

Cicerón en el aula digital: IA y la oratoria clásica como herramienta didáctica

*Cicero in the Digital Classroom:
AI and Classical Oratory as a Teaching Tool*

Marco Almansa Fernández

Universidad Complutense de Madrid

malman01@ucm.es

 [0000-0003-4302-8110](https://orcid.org/0000-0003-4302-8110)

RESUMEN — La integración de la inteligencia artificial (IA) en la enseñanza está transformando el aprendizaje histórico. Esta propuesta explora el uso innovador de la oratoria romana, centrada en Cicerón, en entornos digitales apoyados por IA. Lejos de concebir la Historia Antigua como contenido estático, se propone una metodología activa y crítica en la que los estudiantes interactúan con discursos clásicos mediante simulaciones, chatbots, análisis estilísticos y generación automatizada de textos. La IA permite recrear debates del Senado, dialogar con figuras como un “Cicerón virtual” o una “Hortensia virtual”, y elaborar discursos actuales según principios de la retórica clásica. Estas prácticas promueven la reflexión sobre el poder del lenguaje, la persuasión y los riesgos de manipulación en entornos digitales. El análisis comparado de textos clásicos y producciones generadas por IA dota al alumnado de herramientas para identificar sesgos, estructuras retóricas y estrategias de credibilidad. La propuesta favorece la interdisciplinariedad entre Historia, Filosofía, Lengua y la asignatura de Ciudadanía, fortaleciendo un enfoque integral del conocimiento. Está dirigida tanto a la educación secundaria como universitaria, y defiende una pedagogía orientada al pensamiento crítico y la ciudadanía digital. A través del uso responsable de tecnologías emergentes, los clásicos se revalorizan como recursos vivos que conectan el pasado con los retos contemporáneos. Así, Cicerón deja de ser solo una figura histórica y se convierte en un interlocutor activo que contribuye a formar estudiantes más críticos, conscientes y capaces de interpretar su realidad.

PALABRAS CLAVE — inteligencia artificial, oratoria romana, Cicerón, humanidades digitales, enseñanza interdisciplinar.

ABSTRACT — The integration of artificial intelligence (AI) into education is reshaping the learning of history. This proposal explores an innovative approach to Roman oratory—centred on the figure of Cicero—within AI-supported digital environments. Rather than treating Ancient History as static content, it advocates for an active, critical methodology whereby students engage with classical speeches through simulations, chatbots, stylistic analysis, and automated text generation. AI tools enable the recreation of Senate debates, dialogue with virtual figures such as "Virtual Cicero" or "Virtual Hortensia", and the composition of contemporary speeches based on classical rhetorical principles. These practices encourage reflection on the power of language, the construction of persuasion, and the potential for manipulation in digital contexts. By comparing classical texts with AI-generated outputs, students develop skills to identify bias, rhetorical structure, and credibility strategies. The proposal fosters interdisciplinarity across History, Philosophy, Language and the subject of Citizenship, supporting a holistic approach to knowledge. It targets both secondary and higher education and promotes a pedagogy rooted in critical thinking and digital citizenship. Through the responsible use of emerging technologies, classical texts are revitalised as dynamic resources capable of bridging the Roman past with today's communicative challenges. Cicero thus becomes not merely a historical figure but an active interlocutor in the educational process, helping to shape more critical, aware, and reflective students.

KEYWORDS — artificial intelligence, Roman oratory, Cicero, digital humanities, interdisciplinary teaching.

1. INTRODUCCIÓN

La irrupción de la inteligencia artificial (IA) en el ámbito educativo está transformando profundamente la enseñanza de las humanidades, al ofrecer nuevas oportunidades para replantear tanto los contenidos como las metodologías desde una perspectiva tecnológica, crítica y participativa. Esta transformación resulta especialmente pertinente en disciplinas como la Historia Antigua, tradicionalmente asociadas a enfoques memorísticos y analíticos del texto.

El uso de estas tecnologías no se plantea como un objetivo en sí mismo, sino como un recurso didáctico al servicio de una pedagogía centrada en el pensamiento complejo, la interdisciplinariedad y la formación de una ciudadanía digital activa. La propuesta metodológica se fundamenta en la interacción con fuentes primarias y secundarias a través de entornos digitales, el análisis crítico del lenguaje y la creación discursiva arbitrada por IA.

Así, más allá de actualizar la didáctica de la retórica clásica, nuestro enfoque busca capacitar a los estudiantes para interpretar y responder con responsabilidad a los desafíos comunicativos contemporáneos. En particular, pretendemos fortalecer su capacidad de análisis ante fenómenos como la desinformación, los

discursos manipulados o tergiversados y las estrategias retóricas de figuras de autoridad en medios digitales, especialmente en redes sociales.

En este contexto, el estudio de la oratoria romana —con la figura de Marco Tulio Cicerón como eje articulador— se revela como un campo fértil para integrar herramientas de IA que estimulen no solo la comprensión de los discursos clásicos, sino también el desarrollo del pensamiento crítico, la argumentación creativa y la alfabetización digital.

