

**Escritura en inglés en estudiantes de ciclo III de la Corporación Santo Domingo en
Chiquinquirá (Boyacá) haciendo uso de las plataformas Genially y Educaplay**

David Alonso Martínez Romero

Asesor

Jenny Natalia Torres Zambrano

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés

2024

Resumen

Este documento es producto de un ejercicio de investigación formativa, en calidad de opción de grado, que permitió hacer reflexiones sobre la práctica y la investigación educativa. Al respecto, este estudio se desarrolló en la Corporación Santo Domingo, con los estudiantes de ciclo III, con el objetivo general de Promover la escritura en inglés en estudiantes de ciclo III de la Corporación Santo Domingo, en Chiquinquirá (Boyacá), mediante el uso de la plataformas Genially y Educaplay , durante el primer periodo académico del 2024 y un método de análisis sobre la acción en el marco de la implementación de una secuencia didáctica denominada “Contando mi historia a través de la escritura mediante lo digital” compuesta por tres actividades. Este ejercicio investigativo permitió concluir que el uso de las plataformas digitales si ayuda a promover la escritura en inglés, pero cabe destacar que deben ser complementadas con procedimientos como actividades en el cuaderno, a la vez que tienen que ser aplicadas frecuentemente.

Palabras clave: Investigación, pedagogía, tecnología, escritura

Abstract

This document is the product of a training research exercise, as a degree option, which allowed to make reflections on educational practice and research. In this regard, this study was carried out in the Santo Domingo Corporation, with students of Cycle III, with the general objective of Promoting English writing in students of cycle III of the Santo Domingo Corporation, in Chiquinquirá (Boyacá), through the use of the platforms Genially and Educaplay, during the first academic period of 2024 and a method of analysis on action in the framework of the implementation of a teaching sequence called “Telling my story through writing through digital” composed of three activities. This investigative exercise led to the conclusion that the use of digital platforms helps to promote writing in English, but it should be noted that they must be supplemented with procedures such as activities in the notebook, at the same time that they have to be applied frequently.

Keywords: Research, pedagogy, technology, writing

Tabla de Contenido

Introducción	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica	8
Pregunta de Investigación.....	10
Objetivos.....	11
Objetivo General	11
Objetivos Específicos.....	11
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica	12
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica	17
Planeación Didáctica.....	19
Enfoque Didáctico	22
Implementación.....	25
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	30
Conclusiones.....	33
Referencias Bibliográficas	35
Apéndices.....	37

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Carpeta de Evidencias de la Práctica Pedagógica</i>	37
--	----

Introducción

La propuesta de investigación se desarrollará en el municipio de Chiquinquirá departamento de Boyacá en la corporación Santo Domingo, la cual es una institución con años de presencia en dicho municipio, y en el departamento, se ha caracterizado por formar estudiantes que por diferentes razones no han podido completar sus estudios de bachillerato. Dicha investigación se realizará con la ayuda de una secuencia didáctica por medio de la cual se organizará la parte práctica que consistirá en fortalecer la habilidad de escritura en el idioma inglés enfocándose en el uso de las plataformas digitales Genially y Educaplay, ya que como se ha descrito en la bibliografía sobre el tema, han demostrado su eficacia.

Los estudiantes a los cuales se refiere la propuesta de investigación hacen parte del ciclo III, adolescentes y adultos de estratos medio – bajo, la mayoría del municipio, pero una gran parte de pueblos aledaños, algunos de ellos trabajan en labores agrícolas y ganaderas con poco tiempo para desarrollar sus labores académicas, y con dificultades especialmente en el área de inglés donde han manifestado tener inconvenientes en habilidades específicas en este idioma como lo es la escritura; y es aquí donde es muy útil la creatividad del docente, ya que es el encargado de buscar y aplicar las mejores estrategias para solucionar estas situaciones.

Como respuesta a este problema se propone hacer la investigación “Cómo fortalecer la habilidad de escritura en el idioma inglés, en los estudiantes de ciclo III, de la Corporación Santo Domingo, de Chiquinquirá (Boyacá), mediante el uso de las plataformas Genially y Educaplay, durante el primer periodo académico del 2024”, con la cual se pretende subsanar esta situación; se pretende para fortalecer en los estudiantes de ciclo III la habilidad de escritura en el área de inglés, mediante el uso de herramientas digitales, en este caso Genially y Educaplay, que son

muy útiles tanto para los docentes para explicar sus clases de mejor manera, como para los estudiantes para demostrar sus conocimientos de forma lúdica.

