

**Innovando, Creando y Educando con Recursos Educativos Digitales.**

Luz Mayerly Garzón Melo

Mariana Alexandra Bajonero

Trabajo para optar al título de Licenciando en inglés como Lengua Extranjera

Director:

Magister: Gayle Viviana Varón Aguirre

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación - ECEDU

Licenciatura en inglés como lengua Extranjera

2023

## Resumen

Este texto analiza la experiencia del proyecto de investigación educativa que lleva por nombre Innovando, creando y educando con recursos educativos digitales, el cual se desarrolla con estudiantes de básica primaria con edades entre los 6 a 7 años de edad, de la institución Gimnasio San Mateo de Zipaquirá, que tiene como propósito implementar recursos educativos digitales que fortalezcan las habilidades comunicativas del área de Inglés, fundamentando mayor interacción y seguridad para el uso de la nueva lengua extranjera.

Para ello, se observa e implementa a partir de una perspectiva socio-crítica y aplica un aprendizaje activo investigativo, integrando ejercicios teórico-practico que genero la necesidad de la aplicación o creación de recursos educativos digitales, como docentes en formación, aplicando referentes teóricos de (Tobón., 2010) formación por competencias, aportes de (Jean Piaget, Vygotski, y Ausubel) con la corriente pedagógica constructivismo, fundamentada en el humanismo y con visión formativa de los cuatro pilares de la educación.

Las actividades propuestas en el proyecto favorecen la formación integral de los alumnos con factores cognitivos, humanos, sociales y culturales, la innovación de recursos educativos digitales permite la interacción entre docentes, estudiantes y nuevos conocimientos, está aplicación relaciona al estudiante con los conceptos de forma más didáctica y motiva al estudiante al aprendizaje de la nueva lengua extranjera, generando mayor calidad educativa.

**Palabras claves:** innovación educativa, recursos tecnológicos, formación por competencias, calidad educativa, habilidades comunicativas.

### **Abstract**

This text analyzes the experience of the educational research project called Innovating, creating and educating with digital educational resources, which is developed with elementary school students aged 6 to 10 years old, from the institution Gimnasio San Mateo de Zipaquirá, which aims to implement digital educational resources that strengthen communication skills in the area of English, based on greater interaction and security for the use of the new foreign language.

For this, it is observed and implemented from a socio-critical perspective and applies active investigative learning, integrating theoretical-practical exercises that generated the need for the application or creation of digital educational resources, as teachers in training, applying theoretical references of (Tobon., 2010) training by competencies, contributions of (Jean Piaget, Vygotsky, and Ausubel) with the constructivism pedagogical current, based on humanism and with the formative vision of the four pillars of education.

The activities proposed in the project favor the integral formation of the students with cognitive, human, social, and cultural factors, the innovation of digital educational resources allows the interaction between teachers, students, and new knowledge, this application relates the student with the concepts in a more didactic way and motivates the student to the learning of the new foreign language, generating greater educational quality.

**Keywords:** educational innovation, educational innovation, technological resources, competency-based training, educational quality, communication skills.

## Tabla de Contenido

Introducción _____	6
Diagnóstico de la propuesta pedagógica _____	7
Pregunta de investigación _____	8
Diálogo entre la teoría y la propuesta pedagógica _____	9
Marco de referencia planeación didáctica _____	12
Planeación didáctica _____	16
Actividad Sesión 1 y 2 _____	16
Inicio Sesión 1 y 2 _____	17
Desarrollo Sesión 1 y 2 _____	18
Cierre sesión 1 y 2 _____	18
Actividad _____	19
Inicio _____	20
Desarrollo _____	20
Cierre _____	20
Enfoque didáctico _____	21
Implementación _____	26
Actividad _____	26
Inicio _____	27
Desarrollo _____	28
Cierre _____	28
Actividad _____	28
Inicio _____	28
Desarrollo _____	29

Cierre	29
Reflexión y análisis de la práctica pedagógica	30
Conclusiones	34
Referencias	36
Apéndices	38

## Introducción

El presente trabajo se realizó con el fin de dar solución al proyecto investigativo que lleva por nombre Innovando, creando y educando con recursos educativos digitales, reglamentado la implementación de una enseñanza bilingüe que permita el enriquecimiento cultural y la permanencia y valoración de la diversidad como un elemento significativo en los procesos de aprendizaje desde la Unesco; por ende, es necesario conocer lenguas que permitan la interacción con otras culturas.

Es por esto, que el propósito de este proyecto de investigación es realizar un diagnóstico que permita conocer y determinar si los procesos de las habilidades comunicativas en la asignatura de inglés, en los estudiantes de básica primaria de la institución Gimnasio San Mateo de Zipaquirá es el adecuado, implementando estrategias de trabajo a partir de recursos digitales, aplicando un desarrollo teórico-práctico que despierte el interés, motive, obtenga sus saberes y desarrolle habilidades. “El mundo digital nos ha acostumbrado a que mañana sea ayer” (Scolari, 2009).

En la búsqueda de responder a las necesidades que se generen a partir de la pregunta de investigación, siendo necesario retomar características como: aporte al conocimiento, viabilidad, factibilidad, pertinencia, precisión, interés y ética” (Galarza, 2016), esta investigación es prioritaria para renovar y transformar los conocimientos, el aprendizaje y la enseñanza en busca de la calidad educativa , teniendo como eje principal y fundamental a los estudiantes, además del docente quien será el actor que logre las pautas del desarrollo de conocimientos.

### **Diagnóstico de la propuesta pedagógica**

El colegio Gimnasio San Mateo está ubicado en la Cra 14 # 13-29 donde actualmente funciona la sede de preescolar y primaria, consta de 3 edificios, dotados de tecnología, aulas especializadas y amplios espacios para el aprendizaje cuya directora es la Licenciada Mery Rodríguez. En ella se prestan los servicios en los ciclos de Preescolar y básica primaria los cuales funcionan en la jornada de la mañana; sus edades oscilan entre los 6 a 10 años, encontrando una población de ambos sexos.

En cuanto al nivel socioeconómico se puede afirmar que está en un nivel general aproximado al medio – alto. Lo que incide en la formación que les dan a sus hijos en casa o en la familia. Según el proyecto educativo está orientado desde la perspectiva pedagógica del modelo curricular Inter estructurante, cuyos componentes, el constructivismo como modelo pedagógico, la pedagogía de la humanización como enfoque y el aprendizaje significativo como corriente de pensamiento, dinamizan de manera holística la propuesta pedagógica.

