo, pero que no puede reemplazar la interacción humana y el juicio pedagógico. La integración equilibrada de tecnología e instrucción docente es el camino hacia un aprendizaje más inclusivo, significativo y duradero.

Referencias

AhaSlides. (2024). *AhaSlides: Software interactivo para presentaciones en vivo* [Software]. <https://ahaslides.com/es/>

Adell, J. & Castañeda, L. (2012). Tecnologías emergentes, ¿pedagogías emergentes? En J. Hernández, M. Pennesi, D. Sobrino y A. Vázquez (coord.), *Tendencias emergentes en educación con TIC* (pp. 13-32). Asociación Espiral, Educación y Tecnología.

Asteria Corporation. (2026). *Lino: Sticky and photo sharing for you* [Software]. <https://en.linoit.com/>

Binary Moon. (2024). *Brush Ninja: Online animation maker* [Software]. <https://brush.ninja>

Buzzsprout. (2024). *Buzzsprout: Podcast hosting made easy* [Software]. <https://www.buzzsprout.com/>

Cintrón-Valentín, M. & Ellis, N. C. (2016). Salience in second language acquisition: Physical form, learner attention, and instructional focus. *Frontiers in Psychology*, 7, 1284. <https://doi.org/10.3389/fpsyg.2016.01284>

De las Heras Blasco, M. (2024). *Artificial intelligence in teaching a foreign language: Tools and uses*. Universidad Autónoma de Madrid, Facultad de Formación de Profesorado y Educación.

Diseiye, O., Ejio Ububeyinje, S., Oladokun, B. D. & Kakwagh, V. V. (2024). Emerging technologies: Leveraging digital literacy for self-sufficiency among library professionals. *Metaverse Basic and Applied Research*, 3(59). <https://doi.org/10.56294/mr202459>

Dizon, G. y Tang, D. (2020). Intelligent personal assistants for autonomous second language learning: An investigation of Alexa. *JALT CALL Journal*, 16(2), 107–120. <https://doi.org/10.29140/jaltcall.v16n2.273>

Edmett, A., Ichaporia, N., Crompton, H. & Crichton, R. (2024). *Artificial intelligence and English language teaching: Preparing for the future* (2nd ed.). British Council. <https://doi.org/10.57884/78EA-3C69>

Ellis, N. C. (2005). At the interface: Dynamic interactions of explicit and implicit language knowledge. *Studies in Second Language Acquisition*, 24(2), 143-188.

Fleming, N. D. & Mills, C. (1992). Not another inventory, rather a catalyst for reflection. *To Improve the Academy*, 11, 137–155. <https://doi.org/10.1002/j.2334-4822.1992.tb00213.x>

Flipanim. (2024). *FlipAnim: Create flipbook animations online* [Software]. <https://flipanim.com/>

Google. (2024). *Gemini* [Modelo de lenguaje de IA generativa]. <https://gemini.google.com>

Hincks, R. (2015). Technology and learning pronunciation. En M. Reed & J. M. Levis (Eds.), *The handbook of English pronunciation* (pp. 505–518). Wiley Blackwell. <https://doi.org/10.1002/9781118346952>

iLoveSong.ai. (2024). *iLoveSong.ai: AI music generator* [Software de IA generativa]. <https://ilovesong.ai/>

Inknoe. (2024). *ClassPoint: Interactive teaching tools inside PowerPoint* [Software]. <https://www.classpoint.io>

Jenkins, J. (2000). *The phonology of English as an international language: New models, new norms, new goals*. Oxford University Press.

Kazu, I. Y. & Kuvvetli, M. (2023). The influence of pronunciation education via artificial intelligence technology on vocabulary acquisition in learning English. *International Journal of Psychology and Educational Studies*, 10(2), 480–493. <https://dx.doi.org/10.52380/ijpes.2023.10.2.1044>

Kouninef, B., Merad, G. & Djelti, M. (2015). The use of QR codes and mobile technology in the blended learning approach. Paper presented at the Fifth International Conference on e-Learning (econf) de 2015 (pp. 135–143). IEEE. <https://doi.org/10.1109/ECONF.2015.90>

Lara Zambrano, J. B. & López López, J. E. (2023). Mejoramiento de las competencias lingüísticas y comunicativas mediante el uso de Padlet en la Educación General Básica. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria PENTACIENCIAS*, 5(4, Especial ISTT23), 611-622.