La propuesta de investigación apunta a fortalecer las habilidades de escritura en el idioma inglés en estudiantes de ciclo III los cuales se eligieron porque se pretende llevar un proceso de observación de cómo evolucionan en dicha habilidad en ciclos más avanzados; por lo tanto, esta investigación se sitúa de manera adecuada dentro de la problemática; donde a través de la secuencia didáctica se buscará comprobar que tan efectivas son las herramientas digitales, en este caso Genially y Educaplay para fortalecer la habilidad de escritura en el idioma inglés, cómo es su uso con los estudiantes, cuáles son sus reacciones y si hay alguna mejora en su aprendizaje con respecto a la pregunta de investigación.

Una vez aplicada la secuencia didáctica diseñada, se concluyó que con la realización de las actividades con Genially y Educaplay hubo un mayor interés por parte de los estudiantes hacia la clase de inglés, además se observó que las actividades realizadas en las herramientas Genially y Educaplay ayudaron con el desarrollo de la clase de inglés, especialmente con lo relacionado con el fortalecimiento de la escritura. Es por ello que, se invita a profundizar en cada uno de los aspectos que dan sentido al estudio transitando por el diagnóstico, el horizonte, los referentes técnicos y teóricos, el detalle del método, los principales resultados y las conclusiones.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

La Corporación Santo Domingo del municipio de Chiquinquirá está ubicada al occidente del departamento de Boyacá, la cual brinda educación de nivel de primaria de preescolar a quinto y bachillerato en la modalidad de validación. La institución cuenta con un buen reconocimiento en el departamento y cuenta con sedes en las principales ciudades; con una trayectoria de más de 20 años se ha consolidado como una de las mejores opciones para estudiar.

La población de estudiantes de la Corporación Santo Domingo del municipio de Chiquinquirá del departamento de Boyacá, corresponde principalmente a adolescentes y adultos los cuales según entrevista que se realizó, cuentan que por motivos personales como cambio de lugar donde viven, problemas en sus hogares y carga laboral, no continuaron en instituciones educativas tradicionales y desean retomar sus estudios. La población de estudiantes corresponde a mestizos, gente de la región del occidente de Boyacá, los estudiantes son de estratos medios – bajos, la mayoría viven en el municipio, pero otros vienen de municipios aledaños. Los problemas familiares según lo expresado por algunos de ellos inciden en su comportamiento, también el uso de celulares es un problema recurrente ya que como lo expresan los compañeros docentes y coordinadora, los distrae mucho.

Debido a la esencia de ser una institución de validación los estudiantes que ingresan tienen diversas demandas de conocimiento dado que por múltiples factores llegan con niveles de conocimientos muy diversos y el docente se encuentra con estudiantes con extremadamente bajos niveles de conocimiento hasta estudiantes con buenos conocimientos, y de allí el reto para el docente de poder satisfacer las demandas del grupo.

Precisamente es la capacidad que debe tener el docente para poder mediar entre el estudiante avanzado y el que no está en ese nivel para desarrollar estrategias que puedan

satisfacer ambos extremos del conocimiento y que exista una paridad en él; ya que no se puede desconocer en un trabajo o actividad impuesta, ni al estudiante más entendido ni al que no lo es, por lo tanto se debe buscar estrategias tanto para incentivar al estudiante menos avanzado como para que el estudiante avanzado no pierda el interés.

El interés por parte del docente se manifiesta claramente cuando se buscan estrategias que tienen en cuenta a los estudiantes con distintos niveles de conocimiento, es así que para esta secuencia didáctica con su aspecto variable que es el trabajo con herramientas digitales como son Educaplay y Genially para el fortalecimiento de la habilidad de escritura en el idioma inglés, ya que la eficacia de estas herramientas ha sido probada y se busca integrarlas al proceso educativo del grupo por tanto se espera que sus resultados sean positivos.

Pregunta de Investigación

¿Cómo fortalecer la habilidad de escritura en el idioma inglés, en los estudiantes de ciclo III, de la Corporación Santo Domingo, de Chiquinquirá (Boyacá), mediante el uso de las plataformas Genially y Educaplay, durante el primer periodo académico del 2024?

Objetivos

Objetivo General

Promover la escritura en inglés en estudiantes de ciclo III de la Corporación Santo Domingo, en Chiquinquirá (Boyacá), mediante el uso de las plataformas Genially y Educaplay, durante el primer periodo académico del 2024

Objetivos Específicos

Identificar actividades en las herramientas Genially y Educaplay que sean de interés para los estudiantes de ciclo III.

Incentivar la escritura en inglés mediante las herramientas Genially y Educaplay en estudiantes de ciclo III de la corporación Santo Domingo.

Identificar cambios en la escritura de inglés de los estudiantes de ciclo III una vez implementadas las herramientas Genially y Educaplay.