Teniendo en cuenta la población educativa y el posicionamiento del Colegio a nivel municipal y departamental es importante la búsqueda de nuevos saberes con ayuda de herramientas digitales que aporten conocimientos de forma lúdica, dinámica y divertida, para el fortalecimiento de las habilidades comunicativas del área de Inglés buscando la implementación de recursos tecnológicos educativos en el nivel de básica primaria.

El colegio cuenta con plataformas que ayudan a los estudiantes a dinamizar algunas actividades que se requieren por los textos que se trabajan, es necesario la creación de herramientas propias elaboradas por los docentes como motivación para la estructuración de la lección cubriendo las necesidades comunicativas para las habilidades del idioma inglés, siendo la base de la educación y fundamentación mateista.

### **Pregunta de investigación**

En el Colegio Gimnasio San Mateo se busca la integración de plataformas que desarrollen las cuatro habilidades (Reading, writing, speaking, and listening) para el idioma inglés, en básica primaria se trabaja con la editorial Macmillan, con los textos Share it, incluyendo su plataforma, los temas requiere mayor interacción con el uso de productos digitales, con el fin de complementar los conocimientos que aporten herramientas para la interiorización de conceptos, lo cual requiere crear o implementar juegos y actividades siendo hoy en día la motivación e innovando en el aprendizaje.

La falta de interacción y motivación dificulta la interiorización de información haciendo perder el interés y volviendo monótona el uso de los recursos tradicionales, esta situación está incidiendo en la búsqueda de otras estrategias de ayuda para el aprendizaje comunicativo, promoviendo iniciativas que permitan la exploración de herramientas con diferentes ejecuciones para obtener y vincular a sus vidas los recursos educativos digitales de manera que desarrolle diferentes contextos para el idioma inglés.

A su vez, a los educandos les gusta experimentar con cosas nuevas que les ofrezcan diversión teniendo cierta autonomía al manejar recursos tecnológicos educativos, que cumplan sus propias necesidades y habilidades. Por lo cual dicha problemática genera la siguiente pregunta ¿Cómo fortalecer las habilidades comunicativas (writing, listening, Reading, speaking) del área de inglés a través de la implementación de recursos tecnológicos educativos, en estudiantes de básica primaria del Colegio Gimnasio San Mateo de Zipaquirá, como docentes de área?



### **Diálogo entre la teoría y la propuesta pedagógica**

Mediante la aplicación de diversos recursos académicos como lo es el diario de campo, y medios tecnológicos; la implementación de plataformas virtuales diferentes a la institucional que cubra las necesidades para el desarrollo de dichas habilidades planteando una reflexión narrativa referente a los cambios que pueden generar como docentes para fortalecer las habilidades dentro del aula de clase, ya que como lo afirma (Rafael Porlán) la implementación del diario de campo, es una herramienta metodológica que nos permite un mayor acercamiento entre la propuesta de clase, y la practica con los estudiantes.

De tal forma contribuye a la innovación deseada involucrando mayores recurso de sistematización que integren fortalecimiento de pensamiento reflexivo en los estudiantes, en la articulación de conceptos que se ejecuten en plataformas y permita continuar con el apoyo académico integrando herramientas que le permitan al docente digitalizar su diario de campo generando mayor interacción con espacios interactivos como Classroom, Portal del profesor, entre otras, que se pueden implementar para la realización de planeaciones pedagógicas y cimienta una posición más crítica del docente frente a los nuevos recursos tecnológicos.

El docente tiene como principal tarea la organización del diario de campo, especificando el contenido, la metodología didáctica y los recursos, con el objetivo de lograr los mejores resultados en el proceso de aprendizaje; los recursos tecnológicos educativos son las novedades tecnológicas en la búsqueda de recursos de la información favorables para la educación e implementación de este nuevo proyecto el cual aportara a la organización pedagógica en el área de inglés en sus cuatro habilidades comunicativas (writing, listening, reading, speaking), como también a la aplicación interpretativa de los nuevos conceptos en plataformas tecnológicas, para ello el docente requiere contar con la formación teórica de los procesos de enseñanza –

aprendizaje, a su vez elaborar un diagnóstico que permita conocer y determinar si los procesos de las habilidades comunicativas en la asignatura de inglés son las obtenidas por los estudiantes.

La educación se encuentra en constante cambio fortaleciendo sus fases de ejecución rutinas tales como apertura, desarrollo de clase, evaluación y refuerzo, donde existen diversas metodologías como humanista, constructivista etc., buscando obtener un cambio mental que genere igualdad por enseñar que por querer aprender, de esta manera el estudiante será parte de la construcción de su propio conocimiento, según los aportes teóricos de ( Lev Vygotsky) la adquisición de nuevos conocimientos surge de la interacción social y la incorporación cultural de los niños con su entorno.

La modernidad y los aspectos sociales crean una línea de cambio que permita integrar recursos tradicionales en combinación con la aparición de procesos tecnológicos, “ e implica una decisión explícita de compromiso tomándose como la transformación de la realidad ya existente,” para dar un ejemplo de ello, en plataformas se pueden diseñar actividades interactivas que implementan el estímulo de las cuatro habilidades por desarrollar, como Prezi, wikis pace entre otras, que permiten un mayor acercamiento con el nuevo concepto, culturalmente los estudiantes se ven expuestos con regularidad a espacios de conocimiento que cuentan con entornos tecnológicos, haciendo de esta formación un estilo de vida.

Las tecnologías digitales se incorporan en la educación como la posibilidad de generar un mayor intercambio socio-cultural, permitiéndoles a los docentes estructurar con mayor facilidad los conocimientos teóricos, conceptos que se implementaran en esta segunda estancia comprendida como la práctica, conjunto que analiza directamente el proceso investigativo logrando establecer una conducta facilitadora de herramientas para el aprendizaje, mediante un

sistema más didáctico que involucra a su vez a los estudiantes.

Los conceptos que se requieren integrar al proceso pedagógico contarán con la posibilidad de diseñar ambientes de aprendizaje con el uso de los recursos tecnológicos educativos como objetivo principal, logrando de esta manera un mayor aprovechamiento de intercambios culturales, haciendo parte del área de inglés como formación integral de habilidades. La tecnología se considera de gran importancia en la enseñanza del inglés como una competencia principal para poder responder a demandas de conocimiento a futuro.