2. CONTEXTO HISTÓRICO

La retórica, junto con la historia, ha sido tradicionalmente una disciplina central en la formación humanística, aunque perdiéndose poco a poco, concebida como un arte que combina el dominio del lenguaje con la construcción de argumentos éticos, lógicos y emocionales. En este sentido, en época romana, el dominio de la palabra era considerado una herramienta fundamental para el ejercicio de la vida pública y la construcción del prestigio personal. En este contexto, Marco Tulio Cicerón (106 a.C. – 43 a.C.) se erige como la figura paradigmática de la retórica romana: jurista, político, filósofo, augur y orador, cuya obra abarca tanto tratados teóricos como discursos prácticos. Entre sus obras más influyentes destacan *De Oratore*, *Brutus* y *Orator*, en las que desarrolla una teoría sistemática de la elocuencia, así como discursos célebres como las *Catilinariae* y las *Philippicae*, que ejemplifican el uso estratégico del lenguaje para influir en la opinión pública, desenmascarar enemigos políticos y defender principios republicanos. Cicerón concebía la oratoria como el arte supremo del ciudadano comprometido con el bien común, donde el dominio técnico del lenguaje debía estar acompañado de una profunda formación moral y filosófica.

Si bien Marco Tulio Cicerón constituye, sin duda, la figura más emblemática y documentada de la oratoria romana, no fue el único exponente relevante de este arte en su tiempo. Un caso particularmente significativo —y excepcional por su contexto— es el de Hortensia, hija del renombrado orador Quinto Hortensio Hórtalo (114 a.C.– 50 a.C.). Su intervención pública en el año 42 a.C., recogida por el historiador Apiano (*Guerras civiles* 4.32–34) y por Valerio Máximo (*Hechos y dichos memorables* 8.3.3), constituye un testimonio único de participación femenina en la vida política romana.

Hortensia pronunció un discurso ante el Tribunal de los Triunviros para protestar contra un impuesto injusto que afectaba exclusivamente a las mujeres romanas. Aunque este es el único fragmento conservado de su oratoria, su valor pedagógico es notable. A pesar de las limitaciones que impone la escasez de fuentes, su intervención puede ser integrada en el aula como modelo de análisis y reflexión.

Desde una perspectiva didáctica, su discurso permite explorar no solo los modos en que las mujeres articulaban sus demandas en la esfera pública, sino

también las estrategias retóricas empleadas en contextos de exclusión. En paralelo a los discursos de Cicerón, el texto de Hortensia ofrece una oportunidad valiosa para contrastar voces, estilos y situaciones comunicativas, enriqueciendo así el estudio de la retórica romana desde una mirada más inclusiva y plural. Recogemos una parte de este discurso:

[...]Vosotros nos habéis arrebatado a nuestros padres, hijos, maridos y hermanos acusándolos de que habíais sufrido agravio por ellos; pero si, además, nos priváis también de nuestras propiedades, nos vais a reducir a una situación indigna de nuestro linaje, de nuestras costumbres y de nuestra condición femenina. Si afirmáis que habéis sufrido agravio de nosotras, igual que de nuestros esposos, proscribidnos también a nosotras como a aquéllos. Pero si las mujeres no os declaramos enemigos públicos a ninguno de vosotros, ni destruimos vuestras casas, ni aniquilamos vuestros ejércitos o conducimos a otros contra vosotros o impedimos que obtuvierais magistraturas y honores, ¿por qué participaremos de los castigos, nosotras que no participamos en las ofensas? ¿Por qué hemos de pagar tributos nosotras que no tenemos participación en magistraturas, honores, generalatos, ni, en absoluto, en el gobierno de la cosa pública, por las cuales razones os enzarzáis en luchas personales que abocan en calamidades tan grandes? [...]

Si contáramos con más discursos de figuras como Hortensia, su inclusión como modelos retóricos sería tan legítima como la de Cicerón. Esta comparación no solo enriquece la perspectiva de género en la enseñanza de la retórica, sino que invita al alumnado a reflexionar sobre los mecanismos históricos de transmisión y silenciamiento de las voces en el espacio público.

3. MARCO TEÓRICO

Desde el ámbito legislativo, el Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, concretamente en su Sección I (pp. 41615–41620), promueve el desarrollo de competencias y habilidades digitales de forma inclusiva y en condiciones de igualdad. Aunque esta disposición no contempla explícitamente el uso de la inteligencia artificial, por tratarse de una tecnología emergente, es previsible que futuras normativas incorporen su regulación para adaptar el marco legal a las nuevas realidades tecnológicas y a los retos del entorno digital contemporáneo.