Lima, E. F. & Wallace, L. (2024). Friend or foe: Considering what pronunciation teachers can do that ChatGPT cannot. *Pronunciation in Second Language Learning and Teaching Proceedings*, 14(1). <https://doi.org/10.31274/psllt.17652>

Liu, S. C. & Hung, P. Y. (2016). Teaching pronunciation with computer assisted pronunciation instruction in a technological university. *Universal Journal of Educational Research*, 4(9), 1939–1943. <https://doi.org/10.13189/ujer.2016.040902>

Lovo.ai. (2024). *Genny: AI voice generator y text-to-speech software* [Software]. <https://genny.lovo.ai>

Mentimeter. (2024). *Mentimeter: Make your presentations interactive* [Software]. <https://www.mentimeter.com/>

Meta Platforms, Inc. (2024). *Meta AI* [Modelo de lenguaje de IA generativa]. <https://about.meta.com/>

Microsoft. (2024). *Copilot* [Modelo de lenguaje de IA generativa]. <https://copilot.microsoft.com/>

Mural. (2024). *Mural: Visual collaboration workspace* [Software]. <https://www.mural.co>

Murf. (2024). *Murf.ai* [Software de IA generativa]. <https://murf.ai>

OpenAI. (2024). *ChatGPT (Versión GPT-4)* [Modelo de lenguaje de IA generativa]. <https://chat.openai.com/>

Ortiz-Lira, H. (1998). *Word stress and sentence accent* (Cuadernos de la Facultad, colección Monografías Temáticas N°16). Blackpool.

Pennington, M. & Rogerson-Revell, P. (2019). Pronunciation in the language classroom: Teachers and teaching methods. En M. Pennington & P. Rogerson-Revell (Eds.), *English pronunciation teaching and research* (pp. 173-233). Palgrave Macmillan.

Phalaguna, I. B. G. (2024). Empowering young learners in English education: Potential and limitations of Suno AI. *Journal of English Language Education*, 7(2), 161-166.

Picsart. (2024). *Picsart: Create stunning visual content* [Software]. <https://picsart.com>

PlayHT. (2024). *Generador de voz de IA y conversión de texto a voz realista en línea* [Software]. <https://play.ht>

Podcastle. (2024). *Podcastle: AI-powered podcast creation platform* [Software]. <https://podcastle.ai/>

Quirino Rodríguez, L. G., López López, H. L., Martínez García, V. M. & Ultreras Rodríguez, A. B. (2024). Emerging technology and teaching methodologies in virtual learning environments. *Metaverse Basic and Applied Research*, 3(91). <https://doi.org/10.56294/mr2024.91>

Reed, M. y Michaud, C. (2015). Intonation in research and practice: The importance of metacognition. En M. Reed y J. M. Levis (Eds.), *The handbook of English pronunciation* (pp. 454-470). John Wiley & Sons.

Reed, M. (2023). The limitations of imitation: Instilling metalinguistic awareness of the discourse and pragmatic functions of English intonation. En V. Sardegna y A. Jarosz (Eds.), *English pronunciation teaching: Theory, practice and research findings* (pp. 34-51). Multilingual Matters.

Rodríguez Torres, A. F., Orozco Alarcón, K. E., García Gaibor, J. A., Rodríguez Bermeo, S. D. y Barros Castro, H. A. (2023). La implementación de la inteligencia artificial en la educación: análisis sistemático. *Revista Científica Dominio de las Ciencias*, 9(3), 2162-2178. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3548>