Se aportarán cambios en la implementación de recursos dentro del aula, fomentando las habilidades comunicativas, durante la investigación se generará un diagnóstico que permitirá relacionar el proceso con algunos ya existentes, con el fin de establecer nuevos recursos ya que todas las estrategias pedagógicas se generan de forma diferente, planteando intereses claros, manteniendo una posición crítica frente a la ejecución de los objetivos.

En la creación de una innovación en la enseñanza del inglés con respecto a los recursos tecnológicos educativos se hace necesario una amplia investigación, y dominio de los recursos tecnológicos por parte de los docentes, dichos recursos son implementados con la limitante de búsqueda de información, y en diversas ocasiones no son aprovechados como material de apoyo para el desarrollo creativo de los docentes hacia los estudiantes, al implementar estos recursos dentro del aula fortalece las habilidades comunicativas y permite una mayor interacción con el conocimiento.

### **Marco de referencia planeación didáctica**

La enseñanza por competencias es considerada como una integración humana y educativa, que contiene un objetivo, un proceso y una finalidad, incluyendo una enseñanza de condición humanística que implique una formación sociocultural en búsqueda de personas aportantes a su bien social, siendo parte del hacer para la construcción del ser, el autor Sergio Tobón determina a una persona como competente cuando domina una formación personal, cultural, y socio- laboral, como conclusión una formación integral.

En la actualidad la formación pedagógica hace parte del uso de los recursos educativos digitales, integrando a los estudiantes a ser competentes en el medio que los rodea, teniendo en cuenta que si el docente realiza una presentación en una plataforma virtual, los estudiantes demostraran interés por implementar creativamente dichas plataformas para construir su conocimiento, haciendo parte del aprendizaje autónomo teniendo en cuenta su corta edad y su ciclo de educación, además de el acompañamiento de tutores o padres de familia quienes también se van involucrados en el proceso académico.

De tal manera las competencias integran el planteamiento del currículo que corresponde a la búsqueda de la solución de problemas, abarcando el crecimiento personal, la integración en el aula de estrategias sistematizadas desarrollan las cuatro habilidades requeridas por el idioma inglés, integrando la cultura lo cual amplía el intercambio social fortaleciendo la formación humana, y comunicativa, circunstancia que ocurre en el momento el cual el docente tiene la habilidad de proyectar historias de otros países, creencias o estilos de vida lo cual es permitido en la implementación de los recursos educativos digitales.

Debido a lo anterior las competencias tecnológicas son implementadas con menor regularidad en las aulas colombianas impidiendo el propiciar el aprendizaje autónomo, dejando de lado las habilidades y destrezas de estos convirtiéndolos en limitantes, se plantea el mayor uso de herramientas con los que cuentan otras naciones que basan su enseñanza en plataformas logrando desarrollar una mayor creatividad y desempeño académico pensando en la calidad educativa.

Los recursos educativos digitales otorgan al docente conocimientos que involucran la ayuda de recursos ya implementados para hacer de ellos un uso más eficaz logrando innovación y creatividad, para el quehacer diario dentro del aula, permitiendo la transformación de espacios sociales que generan experiencias significativas aportantes al ser, saber hacer, saber conocer, y saber convivir como parte de la formación humana integral. Estos saberes se refieren dentro de la propuesta pedagógica al enfoque de las habilidades comunicativas, a través del inglés en construcción de un aprendizaje autónomo que conlleven al desarrollo de las competencias y destrezas del segundo idioma, mejorando la práctica académica para alcanzar los objetivos de manera que el estudiante sea capaz de desenvolverse en cualquier situación por medio del inglés, en pro de su vida profesional.

En un informe de La UNESCO establecidos por (Jacques Delors 1925) los cuatro saberes de la educación sostienen el acto educativo, y determinándolo como *“la educación encierra un tesoro”* cuatro objetivos que son aplicables en el marco de la educación, aprender a conocer, aprender a hacer, aprender a ser y aprender a vivir con los demás, Medina, E. y Tobón, S. (2010) plantean iniciar cambios desde el pensamiento, lo cual se busca originar a partir de la implementación de espacios tecnológicos que contengan la construcción de conocimientos donde se pueda adquirir una postura crítica.

Al rescatar los conocimientos teóricos se verán complementados por un espacio didáctico enseñando técnicas para el hacer con sentido ético y práctico, como la educación integral no solo incorpora los saberes sino también perspectivas y valores con ayuda de material tecnológico los docentes se ven obligados a enseñar la formación del ser y la construcción de la personalidad mediante cada una de las actividades propuestas en clase, finalmente enseñaremos a convivir en espacios virtuales y sociales enfrentando dificultades como lo es la comunicación generando una mayor necesidad del uso de una segunda lengua.

En la educación basada por competencias reúne el cumplimiento académico de los saberes constituido como (formación, aprendizaje, desarrollo y construcción) y busca un mejoramiento introduciendo el aprendizaje autónomo, significativo y constructivista, complementando las competencias requeridas por los docentes en el dominio de herramientas tecnológicas ya que, según Medina, E. y Tobón, S. (2010) las competencias desarrolladas por los docentes son las aplicables dentro del aula.

De manera que la aplicación de recursos educativos digitales en el desarrollo de los saberes aporta a los docentes y educandos facilidad de adquisición de conceptos, quienes cuentan con estos estándares requeridos para trabajar conjuntamente, teniendo como aporte personal la estructuración de un beneficio social y humanístico, permitiendo plantear una acción y actuación que generan una innovación en el proceso evaluativo, aplicables a la valoración de las competencias tales como autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación, determinando durante el ejercicio formativo un autoconocimiento y autorregulación.

Uno de los procesos de reconocimiento son los errores, vistos como una oportunidad de mejora o de nuevos planteamientos para un aprendizaje significativo, suscrito como docentes en

formación orienta la autoevaluación en el cierre de periodo establecido por la institución, considerando de forma subjetiva los conocimientos adquiridos, y la autorregulación se efectúa dentro de un sistema grafico indicando su nivel de evolución dentro de los estándares establecidos, y como sistema de hetero-valoración se encuentra la apreciación establecida por el docente.

De esta manera podemos comprender que el enfoque formativo de la educación basada en competencias, es una alternativa viable y valiosa, comprendida como una formación humana y holística en un marco socio-cultural que reflejan las dimensiones del actuar, dicho proceso metodológico contiene diferentes enfoques de aprendizaje conductual, funcionalista, constructivista, que fortalece los ejercicios prácticos docentes de manera que al integrar los recursos educativos digitales como proceso de transformación en el sistema de educación enaltece las habilidades del docente.