Sin embargo, esta tecnología no está exenta de desafíos. Sus resultados dependen de los *corpus* con los que ha sido entrenada, lo que introduce sesgos, riesgos de anacronismo y carencias en matices filológicos o culturales (De Angelis, Baglivo, Arzilli, Privitera, Ferragina, Tozzi, Rizzo, 2023; Tao, Viberg, Baker, Kizilcec, 2024). Por ello, su implementación en el aula debe acompañarse de una reflexión rigurosa sobre las fuentes, los vacíos historiográficos y la interpretación de los datos generados.

Así, la integración responsable de la inteligencia artificial en la enseñanza no solo amplía el horizonte metodológico, sino que también complementa los objetivos

inclusivos y formativos que ya esboza la legislación actual, como el Real Decreto 217/2022, en su apuesta por una educación digital accesible, crítica y plural.

En cuanto a la Historia Antigua, su enseñanza actual todavía suele presentarse de manera excesivamente teórica y memorística, centrada en la transmisión de datos, lo cual dificulta su apropiación significativa por parte del alumnado. Esta visión limita el contacto con la dimensión viva, compleja y debatible del pasado. No obstante, el desarrollo de las humanidades digitales¹ ha abierto nuevas posibilidades metodológicas, basadas en la recreación, la simulación y la producción activa de conocimiento histórico. En este sentido, la inteligencia artificial, aplicada desde una perspectiva pedagógica inclusiva, ofrece nuevas oportunidades para atender a la diversidad funcional y neurodivergente, como personas con autismo en el aula (Iannone, Giansanti, 2024; Fappiano, 2024). Su capacidad para personalizar contenidos, adaptar formatos (visuales, auditivos o interactivos) y simplificar el lenguaje permite que más estudiantes accedan al conocimiento de manera autónoma, significativa y participativa. Además, permite cumplir con la normativa vigente en materias digitales inclusivas reguladas en el Real Decreto antes mencionado.

La aparición y el uso de nuevas tecnologías interactivas y herramientas de inteligencia artificial, nos ha permitido imaginar una pedagogía que va más allá de la simple recepción de contenidos, para invitar al alumnado a reconstruir, cuestionar e interpretar los discursos históricos desde una perspectiva crítica, situada y creativa. Además, dichas tecnologías no solo eliminan barreras físicas o cognitivas, sino que facilitan experiencias educativas más equitativas, sensibles a los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje. En este sentido, la IA ha irrumpido en la educación actuando como un puente entre los saberes clásicos —como la retórica o la historia antigua— y un alumnado cada vez más diverso, promoviendo su inclusión desde un compromiso que adquiere una visión ética, cognitiva y afectiva del aprendizaje.

Como señala Hutson (2024), las herramientas de IA pueden contribuir a entornos de aprendizaje colaborativos y reflexivos, especialmente valiosos para estudiantes neurodivergentes. Su uso responsable no solo enriquece la práctica docente, sino que también fortalece la formación de una ciudadanía crítica, empática y capaz de dialogar con la complejidad del mundo contemporáneo.

Bajo este contexto de transformación educativa y digital, una de las aplicaciones innovadoras de la IA generativa reside en su capacidad para suplir la ausencia o escasez de testimonios. Para ello, herramientas como *Character.AI*, *Replika* o *Habla con la Historia* permiten crear e interactuar con simulaciones de personajes históricos, a partir de información contextual, estilos discursivos y datos

¹ Existen algunos trabajos al respecto en este campo muy interesantes: Schreibman (2004); Álvarez Ramos, E. (2019); Pérez Martínez (2021); Silva, Bermúdez Lorenzo, Pérez González (2022), entre otros.

suministrados por el usuario y al mismo tiempo aproximan al alumnado a temas, poco tratados en la enseñanza, como la fiscalidad en tiempos de guerra, los derechos de las mujeres en Roma o el papel de la autoridad moral femenina en la esfera pública.

Por otro lado, la recreación histórica² se ha consolidado como una estrategia pedagógica valiosa y eficaz para generar aprendizajes significativos en contextos educativos diversos. Al invitar al alumnado a situarse activamente en escenarios del pasado —mediante debates, simulacros de juicios, asambleas o escenas cotidianas— se favorece no solo la comprensión contextual de los hechos históricos, sino también el desarrollo de una empatía crítica o histórica que conecta emociones, estructuras sociales y marcos políticos del pasado con los desafíos del presente. Esta metodología permite que el aula se transforme en un espacio dialógico, donde la historia deja de ser una mera acumulación de datos y se convierte en una experiencia vivencial. Al interpretar roles y tomar decisiones en contextos simulados, los estudiantes construyen significados propios, ejercitan la argumentación, la comunicación, la reflexión ética y la toma de perspectiva. En lugar de limitarse a memorizar, analizan y recrean, lo que favorece una apropiación personal del conocimiento y el desarrollo de competencias transversales como la comunicación, la empatía, la argumentación y la reflexión crítica.