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

La propuesta de investigación que se abordó para este diplomado sobre una de las habilidades que se debía abordar al aprender un idioma, en este caso la escritura, tiene fundamentos bibliográficos como el estudio realizado para la Universidad de Cartagena llamado “Can be fun”; en dicho proyecto, se apreciaron los aportes de los autores a la práctica; además, se observó que la propuesta de fortalecer la habilidad de escritura en los estudiantes de ciclo III constituyó una buena propuesta de investigación, ya que se realizó implementó una secuencia didáctica con un análisis de resultados que buscaban solucionar un problema.

Según Jaramillo (2022), fortalecer la habilidad de escritura, hace referencia a saber y tener la técnica de plasmar ideas, y es esto en el idioma inglés la propuesta de investigación sobre la cual se va a trabajar este diplomado, y es que hoy día es de suma importancia utilizar las distintas herramientas digitales que hay disponibles para lograr realizar una mejor enseñanza de los temas, del mismo modo demostrar las habilidades adquiridas al haber estudiado de modo virtual donde se aprende mucho sobre estas tecnologías, ya que como argumentan Fernández Cruz & Fernández Díaz (2016) las competencias digitales que tienen los docentes tienen mucha importancia en el proceso del aprendizaje.

Dichas herramientas tienen la ventaja que son agradables para los estudiantes ya que es evidente el hecho de que tecnologías como los celulares y computadores son muy agradables para ellos y poder aprovechar esta atención en pro de la adquisición del conocimiento es muy bueno; Chávez (2017) menciona la dificultad que existe en Latinoamérica para que los estudiantes culminen sus niveles de estudio y tengan un buen nivel de inglés, y con el uso de dichas herramientas digitales se puede subsanar en algo esta falla, ya que al realizar clases mas

agradables hay una mayor probabilidad de la adquisición del conocimiento por parte de los estudiantes.

Al analizar esta dificultad de un buen nivel de inglés en estudiantes que ya han terminado sus niveles de educación muestra que su aprendizaje genera dificultad y suele ponerlos ansiosos sin embargo ya son conocidas las ventajas de aprender el idioma (Arenas, 2011); y es que esto es uno de los motivos que se deben aprovechar para generar interés en los estudiantes hacia el aprendizaje del idioma inglés; el mostrar de forma lúdica las oportunidades que esto brinda y en específico la habilidad de escritura.

Como afirman Gallegos, et. al. (2021), la incorporación de las herramientas digitales resulta una muy buena opción teniendo en cuenta que estamos en un mundo cada vez más globalizado y conectado digitalmente y se han convertido en un recurso indispensable, y es que aunque se debe proteger a los jóvenes de la información que no les conviene, y del exceso de tiempo delante de las pantallas, también es prudente no alejarlos de las bondades que traen en muchos sentidos dichas herramientas, tanto en el ámbito escolar como en el diario vivir de los jóvenes.

Y es que resulta muy evidente la importancia del uso de los recursos digitales en especial en el caso que viene a colación en el fortalecimiento de la habilidad de la escritura, y es que en un aparte de Párraga, et. al. (2022). en época de pandemia de COVID-19 se evidenció que estas herramientas eran novedosas en el proceso de aprendizaje.

También es muy importante en las instituciones poseer los implementos necesarios para el uso de estas tecnologías, entre ellos están acceso a internet, computadores, tabletas, y demás que puedan favorecer la enseñanza mediante estas tecnologías; ya que como argumenta Salgado (2017), las webs conferencias, chats, correos entre otros benefician el aprendizaje del inglés.

Otro de los estudios realizados sobre como fortalecer las habilidades en el inglés donde comparando dos grupos uno con elementos tradicionales no digitales versus el otro con el uso de una pizarra digital interactiva, se dio cuenta que las herramientas digitales dan mejores resultados en cuanto a la adquisición de conocimientos, ya que no se puede desconocer que estas nuevas tecnologías despiertan la curiosidad de los estudiantes y les resulta mas agradable recibir sus clases de una forma novedosa alejada de los métodos tradicionales como son tablero y marcador. (Usan Romero, 2013).

Debido a estas apreciaciones y observando lo que dice Echazarreta, C, Prados, F, Poch, J. y Soler, J. (2009), las TIC son herramientas clave para aplicar técnicas y hacer mejor las cosas. Claro que no solo se trata de poder escribir en si, es como lo argumentan Saborit. L, Hildo, T, Raiza, & Portuondo F. (2014), hacer actividades que permitan que el estudiante pueda ser crítico y pensar razonablemente.