### **Planeación didáctica**

Es la herramienta orientadora del docente que contiene la estructura pedagógica e incluye la metodología y estrategia a aplicar en la lección, el diseño de la secuencia didáctica inicia con los objetivos de aprendizaje y se fundamenta en un orden de conceptos complementarios que se busca interiorizar, para el desarrollo de la planeación se integra como desarrollo de la pregunta problema la aplicación de recursos educativos digitales, fortaleciendo la interacción y motivación.

#### **Actividad Sesión 1 y 2**

El tipo de esta actividad de esta estrategia es de aprendizaje sistemático debido a que se cuenta con exposiciones y exploraciones de nuevos campos virtuales, perteneciente al nivel A1 del Marco común europeo (básico), busca interiorizar el vocabulario haciendo uso de la forma gramatical dentro de una oración, implementando tecnologías del aprendizaje y el conocimiento como innovación dentro del aula.

El tema para el grado segundo de primaria son los animales de la granja utilizando this/that- these/those, se desarrolla como formación de competencias en habilidades en el área de inglés fortaleciendo la formación integral, esta práctica se efectúa el martes 18 y el viernes 21 de abril, con una duración de dos sesiones cada una de 60 minutos, para interiorizar el vocabulario y aplicar los conceptos en la estructuración de oraciones, comprendiendo el uso establecido de cada termino y la estructura gramatical.

Se desarrolla las habilidades según el marco común europeo en escritura: Escribo el nombre de lugares y elementos que reconozco en una ilustración, escucha: Reconozco cuando me hablan en inglés y reacciono de manera verbal y no verbal, conversación: Respondo a preguntas



sobre personas, objetos y lugares de mi entorno, escritura: Demuestro conocimiento de las estructuras básicas del inglés.

Los objetivos propuestos para esta actividad son:

- Identifica y pronuncia de forma adecuada los animales de la granja interactuando con recursos educativos digitales.
- Participa con entusiasmo en actividades que desarrollan sus habilidades comunicativas del área de inglés.
- Asocia la relación de plural o singular- cerca o lejos según corresponda la estructura de la oración.
- Identificar el termino para responder, según la estructura de la pregunta.

### ***Inicio Sesión 1 y 2***

Se ejecuta la rutina diaria que está compuesta por las oraciones, canción de la semana y recordatorio del vocabulario de la clase anterior, continúa identificando los conocimientos previos con ayuda recursos digitales se proyecta una ruleta que contiene los animales de la granja como vocabulario, e implementando imágenes solicitadas como tarea anterior identificaran cada uno de los animales.

Para la segunda sesión se involucra los plurales y singulares con los animales de la granja con el fin de interiorizar estructura gramatical dentro de una oración, se inicia proyectando una canción que cuenta con los conceptos This (este, estos, estas), These (estos, estas), That (ese eso, esa), Those (esos, esas, aquellas, aquellos), la docente escribe los conceptos en el tablero y estructura oraciones con el fin que los estudiantes inicien la organización estructural de forma visual.

### ***Desarrollo Sesión 1 y 2***

Este momento se inicia realizando la presentación del conocimiento, es la etapa más larga y con más contenido de la actividad, se observa el avance del conocimiento y se apoyan dificultades dentro del mismo, inicia con un video de los animales de la granja indicando la correcta escritura y pronunciación, la docente implementando herramientas digitales, diseña una presentación en prezi con los animales, ejecutando la transferencia del conocimiento cada estudiante modela en plastilina el animal preferido y pronuncia el nombre.

La conceptualización de la segunda sesión implementa diapositivas con los adjetivos demostrativos en inglés y español para una interiorización más sencilla, un video implementara los términos y su correcto uso, se continua con un juego interactivo diseñado en Wordwall, para finalizar la secuencia de desarrollo se realiza las practicas, permitiendo que el estudiante interactúe con los recursos digitales y aplique los conocimientos en actividades compitiendo con los compañeros.

### ***Cierre sesión 1 y 2***

Valora si se logró el aprendizaje diseñado en la secuencia didáctica, aplicando las diferentes estrategias de evaluación, heteroevaluación es implementada por el docente como valoración de los conceptos adquiridos, para esta evaluación se efectuara en el cuaderno ubicando y nombrando los animales estipulados por la docente, en la segunda sesión la docente elabora una hoja guía evaluativa, autoevaluación en la sesión 1 y 2 la docente diseña una guía con caritas para que el estudiante coloree según su criterio.

La autoevaluación educa el criterio del aprendizaje y el desempeño personal en el desarrollo del conocimiento, con el fin de regular inconvenientes del aprendizaje y con

honestidad aplicar el aprendizaje autónomo fortaleciendo los conocimientos, para la coevaluación se realiza la socialización con preguntas fundamentadas en el nuevo aprendizaje, y la aplicación en una hoja guía de la valoración o desempeño del docente, coloreando una carita que califique la valoración y desempeño de la clase.

### **Actividad**

Lleva por nombre Mis cosas, involucra vocabulario de juguetes y términos gramaticales That's his.../That's her..., Those are their..., Is this your...? Are these your...? Those are our things, se desarrolla el martes 25 de abril con una sección de 60 minutos, el tipo de actividades de aprendizaje asociativo se implementa al brindar los conceptos y su forma de uso por parte del docente, y tiene como objetivo que el estudiante lo asocie con el contenido de la oración aplicando el nuevo conocimiento de forma adecuada.

Estos se efectuarán en diferentes recursos educativos, se desempeña actividades de nivel A1 según Marco común europeo (básico), busca interiorizar el vocabulario haciendo uso de la forma gramatical dentro de una oración, implementando tecnologías del aprendizaje y el conocimiento como innovación dentro del aula, se desarrollan habilidades de Escucha:

Sigo la secuencia de un cuento corto apoyado en imágenes, Conversación: Respondo a preguntas sobre personas, objetos y lugares de mi entorno.

Los logros que se deben obtener para esta lección son:

- Reconoce y nombra diferentes juguetes en inglés implementándolo como vocabulario.
- Escucha historias cortas identificando el vocabulario gramatical de los adjetivos posesivos.