Esta aproximación no solo estimula la participación y la creatividad del alumnado, sino que también transforma el aula en un espacio dialógico y colaborativo, donde los contenidos dejan de ser abstractos para adquirir densidad vivencial. Los estudiantes no solo memorizan datos, sino que interpretan roles, toman decisiones, construyen argumentos y reflexionan sobre las consecuencias de sus actos en contextos simulados, lo que contribuye al desarrollo de habilidades transversales como la comunicación, la empatía, la argumentación o la toma de perspectiva.

4. IA Y RECREACIÓN EN EL AULA: PODEROSA COMBINACIÓN

La inteligencia artificial, aplicada con criterio pedagógico, permite generar reconstrucciones visuales, sonoras y textuales de escenarios históricos, tales como una calle de Pompeya, un discurso militar en el campamento o la atmósfera bulliciosa de un foro. Estas capas digitales amplían las posibilidades de recreación más allá de los recursos físicos y humanos disponibles, ofreciendo al alumnado una inmersión sensorial que facilita la comprensión del pasado desde una experiencia viva y contextualizada. No obstante, esta potencialidad tecnológica no está exenta de riesgos. Cuando la IA se utiliza para fines meramente espectaculares, sin marco

² La recreación histórica busca revivir el pasado con rigor y emoción, mientras que la IA introduce herramientas capaces de generar contenidos, simular escenarios o reconstruir voces y rostros. A simple vista podrían parecer aliadas perfectas. Vid., Ferreras-Listán, de Paz Sánchez (2010); Almansa Fernández (2015); Almansa Fernández, Bernuz Rodríguez (2022).

crítico ni profundidad interpretativa —como en el caso de *deepfakes* de figuras históricas convertidas en contenidos virales descontextualizados— se trivializa el conocimiento y se erosiona el valor ético de la enseñanza histórica. Además, los algoritmos suelen operar reproduciendo patrones comunes y dominantes, lo que puede derivar en representaciones estandarizadas, poco diversas o incluso históricamente inexactas. Para evitar estas derivas, es necesario entrenar modelos con datos curados, construir indicaciones precisas (*prompts*) y promover una alfabetización digital que capacite al alumnado y al profesorado en el uso crítico de estas herramientas. De este modo, la IA no se convierte en un sustituto del pensamiento histórico, sino en un instrumento para fortalecer la imaginación documentada, la pluralidad de voces y el rigor hermenéutico en las recreaciones históricas.

La incorporación de la inteligencia artificial a estas dinámicas potencia aún más su impacto formativo. Herramientas basadas en IA permiten enriquecer las recreaciones mediante la generación de personajes virtuales, asistentes conversacionales, reconstrucciones visuales, síntesis de discursos o ambientaciones sonoras que aportan realismo y profundidad a la experiencia educativa. Además, la IA posibilita adaptar los entornos de simulación a diferentes niveles de competencia, intereses o necesidades específicas del alumnado, promoviendo así una educación más inclusiva y personalizada.

Estas tecnologías también permiten trabajar con fuentes históricas de forma más interactiva: pueden generarse discursos plausibles a partir de fragmentos conservados, reconstruir contextos sociales a partir de datos arqueológicos o textualizar conflictos históricos con distintas voces, favoreciendo el análisis multiperspectivo. Además, las plataformas de IA generativa ofrecen al alumnado la oportunidad de diseñar sus propios personajes históricos, desarrollar escenarios alternativos o explorar líneas temporales contrafactuales, promoviendo una actitud investigadora activa y una relación lúdica pero rigurosa con el pasado. Por último, al incorporar asistentes conversacionales y personajes virtuales, es imprescindible informar sobre privacidad de datos, sesgos de entrenamiento y límites de veracidad, integrando criterios de consentimiento y minimización de datos en la práctica docente.

5. MANEJO DE LA RA, RV Y LA IA MÁS ALLÁ DEL AULA

Además, la realidad aumentada (RA) y la realidad virtual (RV) amplían las posibilidades educativas al permitir que el alumnado experimente el pasado de forma inmersiva. Gracias a estas tecnologías, es posible "viajar en el tiempo" y explorar espacios históricos con un alto grado de realismo visual y sensorial. Esta aproximación no solo aumenta la motivación, sino que también favorece una comprensión más profunda y empática de los contextos históricos, al permitir vivir los acontecimientos desde una perspectiva cercana y participativa.

En relación con este tipo de herramientas, ya algunos museos y yacimientos arqueológicos disponen de gafas de realidad virtual para comprender mejor las piezas o los espacios³. De hecho, existe un proyecto⁴ no vinculado al British Museum⁵, aunque sí utiliza sus piezas, que ha desarrollado un paso más allá: la elaboración de vídeos interactivos con las piezas, a las cuales puedes preguntar sus orígenes, material, etc. Además, puedes crear tu espacio expositivo con una temática determinada relacionada con las piezas del museo. De este modo, se personaliza la exposición centrándose en la temática u objetos que mejor se adaptan a los gustos del usuario.