Además, es bien sabido y como lo afirma Cabero, J. (2006) las TIC configuran nuevos entornos para ampliar posibilidades de orientación y mejoría en muchos aspectos de comunicación, por ejemplo. Y es que en las TIC se pueden ver muchas opciones como son la gamificación que se utiliza para cuando se requiere trabajos entre compañeros como lo argumenta Simoes, Jorge; D.R, (2012.).

Además, es sabido que el trabajo en ambientes virtuales es muy beneficioso tanto para que los docentes transfieran de mejor manera la información y sus clases se tornen menos monótonas, también podemos aumentar una determinada habilidad; González, O, y Flores, M. (2000) afirman que en un medio ambiente de aprendizaje la gente puede buscar recursos para ayudar a encontrar soluciones a los diferentes problemas, en este caso el como fortalecer la

habilidad de escritura por medio de plataformas digitales como lo fueron en este caso Genially y Educaplay.

Según Ingrid, D. V. (2009). En su teoría de la conectividad como solución emergente a las estrategias de aprendizaje innovadoras, nos muestra como el uso de herramientas digitales es conveniente en diversos casos donde el aprendizaje por medios tradicionales no ha sido tan efectivo y resulta sumamente conveniente en el caso de la implementación de esta secuencia didáctica ya que se pretende buscar un punto medio entre los estudiantes más, y los menos avanzados en cuanto a conocimientos sobre el tema se refiere, donde allá un interés para unos y otros, y que a la vez todos se sientan incluidos en la clase.

Entre tanto Martínez-Pérez, M. G. (2020), en herramientas pedagógicas para el aprendizaje del inglés destaca la utilidad y resalta lo ameno que resulta las clases sobre todo en el aprendizaje de las habilidades de este idioma y destaca el que el docente puede encontrar la mejor técnica para aplicar estrategias didácticas en aras de que los estudiantes mejoren sus competencias comunicativas, para el caso de esta propuesta de investigación se utilizaron las plataformas Genially y Educaplay, las cuales fueron muy convenientes para docente y estudiantes ya que hubo una mejor recepción de los temas explicados por parte de los estudiantes a la vez que el docente tuvo otra herramienta para hacer más variadas sus clases.

Otárola Heredia, J. L., Díaz Larenas, C. H., & Cuitiño Ojeda, J. C. (2020). Historias digitales mediante Windows Movie Maker, Una herramienta para mejorar la escritura en inglés. *Entramado*, 16(1), 122-136, también destacan la importancia del uso de herramientas digitales el aprendizaje de las habilidades en inglés y su escrito es un buen ejemplo de cómo a través del de la aplicación Windows Movie maker desarrollan estrategias didácticas que mejoran

la habilidad en los estudiantes cabe destacar que las aplicaciones que se usarán para esta secuencia didáctica son Genially y Educaplay.

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

La propuesta pedagógica que se pretende desarrollar está basada en la realización de actividades por medios digitales, en este caso utilizando la plataforma Genially para explicar los temas de una forma agradable para los estudiantes, y con el uso de la plataforma Educaplay para observar los avances en la habilidad de escritura. Así podemos darnos cuenta de la importancia de los medios digitales en los procesos educativos, y de cómo estos pueden ayudar al docente a tener más herramientas para su trabajo.

Según el artículo del profesor Tobón, las bases curriculares o los estándares básicos por competencias se refiere a la capacidad del estudiante al resolver problemas a desenvolverse en el Mundo con la gente en que convive; me parece que la investigación y por lo tanto la secuencia didáctica a realizar son coherentes ya que se tiene en cuenta de una forma muy bien estructurada las necesidades de los estudiantes.

Los estudiantes participantes en esta investigación, aunque están en un mismo ciclo tienen distintos niveles de conocimiento para el caso de las competencias mencionadas por el Ministerio de educación nacional en la secuencia didáctica se pretenden hacer ajustes que integren a todos los estudiantes y se pretende que dichos estudiantes comprendan la importancia de esta investigación.

Según el profesor Tobón, las competencias se refieren como un estudiante puede afrontar el hacer una actividad determinada y de cómo se puede desenvolver en el Mundo que lo rodea, el promover la escritura en inglés mejora la competencia en los estudiantes participantes en esta investigación y la secuencia didáctica es consecuente con la búsqueda de este fin.

El aprendizaje actualmente en el Instituto en el ciclo tres tiene coherencia con el diagnóstico que se ha realizado ya que mejorar la habilidad de escritura en inglés es muy importante para el aprendizaje de los estudiantes.