### ***Inicio***

Con esta actividad se busca incrementar el interés y la motivación frente a los nuevos conocimientos, se inicia con las actividades básicas cotidianas como lo son las oraciones, canción de la semana y recordatorio del vocabulario de la clase anterior, se identificaren los saberes previos, utilizando un grupo de juguetes interiorizaremos el vocabulario requerido para esta lección, posterior mente sentados en mesa redonda en el piso ubicaremos los juguetes en el centro recordando el nombre de cada uno de ellos, tapándolos con una manta.

Cada uno de los niños observa la posición de los juguetes y selecciona el que la docente indique, se implementa el vocabulario en inglés, y los estudiantes identificaran cada juguete con su respectivo nombre y pronunciación adecuada, este momento establece el propósito de la actividad, y la metodología didáctica permite identificar el dominio de los conceptos requeridos aplicando de forma individual.

### ***Desarrollo***

La docente haciendo uso de herramientas pedagógicas digitales proyecta una canción que lleva como contenido el vocabulario adjetivo posesivos his, her, your, haciendo uso de diapositivas identificaremos el vocabulario de los juguetes e iniciaremos la estructura de frases sencillas, en la plataforma institucional se identifica la unidad correspondiente y se proyecta una historieta identificando el uso adecuado de los términos con el vocabulario.

### ***Cierre***

Se socializan los conceptos con preguntas orientadoras, se evalúa la heteroevaluación por parte de la docente con una hoja guía, la ejecución de la autoevaluación se realiza en una guía horizontal para colorear caritas según el criterio valorativo, al igual que la coevaluación.

### **Enfoque didáctico**

En la formación de entornos educativos integrales con base en competencias, según el autor Sergio Tobón, plantea la educación como una propuesta que intenta ampliar la calidad, aplicando tres ejes competenciales formativos: el laboral-empresarial, la integración sociocultural y la autorrealización, eso tiene como objetivo el laboral-empresarial, la integración sociocultural y la autorrealización el plantear un proyecto de vida que sea ejecutable, dicha formación tiene focalización en un bien social y cooperativo.

Cuando generamos un aprendizaje colaborativo y emocional desarrollamos habilidades sociales, que permiten una necesidad de interacción personal con un nuevo lenguaje, siendo ajustable a los requerimientos de otros, la estructura de los proyectos pedagógicos abarca un aprendizaje significativo y autónomo que busca la base del crecimiento personal entorno al pensamiento complejo y al desarrollo histórico en el caso de las competencias.

En consecuencia, la organización curricular se encuentra diseñada en solución de problemas y construcción de proyectos basados en asignaturas competentes integrando toda la comunidad educativa, abordando un desempeño docente de aprendizaje y evaluación, el enfoque según Tobón requiere mayor profundización del concepto competencia determinándolo como habilidad para diseñar el currículo, dejando de lado la educación tradicional e integrando nuevas estrategias metodológicas como los recursos educativos digitales.

Ya que la planeación de una secuencia didáctica contempla lineamientos curriculares, estrategias didácticas, modelos pedagógicos, enfoques educativos, fundamentación teoría, siendo estos la integración de hilos conductores para el desarrollo de actividades dentro y fuera del aula de clase, buscando siempre los saberes y aprendizajes de cada uno de los educandos.

Para lograr una articulación entre lo pedagógico y las competencias se debe integrar un desarrollo humano y social, en este sentido, un desafío importante es caminar el aprendizaje de competencias a partir de la formación humana integral, que debe ser el fin de la educación, teniendo como objetivo el saber hacer, el saber ser y el saber convivir.

Además de salvar los supuestos de la UNESCO sobre los conocimientos que constituyen los cuatro pilares de la educación, Topia sigue a Edgar Morin al afirmar que, si no cambiamos la forma en que pensamos y sentimos, las habilidades no producirán cambios significativos. Basándose en la formación humanística de la persona, porque si bien estas competencias han sido aplicadas en múltiples instituciones y organizaciones educativas, el cambio aún no ha tenido suficiente impacto porque nos cuesta cambiar la forma de pensar y abordar la práctica educativa.

Cuando trasciende las características del método educativo, aunque el concepto de método no desaparece, sino que existe en un contexto diferente. Percepciones o énfasis en la competencia (enfoques conductuales, funcionalistas, constructivistas y de formación social). El autor aclara en particular que, en esta última, la competencia se articula en el marco de un proyecto ético que forma y completa la vida humana, teniendo en cuenta las habilidades del pensamiento complejo.

En el momento en el que se busca el desarrollo de habilidades comunicativas en el área de inglés específicamente, se integran distintas maneras que el individuo pueda aprender según D.E. Hunt, implementamos estilos de aprendizaje tales como: visual, auditivo, verbal y kinestésico, teniendo en cuenta el ritmo de aprendizaje ya que es una lengua extranjera.

Los estilos de aprendizaje tienen características que perciben las diferentes dimensiones cognitivas, emocionales y físicas además es pertinente tener como prioridad las formas e

indicadores como cada uno de los estudiantes reciben el conocimiento y responden a las interacciones del entorno, cada ser tiene un aprendizaje propio regido a su propio estilo.

Entre tanto al aplicar métodos pedagógicos en una secuencia educativa, se pueden desarrollar contenidos de acuerdo con el contexto y las necesidades específicas de los estudiantes. Para conseguirlo hay que tener en cuenta ciertos aspectos, como el social y el cultural, pero también cuestiones más personales, como el físico y el emocional.

Por este motivo el docente realiza actividades que contribuyan a la construcción y transformación de los saberes y conceptualizando el crecimiento personal por medio de modelos pedagógicos actuales e integrando los recursos digitales que se enfocan a motivar el desarrollo de temas de estudio de manera lúdica y atractiva, manteniendo la atención de los educandos.

De esta manera la formación por competencias se encuentra clasificada según Tobón en Competencias básicas: fundamentales para la vida como lo son aprender a aprender, aprendizaje autónomo, la comprensión de conceptos y aprender a pensar.

Competencias Genéricas: esenciales en el desarrollo de ocupaciones o profesiones, desarrollando la eficacia y la eficiencia permitiendo un profesionalismo en su disciplina.

Competencia específica: son aquellas propias de una profesión desempeñándose en una determinada disciplina.

Por lo anterior durante el ejercicio formativo de una secuencia didáctica es una articulación que constituye, estrategia, procesos, instrumentos, estructuras y procedimientos que favorecen el desarrollo de los tres saberes en cada uno de los estudiantes como lo son el ser, conocer y hacer, la identidad hace parte de la condición humana y requiere al igual que la parte cognitiva una orientación formativa enfoque que no se encuentra específicamente en los estudiantes ni docentes,

si no en la relación recíproca entre los dos lo cual permite realizar una práctica identificando las necesidades de cada uno de los estudiantes.