No obstante, es fundamental integrar estas herramientas con una mirada crítica y reflexiva. La recreación asistida por IA debe estar acompañada de una mediación docente que guíe la interpretación histórica, advierta sobre los límites de la simulación, cuestione los sesgos que puede introducir la tecnología y promueva el contraste constante con fuentes primarias y análisis historiográficos. De esta forma, se evita una visión banalizada o acrítica del pasado, y se transforma la tecnología en un aliado para cultivar una conciencia histórica sólida, comprometida y contextualizada.

Por otro lado, diversos estudios (Díaz-Sánchez, Chapinal-Heras, 2023; Roumate, 2023) han comenzado a explorar el potencial de la IA para analizar textos clásicos, crear entornos inmersivos o facilitar el aprendizaje adaptativo. Sin embargo, su aplicación concreta en la enseñanza de la retórica romana aún requiere propuestas metodológicas claras, experiencias documentadas y una reflexión ética profunda sobre su uso, cuestión que proponemos aquí. En este sentido, recuperar la retórica de Cicerón no es solo una oportunidad para revitalizar los clásicos, sino una vía para entrenar al alumnado en la lectura crítica de discursos contemporáneos, detectar falacias, desmontar bulos y resistir narrativas manipuladoras en contextos de desinformación y polarización digital.

6. IA Y ORATORIA ROMANA: UNA HERRAMIENTA PARA EL PENSAMIENTO CRÍTICO Y LA EXPRESIÓN CIUDADANA

La incorporación de la inteligencia artificial al estudio de la oratoria romana trasciende la simple actualización tecnológica de las metodologías didácticas en Historia Antigua. Su verdadero potencial radica en transformar esta disciplina en una experiencia formativa integral, donde la comprensión del pasado se articula con

³ Museo Arqueológico nacional de España (MAN): <https://www.man.es/man/dam/jcr:5a81dbf8-c516-4724-8c39-10dff5611c82/ndep-realidad-virtual-man-samsung.pdf> Por otro lado, el Castillo de Loarre se ha convertido en uno de los ejemplos más recientes de patrimonio histórico trasladado al entorno virtual. A través de la experiencia Loarre XR, este emblemático castillo románico puede ser explorado mediante tecnologías de realidad extendida, que combinan realidad virtual y aumentada. O, en Roma, se puede visitar la *Domus Aurea* mediante experiencia de RV. Entre otros lugares y museos de arte, historia, etc.

⁴ <https://www.livingmuseum.app>

⁵ A su vez este museo ha desarrollado la aplicación *Boulevard* para dispositivos de realidad virtual como las gafas Oculus/Meta Quest.

las herramientas críticas necesarias para enfrentar los desafíos del presente. La oratoria, eje central de la vida pública en Roma, no solo constituía una técnica retórica, sino un instrumento de participación cívica, construcción política y deliberación ética. Reinterpretarla hoy mediante tecnologías digitales permite a los estudiantes acercarse de forma activa y contextualizada a los discursos clásicos, entendiendo su estructura formal, pero también su función social y política.

En este contexto, Marco Tulio Cicerón representa una figura clave. La riqueza y conservación de su obra retórica lo convierten en un recurso didáctico privilegiado para explorar no solo técnicas de argumentación, sino también formas históricas de participación política, defensa de principios republicanos y resistencia ética frente al poder (Myers, 2021). Analizar sus discursos con apoyo de herramientas digitales permite establecer vínculos con problemas contemporáneos, como la manipulación del lenguaje, la retórica del odio o la legitimación del poder en los discursos públicos, favoreciendo así una formación ciudadana más crítica y comprometida.

El uso de inteligencia artificial en este marco abre la puerta a nuevas formas de interacción con los textos: desde la generación y simulación de discursos hasta su análisis crítico y comparación con retóricas contemporáneas. Esta dinámica promueve un aprendizaje activo, donde los estudiantes no se limitan a recibir información, sino que desarrollan habilidades para analizar, argumentar y posicionarse frente a los discursos —antiguos y actuales— con una mirada crítica, ética y reflexiva.

Queremos contribuir a la didáctica de la Historia, en general y, en particular, a la Antigua mediante una serie de actividades que pueden ser aplicadas tanto en la escuela como la universidad o cualquier otra institución que lo requiera, dentro de unos objetivos formativos clave:

- Pensamiento crítico: El alumnado desarrolla la capacidad de desmontar argumentos, identificar sesgos ideológicos y comparar versiones auténticas con aquellas creadas por sistemas automatizados, fomentando una lectura analítica y reflexiva del discurso en sus múltiples dimensiones. El objetivo es que analicen estos textos y decidan cuáles son reales y cuáles no, justificando su elección en función del vocabulario, el tono, la estructura argumentativa, las referencias culturales y la posible presencia de anacronismos.
 - Actividad: Seleccionar entre 6 y 8 fragmentos breves (de 200 a 400 palabras cada uno). La mitad deben ser textos reales extraídos de obras auténticas de Cicerón (como *Catilinariae*, *Pro Archia*, *Pro Milone*, etc.), y la otra mitad, textos generados por IA, utilizando un modelo entrenado en retórica clásica con instrucciones precisas (por ejemplo: “Escribe un discurso que defienda la república en el estilo de Cicerón”. Algunas de las plataformas generadoras de diálogos de IA las hemos mencionado anteriormente). Primero, cada estudiante analiza los

textos de forma individual o grupal, identificando rasgos del estilo clásico o indicios de generación artificial. Luego, en grupos, comparten sus hipótesis y argumentan sus decisiones, tratando de llegar a un consenso sobre qué caracteriza a un discurso auténtico. Finalmente, en una discusión colectiva en el aula, el profesorado revela la autoría real de los fragmentos y se debate sobre la verosimilitud, los patrones retóricos, los límites de la IA para imitar estilos históricos y los riesgos de confundir lo verdadero con lo simulado. La actividad busca promover el pensamiento crítico, el análisis del discurso y la reflexión ética sobre el uso de la inteligencia artificial en contextos educativos.

- Expresión oral y escrita: Se promueve la elaboración y defensa de discursos propios, fundamentados en los principios de la retórica clásica, en actividades que simulan debates y escenarios argumentativos reales, fortaleciendo las competencias comunicativas y la seguridad en la exposición pública. Pretende mejorar la competencia discursiva escrita y oral mediante la práctica de la retórica clásica y la simulación de contextos históricos.
 - Actividad: “Mi discurso en el Senado” invita a cada estudiante a asumir un rol específico —como senador romano, tribuno, sacerdote o ciudadano— y redactar un discurso sobre un tema que puede ser histórico o actual, siguiendo las cinco partes clásicas de la oratoria: *exordio*, *narratio*, *argumentatio*, *refutatio* y *peroratio*. El alumnado debe no solo escribir, sino también defender oralmente su discurso ante el grupo de clase. El aula, de este modo, se convierte en una simulación de una sesión en el Senado. Durante el proceso de redacción, se pueden utilizar herramientas de inteligencia artificial como apoyo, ya sea para generar ejemplos de discursos, sugerir mejoras estilísticas o inspirar nuevas ideas. En una fase posterior, se propone una actividad complementaria en la que la IA actúa como “coach retórico”, proporcionando retroalimentación sobre la claridad del mensaje, la eficacia persuasiva, el uso de recursos retóricos o la coherencia estructural del texto. La combinación entre interpretación histórica, producción discursiva y evaluación asistida por IA potencia la expresión oral, el análisis del lenguaje y la comprensión del poder del discurso en contextos públicos, tanto antiguos como contemporáneos.
- Ciudadanía crítica y participativa: Se fomenta la formación de ciudadanos conscientes del poder del lenguaje y de la importancia de una comunicación ética y responsable, preparados para enfrentar y resistir discursos manipuladores y la desinformación en el ámbito digital contemporáneo.
 - Actividad: “Discursos que hacen historia” tiene como objetivo que el alumnado comprenda cómo los discursos construyen realidades sociales y políticas, y reflexione sobre el uso ético de la palabra. Para

ello, se propone comparar discursos clásicos de Cicerón con mensajes actuales provenientes de la política, las redes sociales o la publicidad. A partir de esta comparación, se analizan los valores que defienden, los recursos retóricos utilizados, la presencia de manipulación emocional y el papel que juega la verdad en cada contexto. Como ejercicio creativo, se invita a reescribir un discurso contemporáneo con estilo romano o adaptar un discurso clásico a un lenguaje actual, lo que permite experimentar con las formas del discurso y comprender sus efectos.

Una posible reflexión final se centraría en el papel de la inteligencia artificial en la creación y consumo de discursos hoy en día. Se plantea si la IA puede influirnos del mismo modo que lo hicieron los grandes oradores del pasado. También se abordan fenómenos como los bulos o las noticias falsas, comparándolos con ejemplos históricos recogidos en fuentes clásicas y de la actualidad periodística. A través de esta actividad, se fomenta un ejercicio de crítica histórica, comentario de textos y una reflexión sobre el concepto de ciudadanía, tanto en la Antigüedad como en el presente.

En definitiva, podríamos aplicar todas estas actividades como un proyecto en el aula titulado “Cicerón en la era digital”, cuya propuesta didáctica podría estar dirigida a niveles de Secundaria (especialmente 4º ESO y Bachillerato) y primer o segundo curso universitario, y puede aplicarse en asignaturas, por separado o en conjunto, como Historia, Lengua, Filosofía y Ciudadanía. La duración estimada podría ser de entre una y dos sesiones, con posibilidad de ampliarla como proyecto trimestral. Los objetivos generales son fomentar el pensamiento crítico mediante el análisis de discursos, conocer y aplicar los fundamentos de la oratoria romana, integrar el uso de inteligencia artificial como apoyo pedagógico, y desarrollar competencias comunicativas y de ciudadanía activa.