En cuanto a las tendencias educativas me parece que la que más acoge la variable es la que se refiere al microlearning ya que esta estrategia implica el desarrollo de contenidos en bloques pequeños, acompañándolos con actividades interactivas y útiles (tecnológico de Monterrey), entonces la variable del proyecto “mediante el uso de herramientas digitales como son Genially y Educaplay, se ajustan ya que se hace uso de herramientas digitales que facilitan el aprendizaje, ya que hacen uso de estímulos variados. Y es que es muy relevante el hecho de que el docente pueda hacer uso de las herramientas digitales disponibles para subsanar problemas como en este caso el fortalecer la habilidad de escribir en inglés, mediante la aplicación de una secuencia didáctica que se explicará más adelante.

Planeación Didáctica

A nivel metodológico, esta investigación se desarrolló bajo acciones en calidad de secuencia didáctica denominada “Fortalecemos nuestra escritura en inglés mediante las herramientas digitales Genially y Educaplay”. para alcanzar el objetivo - Promover la escritura en inglés en estudiantes de ciclo III de la Corporación Santo Domingo, en Chiquinquirá (Boyacá), mediante el uso de las plataformas Genially y Educaplay, durante el primer periodo académico del 2024. De manera precisa, las actividades dispuestas responden a la cadena de objetivos específicos diseñados para el estudio.

En consideración, respecto al primer objetivo específico consistente en Identificar actividades en las herramientas Genially y Educaplay que sean de interés para los estudiantes de ciclo III, se estableció Momento de inicio: Para este momento se realizará una dinámica rompehielos llamada “tingo tango”, donde el docente pasará un objeto a un estudiante y este tendrá que pasarlo lo más rápido posible al compañero de al lado, mientras que el docente estando de espaldas va diciendo “tingo tango”, cuando el docente pare de hablar el estudiante que este con el objeto, cumplirá una penitencia puesta por el grupo. Momento de desarrollo: Luego de la actividad de inicio, se realizan preguntas de saberes previos sobre el tema a tratar en este caso los conectores en inglés, acto seguido se procede por parte del docente a explicar mediante una presentación en Genially el tema: “los conectores en inglés”, luego se realizará una ronda de ejercicios en la plataforma Educaplay, donde pondrá en práctica el tema aprendido.) Momento de cierre: En este momento los estudiantes realizarán una lluvia de ideas sobre el tema visto en clase, y estas se irán anotando en el cuaderno a manera de resumen, y como producto susceptible para el análisis: Los estudiantes realizan un mapa mental con los puntos más importantes del tema, donde se analizará la escritura.

Paso seguido, respecto al segundo objetivo específico consistente en: Incentivar la escritura en inglés mediante las herramientas Genially y Educaplay en estudiantes de ciclo III de la corporación Santo Domingo, se estableció Momento inicial: Como actividad inicial los estudiantes comentarán que entienden por adverbios de frecuencia, en caso negativo, se procederá con el desarrollo de la actividad la cual consiste en que el docente explica el tema: “adverbios de frecuencia”, por medio de una presentación en la aplicación Genially, luego se realizarán por parte del docente algunas aclaraciones, momento de cierre: Para este momento el docente realizará algunos ejemplos en el tablero, que propondrán los estudiantes y socializarán la corrección de los mismos y como producto susceptible para el análisis

Finalmente, respecto al tercer objetivo específico consistente en identificar cambios en la escritura de inglés de los estudiantes de ciclo III una vez implementadas las herramientas Genially y Educaplay. se estableció como momento de inicio: realizar una dinámica rompehielo, que consiste en que el primer estudiante de la fila dice un color en inglés, luego el siguiente lo repite y dice otro que no sea el mismo, y así sucesivamente hasta que alguien se equivoque, dicho estudiante paga penitencia, donde después se procederá a desarrollar la actividad, el docente explica el tema de clase la cual consiste en hacer la descripción de una persona, un animal y una cosa, esto lo realizaran en una hoja debidamente marcada que será entregada al docente al finalizar, luego los estudiantes realizan mediante la aplicación Educaplay un juego donde ponen en práctica lo aprendido, para el momento de cierre se los estudiantes hacen las respectivas preguntas se realizan explicaciones necesarias, y como producto susceptible para el análisis Entregan una hoja con las descripciones de una persona, un animal, y una cosa.

Es importante precisar que, dado que este estudio corresponde con una investigación en el área educativa, el diseño y recuperación de la información, se realizó bajo una mediación

pedagógica que buscó que los estudiantes enriquecieran su aprendizaje en tanto alcanzaban los siguientes resultados para la primera actividad las competencias que se pretenden desarrollar son: mejora en la habilidad de escritura en el idioma inglés, mejora en la comprensión de textos escritos en inglés, mejora en la capacidad para darse a entender en sus escritos en inglés; para la segunda actividad las competencias a desarrollar son: escribo narraciones sobre experiencias personales y hechos a mi alrededor, organizo párrafos coherentes cortos, teniendo en cuenta elementos formales del lenguaje como ortografía y puntuación; como competencias a desarrollar para la tercera actividad están contesto, en forma escrita, preguntas relacionadas con textos que he leído, uso planes representados en mapas o diagramas para desarrollar mis escritos.