De manera que el aprendizaje o la construcción de competencias se ponen en acción con las competencias docentes, de esta manera una secuencia didáctica para el aprendizaje de conceptos organizada con actividades didácticas requiere de algunas pautas para el desarrollo dentro del aula, como lo son los saberes previos implementándolos como punto de partida para adquirir nuevos conocimientos, estos funcionan como enlace cognitivo con la nueva información.

El desempeño del docente en este tipo de propuesta implica una conceptualización dinámica de la enseñanza, dirigida a estudiantes activos y dinámicos que busca una participación de cada uno de los integrantes del grupo ya que el tamizaje es de mayor eficacia de forma individual, los recursos educativos digitales permiten a el docente mantener la atención requerida durante la implementación de esta fase al igual que ampliar la seguridad emocional en la participación.

Por lo tanto el orientar a los estudiantes con honestidad en conocer sus propios conocimientos generan una formación de criterio evaluativo, y ubicación dentro de los mismos, es cuando pueden establecer su autoevaluación comprendiéndola como la interiorización de sus nuevos conceptos, la coevaluación desempeñándola como evaluación grupal o recíproca de estudiante a estudiante, sin dejar de lado la evaluación que puede establecer el estudiante al docente por su desempeño, y por último la generada por la docente comprendida como heteroevaluación.

La implementación de una secuencia didáctica nos permite como docentes abordar a profundidad un tema y poder transversalizar con conceptos generales, la organización estructural de



dicha propuesta abarca las etapas requeridas para un buen desempeño de transferencias de conocimiento estableciendo un aprendizaje significativo.

El conocimiento de las etapas y faces de la secuencia didáctica permite planear e implementar un proceso educativo logrando la integración de los estudiantes e importancia de la enseñanza según las acciones propuestas, desde la estrategia metodológica garantizando un impacto en el aprendizaje e implementando recursos educativos digitales que desarrollan habilidades afectivas, cognitivas y comunicativas.

## **Implementación**

El diseño de una secuencia didáctica es comprendido como una herramienta de gran importancia para el que hacer docente, según lo mencionado por (Tobón., 2010) La planeación didáctica es un proceso fundamental en la docencia aplicando competencias para una formación integral, conformando por lo académico, socio cultural y humano.

El desarrollo de esta propuesta pedagógica que lleva por nombre Innovando, creando y educando con recursos educativos digitales que facilita la reflexión y análisis en la investigación de los docentes en formación, se encuentra dividida en tres sesiones de 60 minutos cada una, establecida en las siguientes fechas: primera sesión martes 18 de abril, segunda sesión viernes 21 de abril, y el tercer martes 25 de abril.

La propuesta desarrolla las habilidades requeridas por el Marco común europeo, y se aplica en grado segundo con estudiantes entre los 7 a los 8 años de edad, en el Colegio Gimnasio San Mateo de Zipaquirá, a continuación, se realiza una descripción de cada una de las actividades que componen la planeación didáctica.

### **Actividad**

La implementación de esta actividad tiene como objetivo, identificar, escribir y pronunciar los animales de la granja, implementando recursos educativos digitales, que facilita una mayor interacción con los estudiantes y desarrolla una seguridad de sus conocimientos que permitan una participación haciendo uso de la lengua extranjera inglés, interactuar con recursos innovadores que aporten a la interiorización de los conceptos y reflejen el dominio de los mismos.

### ***Inicio***

Esta actividad se encuentra planteada a forma de diagnóstico con la finalidad de activar la atención de los estudiantes, incrementando el interés en los propósitos establecidos para la clase, la docente en formación realiza la conexión del computador con el video ven e inicia con la canción de saludo Good morning song, se realizan las oraciones ángel de la guarda y padre nuestro en inglés.

Como visión del nuevo conocimiento se proyecta la canción Old macdonald had a farm y se refuerza los conocimientos previos de la clase anterior diseñada en classrrom, se utilizará el video de Prezi elaborado por la docente que contiene el vocabulario implementado en la sesión 1 y 2, La identificación de los conocimientos previos tiene como objetivo iniciar una auto evaluación que nos permita verificar conocimientos adquiridos.

Las ruletas son un material didáctico digital, que facilita la interacción con los conceptos del tema, visualizando de forma ordenada dichos conceptos y al azar el dominio de los mismos la docente proyecta una ruleta que contiene los animales de la granja, se solicita como tarea de la clase anterior imágenes de animales de la granja, con las cuales se identifica y pronuncia según la instrucción de la docente, implementar el vocabulario, escuchando y pronunciando correctamente cada uno de ellos.

Mediante la conceptualización focalizaremos la atención en conceptos requeridos para el desarrollo de las actividades, la comprensión de los términos y la identificación de plural y singular para esta comprensión es una canción la cual auditiva y visualmente clasifica las palabras, la docente escribe en el tablero los términos en forma paralela para realizar diferentes ejercicios, clasificándolos en singular o plural, cerca o lejos según corresponda.

### ***Desarrollo***

Este momento contiene una característica formativa, en la cual se encuentra la familiarización con la nueva información, es la que requiere de mayor tiempo dentro de la secuencia pedagógica, ya que expone de forma didáctica y con el modelo pedagógico, el concepto que se debe aprender y enseñar como propósito de la sesión, la docente proyecta una canción que contiene los animales de la granja y su pronunciación, continua con el diseño realizado en la aplicación prezzi por la docente, refleja los conceptos.

Por consiguiente, permite implementar los conocimientos adquiridos, y poderlos plantear frente a los compañeros exponiendo dudas que la docente se encontrara dispuesta a resolver, el moldear con plastilina un animal de la granja pronunciando el nombre frente al grupo, se implementa juegos interactivos por grupos de forma didáctica el registro de puntuación indicara cuales son los estudiantes que más dominan los contenidos, esta actividad permitirá interacción social y refuerzo conceptual.