7. EVALUACIÓN Y RECURSOS NECESARIOS

La evaluación de la propuesta combina distintos instrumentos para valorar tanto el proceso como el resultado del aprendizaje. Se utilizará una rúbrica ([*Tabla 1*](#)) centrada en la estructura del discurso, la claridad argumentativa y el uso persuasivo del lenguaje. Además, el alumnado completará un diario de reflexión para seguir su evolución, y el profesorado realizará observaciones durante debates y presentaciones. Los criterios clave incluyen el uso correcto de la estructura retórica clásica, la coherencia de los argumentos, el uso crítico y ético de la inteligencia artificial y la participación respetuosa en las actividades.

Para la implementación de estas actividades, será necesario contar con algunos recursos materiales y digitales. Se requerirán dispositivos electrónicos (ordenadores, tablets o móviles) con acceso a internet, que permitan al alumnado interactuar con modelos de IA generativa, consultar fuentes históricas o preparar

sus discursos. También se necesitarán extractos de discursos clásicos, como los de Cicerón, Catón, Hortensia o Apiano, junto a discursos actuales del ámbito político, social o mediático, que permitan establecer comparaciones y promover la reflexión crítica. Por último, se recomienda disponer de aulas o espacios flexibles, adaptados para el trabajo en grupo, las simulaciones oratorias y las presentaciones orales, con el fin de facilitar un entorno dinámico y participativo.

8. CONCLUSIONES

En conclusión, la inteligencia artificial, tanto en contextos extracurriculares como dentro del aula, se presenta como una herramienta de gran relevancia para la enseñanza, aunque debe entenderse siempre como un complemento y no como un sustituto de la formación teórica. La integración de la IA en los procesos de enseñanza-aprendizaje, en conjunción con la explicación tradicional, permite ampliar significativamente el desarrollo curricular, al tiempo que facilita una adaptación más precisa a las necesidades del estudiantado.

La aplicación de estas tecnologías posibilita la incorporación de metodologías docentes innovadoras, que transforman la dinámica del aula en cualquier nivel educativo —sea en la escuela, el instituto o la universidad—, promoviendo nuevas formas de adquisición del conocimiento que trascienden los enfoques pedagógicos convencionales.

Asimismo, la inteligencia artificial ofrece la capacidad de establecer una interacción activa con elementos del pasado —como textos, personajes históricos o imágenes— que, de otro modo, permanecerían estáticos o distantes. Esta interacción, enriquecida por la combinación de texto e imagen en entornos dinámicos e interactivos, permite ajustar los contenidos a los diferentes ritmos de aprendizaje, favoreciendo una educación personalizada e inclusiva, especialmente orientada a personas con diversidad funcional o con perfiles neurodivergentes.

En el presente trabajo, se expone una propuesta metodológica que puede ser aplicada libremente por quienes así lo deseen. Cabe señalar que no se ha llevado a cabo una evaluación formal de la misma, dado que las condiciones del contexto en el que fue parcialmente implementada no permitían su aplicación docente completa. La única instancia en la que pudo desarrollarse fue una sesión de aula universitaria en la que se nos invitó a participar, y en la cual se puso en práctica la dinámica del rol en vivo. En esta actividad, el estudiantado elaboró y presentó discursos con el propósito de alcanzar determinados objetivos dentro de un contexto histórico específico: las guerras celtibéricas.

Finalmente, consideramos que la aplicación de esta metodología contribuye de manera significativa al desarrollo de competencias transversales como la oratoria en público, la estructuración del pensamiento y la capacidad crítica en el análisis de fuentes, tanto clásicas como contemporáneas. En este sentido, permite no solo una

mejor comprensión de los discursos históricos, sino también la detección de desinformaciones y la interpretación rigurosa de las intenciones y contextos de los emisores originales.