Enfoque Didáctico

Este texto es un análisis de las distintas características de la secuencia didáctica y de cómo esta es una herramienta con muchos aspectos favorables para desarrollar el proceso educativo tanto para el docente como para el estudiante, ya que al docente le ayuda a tener una mejor planificación de los tiempos de su clase, así como de la metodología, las lúdicas y el material que va a utilizar; para los estudiantes también resulta favorable ya que van a tener clases más agradables y su aprendizaje va a desarrollarse mejor. El enfoque didáctico en el que se circunscribe esta investigación corresponde al de desarrollo de competencias, particularmente, de escritura en inglés hacia la construcción de ciudadanía (Ministerio de Educación Nacional, 2013). Es por ello que, se afirma que la secuencia didáctica. Este texto es un análisis de las distintas características de la secuencia didáctica y de cómo esta es una herramienta con muchos aspectos favorables para desarrollar el proceso educativo tanto para el docente como para el estudiante, ya que al docente le ayuda a tener una mejor planificación de los tiempos de su clase, así como de la metodología, las lúdicas y el material que va a utilizar; para los estudiantes también resulta favorable ya que van a tener clases más agradables y su aprendizaje va a desarrollarse mejor.

Es importante resaltar que este estudio cuenta con respaldo para su diseño en los referentes técnicos como el de (Pérez, 2003), fortalecer la habilidad de escritura de (Jaramillo, 2022), competencias digitales de (Fernández Cruz & Fernández Díaz, 2016), (Chávez Zambrano Mirian, 2017), (Arenas, 2011), la importancia de lo digital en un mundo globalizado de (Gallegos, et. al., 2021), (Párraga, et. al., 2022), (Salgado Reyes, 2017. p. 196) con la importancia de chats, correos entre otros para el aprendizaje del inglés, (Usan Romero, 2013), Echazarreta, C, Prados, F, Poch, J. y Soler, J. (2009), Saborit. L, Hildo, T, Raiza, & Portuondo F.

(2014), Cabero, J. (2006), Simoes, Jorge; D.R, (2012.), González, O, y Flores, M. (2000), y el Ministerio de Educación Nacional (2013), que tienen como horizonte común, fomentar competencias en niños, niñas y jóvenes para que se constituyan en seres democráticos y con capacidad participativa para la transformación social.

Adherido a lo expuesto, el diseño de la secuencia “Fortalecemos nuestra escritura en inglés mediante las herramientas digitales Genially y Educaplay”, tuvo en cuenta los desarrollos teóricos como aplicar estrategias pedagógicas como fortalecer la habilidad de escritura (que según (Jaramillo, 2022), hace referencia a saber y tener la técnica de plasmar ideas), esto realizado con base en resúmenes y mapas mentales que condensan la información en volumen, pero quedan los aspectos más importantes, las competencias digitales que tienen los docentes tienen mucha importancia en el proceso del aprendizaje y también fueron usadas para esta secuencia (Fernández Cruz & Fernández Díaz , 2016). que permiten entender la investigación a través de los siguientes preceptos fundamentales como son el fortalecimiento de la escritura en inglés, esto teniendo en cuenta coherencia de lo que se escribe, conocimiento de la gramática y uso adecuado del vocabulario.

En ese sentido, la secuencia didáctica se concentró en actividades con énfasis en el uso de plataformas como Genially y Educaplay, considerado desde un enfoque de innovación como una tendencia para poder cerrar brechas educativas porque es innegable que la importancia de la inclusión de lo digital en todas las áreas facilita el proceso educativo tanto para docentes y estudiantes, que, para el caso particular, se contó con la hipótesis que podría ser de utilidad para la escritura en inglés.

Lo anterior, teniendo en cuenta que el grupo de referencia del estudio, a nivel de diagnóstico lograba conocimientos previos como son: cierto vocabulario y algunas normas

gramaticales básicas, que son las bases sobre las cuales se plantea la secuencia didáctica, y de acuerdo con diálogos con sus docentes y con los propios estudiantes se encuentran trabajando en promover la escritura en inglés en estudiantes.

Es por ello por lo que, para iniciar la secuencia, y estableciendo el primer objetivo específico como horizonte de reconocimiento de los intereses de los estudiantes, se buscó reconocer su acercamiento al esquema variable del estudio; de tal manera que, a través de plataformas digitales fortalecer la habilidad de escritura en inglés, se puedan reconocer los ritmos particulares e intereses individuales de los estudiantes respecto a una presentación en la plataforma Genially para explicar el tema de conectores y la práctica del tema mediante Educaplay.