### ***Cierre***

En este momento se realiza la valoración de los conceptos adquiridos y el desarrollo estructural de la clase, se realiza la heteroevaluación esta es diseñada y orientada por el docente, con una hoja guía, la coevaluación este tipo de valoración se puede efectuar por terceros como lo pueden ser los padres o compañeros, en esta oportunidad se efectúa del estudiante hacia el docente, y autoevaluación estudiantes reconocen y valoran su proceso de aprendizaje, se realizaran con una hoja guía con caritas para colorear según el criterio

### **Actividad**

### ***Inicio***

La docente realiza conectividad del computador al video vean y proyecta las oraciones cotidianas, la canción de la semana y los conceptos de la clase anterior, implementación de conocimientos previos, utilizando juguetes del área de preescolar se identifican el vocabulario y su correcta pronunciación, los estudiantes se sientan en mesa redonda y en el centro la docente ubica cada uno de los juguetes, a continuación, la docente cubre los juguetes con una manta posteriormente cada estudiante selecciona el pronunciado por la docente.

### ***Desarrollo***

La docente plantea los conceptos implementando recursos educativos digitales, proyecta una canción que contiene el uso adecuado de los términos his, her, your, continua con un grupo de diapositivas, que contienen cada uno de los juguetes que se deben interiorizar para el desarrollo e implementación de la parte gramatical, Posteriormente ingresa a la plataforma institucional la cual refleja la trazabilidad de los temas, ubica los adjetivos posesivos proyecta una historieta.

### ***Cierre***

Se efectúa la conclusión de la clase y la socialización de la misma, en el cuaderno se deben escribir frases con los conceptos adquiridos, la docente apoyara el proceso con la menor intervención la heteroevaluación Esta diseñada y aplicada por la docente en una hoja guía, cuentan con el criterio de mejorar su desempeño de ser necesario, la docente diseña una guía horizontal en la que con caritas para colorear de forma simple podrán evaluar su desempeño al igual que la coevaluación valoración del docente PLOO'80

### **Reflexión y análisis de la práctica pedagógica**

En la práctica pedagógica como maestro investigador, implica reflexionar, recapacitar, comprometerse y analizar, un esquema educativo que se encuentra en constante cambio con diversos aspectos como los son teórico, didáctico y pedagógico, buscando como resultado una innovación tangible en el uso de recursos educativos digitales para el aprendizaje de la lengua extranjera inglés,

El papel del docente es el de proporcionar herramientas pedagógicas asumiendo el rol de orientador constructivista y reflexivos, lo cual permite generar cambios en el pensamiento docente, como lo menciona (Tobón., 2010) la calidad de la educación se genera desde la estructura planteada por el docente, efectuada dentro del aula de clase, sin dejar de lado que requiere de mayor investigación y preparación frente a la tecnología para obtener un desempeño competente.

Lo que sugiere la corriente pedagógica del constructivismo, es que el conocimiento no es una copia o repetición del concepto, sino una construcción del ser humano integro partiendo de los conocimientos previos, y formándose para un bien social, el rol del docente en este proceso es el de facilitador del conocimiento e implica las características y tiempos de aprendizaje de cada estudiante aplicando los estándares curriculares.

Las estrategias que afectan directamente el proceso de enseñanza aprendizaje de los contenidos curriculares, reflejan el interés de los estudiantes en cada una de las actividades propuestas durante la ejecución de la propuesta pedagógica, el material audiovisual incrementa la interacción del estudiante con el concepto por aprender, para los cuales se debe integrar la elaboración y uso de actividades que cuenten con lo requerido para la transferencia del

conocimiento.

La potencialidad de recursos tecnológicos en campos educativos según (Pérez-Ortega, I. 2017), invita a los docentes a no solo hacer parte de plataformas elaboradas, por lo contrario, a diseñar productos audiovisuales que favorezcan el proceso de aprendizaje, estos recursos en combinación con los elaborados en línea facilitan la interiorización de los conceptos requeridos en esta lección.

Los nuevos procesos educativos tienen como objetivo la producción e implementación de contenidos educativos digitales, esto permite el empoderamiento de los docentes frente al uso de dichos recursos, y mayor dominio que influyan favorablemente en los resultados de aprendizaje, demostrando superioridad del nuevo lenguaje en interacciones dentro del aula propuesta desde la perspectiva de América Latina, (Chiappe, A. 2016).

El integrar recursos tecnológicos para el desarrollo de actividades contiene limitantes, tales como la deficiencia de conectividad en algunas zonas de la institución o municipio, esto genera interrupción en el proceso de transferencia de conocimientos, los docentes deben realizar un tamizaje de conocimientos ya que esta es otra de las dificultades frecuentes que estudiantes no cuentan con los conocimientos previos para la formación de los nuevos.

Una de las implementaciones más relevantes según (Tobón., 2010) es la formulación para la evaluación, este sistema integra la autoevaluación, coevaluación y heteroevaluación, las cuales se deben implementar encada una de las secuencias didácticas, la ejecución evaluativa cuenta con la totalidad de conocimientos académicos o dominio de conceptos y criterios frente al aprendizaje de la lección.

Los sistemas evaluativos son la identificación, y recolección de datos sobre conocimientos previamente interiorizados, que se emplean para valorar y plantear mejoras de ser necesario, (Revista iberoamericana de ciencia tecnología y sociedad 2014) señala que gracias a las nuevas herramientas informáticas se implementa una innovación que implica mayor complejidad e interacción entre los docentes, estudiantes y el currículo.

La construcción de nuestra personalidad y criterio frente a sucesos deriva de una buena formación del ser, fundamentado en la honestidad que se pueda tener en nuestra autoevaluación esta indica el dominio del tema adquirido frente al grupo o frente al proceso, el idioma inglés al comprenderse como una lengua extranjera con la que poco se tiene frecuencia de practica requiere de recursos audiovisuales que desarrollen mayor habilidad en el área comunicativa.

Estas habilidades comunicativas (Listening, speaking, reading and writing) son establecidas como el fundamento para el aprendizaje de una lengua extranjera, que nos permite participar con eficiencia en todos los campos de la comunicación humana, para obtener dichas habilidades los docentes emplean métodos tradicionales establecidos como escuela antigua, en los cuales el estudiante recibe la información, pero no hace parte activa de ella.

En la actualidad y haciendo parte de la innovación, se busca establecer mecanismos que involucren al estudiante, objetivo que se logra al implementar recursos educativos digitales, ya que estos manejan una atención constante y permiten el desarrollo del aprendizaje con mayor seguridad al reflejar lo que se busca interiorizar, un ejemplo claro de ello es la interacción con juegos en línea los cuales por competencia exponen los recursos aprendidos.