BIBLIOGRAFÍA

- Almansa Fernández, M. (2015) 'La arqueología experimental como base de la reconstrucción histórica romana', in Martínez Ruiz, E. and Cantera Montenegro, J. (eds.) *Perspectivas y novedades de la Historia Militar: Una aproximación global*, vol. 1, pp. 211–231.
- Almansa Fernández, M. and Bernuz Rodríguez, Y. (2022) 'Enseñar la Historia a través de la recreación histórica y los museos', in Esteve Faubel, J. M. et al. (eds.) *Transformando la educación a través del conocimiento*. Barcelona: Octaedro, pp. 46–57.
- Álvarez Ramos, E. (2019) *Humanidades digitales: una mirada desde la interdisciplinariedad*. Berlin: Peter Lang Verlag.
- De Angelis, L., Baglivo, F., Arzilli, G., Privitera, G. P., Ferragina, P., Tozzi, A. E. and Rizzo, C. (2023) 'ChatGPT and the rise of large language models: The new AI-driven infodemic threat in public health', *Frontiers in Public Health*, 11. doi: 10.3389/fpubh.2023.1166120.
- Díaz-Sánchez, C. and Chapinal-Heras, D. (2024) 'Use of open access AI in teaching classical antiquity: A methodological proposal', *Journal of Classics Teaching*, 25(49), pp. 17–21. doi: 10.1017/S2058631023000739.
- Fappiano, T. C. (2024) 'Artificial intelligence in education: Benefits and risks for neurodivergent students', *Autism Spectrum News*. Available at: <https://autismspectrumnews.org/artificial-intelligence-in-education-benefits-and-risks-for-neurodivergent-students> (Accessed: 17 May 2025).
- Ferreras-Listán, M. and de Paz Sánchez, J. J. (2010) 'La recreación histórica en el proceso de enseñanza-aprendizaje en las Ciencias Sociales: Metodología, buenas prácticas y desarrollo profesional', in Ávila, R. M., Rivero, M. P. and Domínguez, P. L. (eds.) *Metodología de investigación en Didáctica de las Ciencias Sociales*, pp. 525–533.
- Gobierno de España. (2022) *Real Decreto 217/2022, de 29 de marzo, por el que se establecen la ordenación y las enseñanzas mínimas de la Educación Secundaria Obligatoria*. *Boletín Oficial del Estado*, 76, pp. 41615–41620. Available at: <https://www.boe.es/eli/es/rd/2022/03/29/217> (Accessed: 17 May 2025).
- Hutson, P. (2024) 'Embracing the irreplaceable: The role of neurodiversity in cultivating human-AI symbiosis in education', *International Journal of Emerging and Disruptive Innovation in Education: VISIONARIUM*, 2(1), Art. 5. doi: 10.62608/2831-3550.1020.
- Iannone, A. and Giansanti, D. (2024) 'Breaking barriers: The intersection of AI and assistive technology in autism care: A narrative review', *Journal of Personalized Medicine*, 14(1), 41. doi: 10.3390/jpm14010041.
- Myers, M. Y. (2021) 'Mapping Cicero's letters: Digital visualisations in the liberal arts classroom', in *Teaching Classics in the Digital Age, Think! Historically: Teaching History and the Dialogue of Disciplines*. Kiel: Universitätsverlag Kiel, pp. 93–103.
- Pérez Martínez, A. (2021) *¿Qué diría Cicerón? El mundo digital en diálogo con las humanidades*. Madrid: Bolchiro.
- Schreibman, S. (ed.) (2004) *A companion to digital humanities*. Oxford: Blackwell Publishing.
- Silva, F. N., Bermúdez Lorenzo, J. M. and Pérez González, J. (2022) *Historia Antigua en diálogo. Humanidades digitales e innovaciones metodológicas*. 1st edn. Oxford: Archaeopress.
- Tao, Y., Viberg, O., Baker, R. S. and Kizilcec, R. F. (2024) 'Cultural bias and cultural alignment of large language models', *PNAS Nexus*, 3(9). doi: 10.1093/pnasnexus/pgae267.

TABLAS

Criterio	Sobresaliente	Notable	Suficiente/Bien	Insuficiente
Estructura del discurso	Sigue con precisión las cinco partes clásicas del discurso. Transiciones fluidas y claras.	Utiliza las cinco partes del discurso, aunque con leves fallos de cohesión o claridad.	Algunas partes del discurso ausentes o poco desarrolladas.	Estructura poco clara o sin seguir el modelo clásico.
Calidad de la argumentación	Argumentos sólidos, bien fundamentados y persuasivos.	Argumentación coherente, con ejemplos adecuados.	Argumentos presentes pero poco desarrollados o repetitivos.	Falta de coherencia o desarrollo argumentativo.
Uso ético y crítico de la IA	Integra la IA como herramienta de análisis y mejora con juicio crítico.	Usa IA de forma adecuada, aunque sin mucha reflexión crítica.	Uso mecánico de IA, sin cuestionamientos éticos.	No usa IA o la emplea sin propósito formativo.
Expresión oral y retórica	Excelente pronunciación, tono, ritmo y recursos persuasivos.	Buena expresión y uso de la retórica, con algunas mejoras posibles.	Expresión comprensible, aunque con poca variedad o entusiasmo.	Dificultades de expresión oral; discurso monótono o confuso.
Participación y actitud	Participa activamente, respeta opiniones y coopera en el grupo.	Participación constante, actitud respetuosa.	Participa de forma intermitente o pasiva.	Muestra desinterés o falta de respeto.
Reflexión final y autoevaluación	Reflexión profunda sobre el poder del discurso, IA y ciudadanía.	Reflexión personal adecuada y con aportaciones relevantes.	Reflexión superficial o poco conectada con los objetivos.	No entrega la reflexión o no muestra comprensión del proyecto.

Tabla 1. Rúbrica de evaluación. Proyecto de oratoria clásica y uso de IA. Elaboración propia. Tabla de evaluación basada en las actividades, habilidades y objetivos formativos clave a partir de lo observado.