- Rogerson-Revell, P. (2011). *English phonology and pronunciation teaching*. Bloomsbury Publishing.
- Rogerson-Revell, P. M. (2021). Computer-assisted pronunciation training (CAPT): Current issues and future directions. *RELC Journal: A Journal of Language Teaching and Research*, 52(1), 189-205. <https://doi.org/10.1177/0033688220977406>
- Schmidt, R. W. (1990). The role of consciousness in second language learning. *Applied Linguistics*, 11(2), 129-158. <https://doi.org/10.1093/applin/11.2.129>
- Schmidt, R. W. (2001). Attention. En P. Robinson (Ed.), *Cognition and second language instruction* (pp. 3-32). Cambridge University Press.
- Serrano Pastor, R. M. & Casanova López, O. (2018). Recursos tecnológicos y educativos destinados al enfoque pedagógico Flipped Learning. *REDU. Revista de Docencia Universitaria*, 16(1), 155-173.
- Shivakumar, A., Shukla, S., Vasoya, M., Kasrani, I. M. & Pei, Y. (2019). AI-enabled language speaking coaching for dual language learners. *IADIS International Journal on WWW/Internet*, 17(1), 66-78. https://doi.org/10.33965/ijwi_2019171105
- Stowell, J. R. (2015). Use of clickers vs. mobile devices for classroom polling. *Computers & Education*, 82, 329-334. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2014.12.008>
- Suno, Inc. (2024). *Suno: AI-powered creativity platform* [Software]. <https://suno.com>
- Udio. (2024). *Udio: Next-gen learning platform* [Software]. <https://www.udio.com>
- Vančová, H. (2023). AI and AI-powered tools for pronunciation training. *Journal of Language and Cultural Education*, 11(3), 12-24. <https://doi.org/10.2478/jolace-2023-0022>
- Veletsianos, G. (2010). A definition of emerging technologies for education. En G. Veletsianos (Ed.), *Emerging technologies in distance education* (pp. 3-22). Athabasca University Press.
- Walker, R. (2010). *Teaching the pronunciation of English as a lingua franca*. Oxford University Press.
- Wallwisher, Inc. (2024). *Padlet* [Software]. <https://padlet.com>
- Wells, J. C. (2006). *English intonation: An introduction*. Cambridge University Press.

Notas biográficas

Israel Ramiro Lagos

Israel Ramiro Lagos es docente de las materias Fonética y Fonología Inglesa I y II en las carreras de Profesorado y Traductorado en Inglés de la Facultad de Lenguas de la Universidad Nacional del Comahue (UNCo), y profesor de Fonética y Fonología Inglesa II y III en el Instituto Neuquino del Profesorado de Inglés. Además, se desempeña como investigador en la UNCo como integrante del proyecto J038 “Prosodia y significado: caracterización del discurso oral y aplicaciones a la enseñanza/aprendizaje de la pronunciación del inglés y del español rioplatense como lenguas extranjeras”, que estudia la prosodia y su significado en el español rioplatense y sus implicancias en la enseñanza/aprendizaje del inglés y del español como lenguas extranjeras.

Valeria Fernanda Arana

Valeria Fernanda Arana se desempeña como docente en las carreras de Profesorado y Traductorado en Inglés de la Facultad de Lenguas de la Universidad Nacional del Comahue (UNCo). Obtuvo su título de grado en esta universidad en el año 2000 y, desde entonces, ha trabajado en el área de Fonética y Fonología Inglesa. En 2013 obtuvo el título de magíster en Lingüística Aplicada a la Enseñanza del Inglés como Lengua Extranjera por la Universidad de Jaén (España). Actualmente se desempeña como investigadora en la UNCo e integra el proyecto J038 “Prosodia y significado: caracterización del discurso oral y aplicaciones a la enseñanza/aprendizaje de la pronunciación del inglés y del español rioplatense como lenguas extranjeras”.

Bettiana Andrea Blázquez

Bettiana Andrea Blázquez se desempeña como profesora adjunta en el área de Fonética y Fonología de las carreras de Profesorado y Traductorado en Inglés de la Facultad de Lenguas de la Universidad Nacional del Comahue (UNCo). Obtuvo el título de M.A. in English Language Teaching and Applied Linguistics por King's College London en 2003. En 2020 obtuvo el título de doctora en Educación, con orientación en Lingüística Aplicada, por la Universidad Internacional Iberoamericana (México). Es investigadora de la UNCo desde 2005 y dirige el proyecto “Prosodia y significado: caracterización del discurso oral y aplicaciones a la enseñanza/aprendizaje de la pronunciación del inglés y del español rioplatense como lenguas extranjeras”.