Los docentes se encuentran en la obligación de aprendizaje constante, la llegada de nuevos mecanismos digitales rompe la tradicionalidad en la enseñanza, y nos forman como



educadores investigativos que dominen aspectos que para los estudiantes hacen parte de su entorno diario, la habilidad de realizar tus productos explicativos o evaluativos bajo una condición tecnológica plantea una posibilidad constante de aprendizaje y un planteamiento claro de lo que se quiere lograr en la lección.

En diversas ocasiones al llegar el docente al aula de clase percibe una desmotivación por parte de los estudiantes hacia el aprendizaje, lo cual indica que se debe organizar de manera consciente la secuencia didáctica, y que el método que se implemente apoye el aprendizaje de manera significativa, con entornos agradables y conocimiento colectivo, para cumplir con el objetivo y tener como docente una satisfacción personal o laboral.

Como docentes se debe implementar la secuencia didáctica por ser la herramienta más completa para el desarrollo de una lección ya que contiene los tiempos establecidos, la identificación de conocimientos previos, presentación de nuevos conceptos, metodología y didáctica de la ejecución, transferencia de conocimientos, recursos entre otras habilidades pedagógicas que orientan el desempeño.

Por lo anterior se puede concluir que los cambios en calidad educativa se ejecutan en la proyección de un buen docente y las herramientas que pueda aplicar para desarrollar sus objetivos, que formamos en el conocimiento, pero también en ser competentes para un bien social, y humano.

## Conclusiones

La importancia de la educación e implementación de recursos digitales nace de las necesidades de integrar nuevas opciones llamativas para que los estudiantes logren captar los saberes sin dejar a un lado lo que retoman en su vida como es el conocimiento y las áreas de estudio. El implementar una nueva propuesta en el uso de los recursos digitales educativos a la población de estudio del Gimnasio San Mateo nace del poder integrar las cuatro habilidades comunicativas para el área de inglés como segunda lengua, siendo adecuada y motivacional.

Por consiguiente algunas veces el docente se siente frustrado al no conseguir en su totalidad el desarrollo de los propósitos del aprendizaje por medio de las estrategias que logran ser el punto de apoyo para los buenos desempeños de los educandos en pro de los saberes que surgen en el momento de utilizar ayudas que fomenten la investigación y aplicación sobre sus habilidades en el caso del idioma inglés, el no poder contar con los recursos educativos digitales es una de las variantes para la implementación de la estrategia pedagógica.

A pesar de las dificultades, se logró el objetivo en la búsqueda de los propósitos generados durante el inicio de la propuesta pedagógica tanto por las competencias y la forma humanística como se llevó a cabo siempre pensando en el bienestar del educando para la obtención de cada una de las habilidades, dado que muchas veces por temor a equivocaciones se frustra por falta de motivación por parte de la comunidad educativa o falta de recursos para el desarrollo que no permiten la totalidad de la implementación e inmersión de los saberes.

Es de referir como se menciona que ocurrieron ciertos momentos donde las fallas se evidenciaron eran notorias en el momento del desarrollo, por ello se desmotivaba al docentes y a los estudiantes ya que eran situaciones que no eran controlables tanto de tiempo como por falta de conectividad, además el no lograr dar a conocer los temas a desarrollar de forma eficiente y

eficaz, ante esto se buscaban soluciones a la mano como era retomar los datos personales para el implementar y dar a conocer los saberes con los recursos presentes en el entorno pero siempre logrando solventar las deficiencias de red y tiempo.

Es importante tener la capacidad de desarrollar practicas como docente en diferentes ambientes ya que las comunidades educativas definen sus propias estrategias y marcos de enseñanza, además de ello siempre en búsqueda del pro del educando. El implementar pedagogías y uso de recursos educativos digitales logro que se fomentaran la investigación dentro de la práctica y se afianzaran los conocimientos en el desarrollo de pedagogías por medio de variedad de referentes que contextualizaban sus saberes logrando un cambio personal y profesional.

Por consiguiente al desarrollar este proyecto con la comunidad educativa del Gimnasio San Mateo fundamento funcionamiento y mejora de los recursos digitales, dando pasos agigantados para un futuro no muy lejano de ser pioneros en la creación de nuevas estrategias que implementen los recursos digitales como base en el desarrollo del conocimiento y captación de saberes por medio de la lúdica y la tecnología, el propósito es pensar en el recrear más recursos que ayuden a los estudiantes en las habilidades comunicativas para la segunda lengua.

Se concluye que cada uno de los propósitos expuestos en el proyecto se llevaron a cabo y se lograron significativamente dando paso a nuevas formas de uso de los recursos educativos digitales para el bienestar de los educandos, con resultados positivos y favorables para las partes siendo valorativo para el docente dentro de su desarrollo pedagógico, culturizando a mejorar el pensamiento sobre el bienestar de algunos recursos que se relacionan con las habilidades educativas que cada persona logra atreves de la enseñanza y sus formas estratégicas de entregar el conocimiento.

## Referencias

- Moreno, S. (2022). *El Diario de Campo como instrumento de reflexión e investigación*. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/50092>
- Pérez Abril, M. (2003). *La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar*. *Pedagogía y Saberes*, . 18, 70–  
74. <https://doiorg.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74>
- Medina, E. y Tobón, S. (2010). *Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación*, 3a ed., Centro de Investigación en Formación y Evaluación CIFE, Bogotá, Colombia, Ecoe Ediciones, 2010. *Revista Interamericana de Educación de Adultos*, 32(2),90  
95. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>
- Moreno, S. (2022). *El Diario de Campo como instrumento de reflexión e investigación*. <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/50092>
- Pérez Abril, M. (2003). *La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar*. *Pedagogía y Saberes*, . 18, 70  
74. <https://doiorg.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74>
- Pérez-Ortega, I. (2017). Creación de Recursos Educativos Digitales: Reflexiones sobre innovación educativa con TIC. *Revista Internacional de sociología de la educación*, 6(2),243-268.
- Chiappe, A. (2016). Tendencias sobre contenidos educativos digitales en América Latina.

Aguilar Juárez, I., Ayala De la Vega, J., Lugo Espinosa, O., & Zarco Hidalgo, A. (2014).

Análisis de criterios de evaluación para la calidad de los materiales didácticos

digitales. *Revista iberoamericana de ciencia tecnología y sociedad*, 9(25), 73-89.

## Apéndices

### Apéndice 1

Link Drive: [DIPLOMADO PRÁCTICA E INVESTIGACIÓN PEDAGÓGICA - GRUPO 88](#)

### Apéndice 2

Link video de sustentación: <https://youtu.be/gSzoumOJB2k>