En ese sentido, la secuencia didáctica, en las actividades que concentran la movilización y medición de los cambios en el aspecto ontológico relacionado con la escritura en inglés, tendrán mayor incidencia en la vida de estudiantes, pues responde a sus intereses o motivaciones reales por el aprendizaje.

Finalmente, vale la pena exaltar que el ejercicio de diseño de la secuencia didáctica que soporta este estudio, permite al investigador fortalecer reflexiones para el ejercicio pedagógico vinculantes con el aprendizaje de una forma más eficiente ya que hay una mayor preparación respecto a la clase que se va a explicar porque la secuencia didáctica aborda todos estos temas como son fases, material y tiempos de la clase, y como intelectual transformativo así mismo desde la perspectiva de investigador me parece muy útil seguir en futuras investigaciones usando esta herramienta ya que estructura de forma adecuada la información.

Implementación

Implementación sesión 1: Esta primera sesión se realiza el 13 de abril de 2024 a las 10:00 am, en la Corporación Santo Domingo de la ciudad de Chiquinquirá, donde se tuvieron en cuenta las siguientes competencias: Mejora en la habilidad de escritura en el idioma inglés, mejora en la comprensión de textos escritos en inglés y mejora en la capacidad para darse a entender en sus escritos en inglés.

Para la ejecución de la sesión número 1 se trató de ser fiel a lo escrito en el formato de la secuencia didáctica por lo tanto se inició con una actividad rompe hielos para que los estudiantes entrarán en confianza, en general la implementación de esta secuencia didáctica para esta primera etapa fue muy productiva ya que como su nombre lo indica hubo una secuencia ordenada de actividades que ayudó en gran medida a aportar a las necesidades educativas de los participantes en este caso la mejora en la habilidad de escritura en el área de inglés, en general esta actividad se ciñó mucho con el planteamiento de la secuencia didáctica ya que se utilizaron los materiales propuestos en ella y se trató también de ceñir a los tiempos que se habían indicado claro está que en algunas ocasiones estos variaron.

Por otra parte me parece que las estrategias usadas en la parte de evaluar lo aprendido son acertadas puesto que el objetivo de esta investigación si es fortalecer la habilidad de writing (escritura) en el idioma inglés pero hacerlo de un modo más agradable para los estudiantes, esa es la estrategia, hacer actividades que eduquen pero que salgan de la monotonía, como en este caso los estudiantes recibieron explicación del tema por arte del docente en una presentación hecha con una herramienta digital (Genially), donde se hace una variación al típico uso del tablero, donde dicha presentación viene a colores y fondos agradables a la vista, todo en pro de llamar más la atención de los estudiantes, también tuvieron que escribir con su puño y letra en el

idioma inglés, cosa que personalmente me parece que va al objetivo de la investigación ya que después de la enseñanza que dejó presentación se sintieron más seguros al escribir pequeños textos que aunque básicos dan cuenta de que si se puede y no como algunos decían que era difícil en extremo, todo esto se evidenció con la entrega de mapas mentales que los estudiantes realizaron y los cuales fueron el producto que se había planeado en la secuencia didáctica.

Haciendo una reflexión acerca de las intervenciones realizadas por mi parte me parece que fueron acordes a las necesidades de los estudiantes porque el objetivo que me propuse desde el comienzo fue despejar todas las dudas que se pudieran presentar y a la vez llenar de confianza a los estudiantes, hablándoles de como con un poco de atención al tema se consiguen los objetivos, fue así como de manera grata hasta el estudiante que más presentaba dificultad se atrevió a hacer el ejercicio, el cual no fue el más completo pero en lo que vi si hubo mejoría, cabe destacar que los aspectos positivos adquiridos con esta experiencia deben ser implementados de manera más regular teniendo en cuenta su efectividad.

Implementación sesión 2: Esta primera sesión se realiza el 17 de abril de 2024 a las 10:00 am, en la Corporación santo Domingo de la ciudad de Chiquinquirá, donde se tuvieron en cuenta las siguientes competencias:

Escribo narraciones sobre experiencias personales y hechos a mi alrededor, organizo párrafos coherentes cortos, teniendo en cuenta elementos formales del lenguaje como ortografía y puntuación. Esta segunda actividad el tema sobre el cual se desarrolla la secuencia es el de adverbios de frecuencia, el cual busca incentivar la escritura en el idioma inglés usando las herramientas digitales Genially y Educaplay y por supuesto con actividades de escritura a pulso con la realización de un mapa mental con la ayuda del diccionario para el vocabulario desconocido, hubo explicación por parte del docente de las distintas inquietudes con ejemplos

en el tablero y por ultimo hubo un juego interactivo en la plataforma Educaplay, con esta actividad se buscó hacer una clase agradable que tuviera componentes tanto tradicionales si se puede llamar así como el uso de tablero y las respectivas explicaciones ,como el hacer que los estudiantes busquen el conocimiento e investiguen, como cuando buscan las palabras adecuadas para realizar los mapas mentales.

Pienso que los materiales fueron los más adecuados que se pudieron utilizar ya que se trata de realizar una clase que sea variada en el uso de materiales disponibles y que las actividades no sean las mismas de todas las clases que reciben, se escogieron herramientas digitales pensando en la efectividad que han mostrado los recursos digitales para el proceso de enseñanza – aprendizaje, esto en cuanto a la explicación del tema, pero también se usaron para que de una forma interactiva y a manera de juego repasaran los temas vistos en clase, para este caso el tema de adverbios de frecuencia en inglés.

Esta actividad de secuencia didáctica me parece que apporto mucho con el proceso de enseñanza – aprendizaje del idioma inglés en general, pero también al tema específico del fortalecimiento de la habilidad de escritura en este idioma ya que tanto para el docente se muestran alternativas de herramientas que aunque muchas veces se conocen no se aplican para subsanar falencias específicas como en este caso el fortalecimiento de la habilidad ya mencionada; me parece que es muy acertado su uso ya que ayuda tanto a maestro como a estudiantes a desarrollar un proceso de enseñanza - aprendizaje más productivo.

Además, la actividad va en concordancia con los aprendizajes esperados para esta actividad como son cuando el estudiante está en capacidad de describir el uso de los adverbios de frecuencia ya que es importante saber que se puede escribir con dichos adverbios, este conocimiento ayudará al estudiante a estar más seguro a la hora de escribir.

Implementación sesión 3: Esta primera sesión se realiza el 20 de abril de 2024 a las 10:00 am, en la Corporación santo Domingo de la ciudad de Chiquinquirá, donde se tuvieron en cuenta las siguientes competencias: Contesta en forma escrita, preguntas relacionadas con textos que he leído, usa planes representados en mapas o diagramas para desarrollar los escritos. La sesión 3 comienza con la dinámica rompehielos con la cual se busca que los estudiantes estén más relajados para iniciar la clase, cabe destacar que se implementaron las tres partes de la secuencia didáctica y pienso que fue una sesión muy productiva ya que a manera personal me parece muy importante aterrizar todos los conocimientos adquiridos a lo largo de los semestres de la licenciatura, así como en el diplomado, la experiencia en las practicas pedagógicas previas.

En cuanto a la implementación de la propia secuencia me parece acertada ya que está dispuesta para que los estudiantes logren los aprendizajes esperados como son realizar párrafos sencillos describiendo personas, animales y cosas ya que cuando se tiene conocimiento de vocabulario y ciertas reglas gramaticales básicas es más fácil para los estudiantes el tema de escribir.

Los materiales para esa actividad fueron variados ya que se utilizan herramientas digitales como Educaplay y Genially donde los estudiantes a la vez que aprenden se divierten, también se usaron dinámicas como la del juego rompehielos, y como producto los estudiantes entregan las hojas con las descripciones de una persona, un animal y una cosa, donde se observa el avance en la habilidad de escritura.

Pienso que lo propuesto para esta sesión se diseñó teniendo en cuenta las necesidades educativas de los estudiantes ya que fue producto de un análisis de dichas necesidades en específico las de los estudiantes de ciclo III; En cuanto a los tiempos en los que se implementó la

secuencia, pienso que estuvieron dentro de lo planeado ya que encada una de las tres actividades fue realizada con base en lo planeado en los formatos.

Además de lo anteriormente expuesto para el análisis de la secuencia se observó que la mejor forma de evaluar un tema aprendido es ponerlo en práctica y ver que tanto quedó en el entender de los estudiantes, y esto se llevó a cabo con la realización de las descripciones donde ellos mismos se dieron cuenta que si es posible la mejora en esta habilidad.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

La implementación de la secuencia didáctica fue una actividad muy importante ya que en ella se lograron aterrizar muchos de los conocimientos adquiridos a lo largo de la licenciatura, así como lo visto en el diplomado, ya que con lo aprendido se fortalecen dichos conocimientos. Esta secuencia didáctica corresponde a un proceso de búsqueda de información y lectura de bibliografía adecuada para el propósito de esta investigación el cual fue el de fortalecer la habilidad de escritura en el idioma inglés, lo cual se logró parcialmente ya que hay que ser consciente que, aunque fue una excelente actividad, para mejorar dicha habilidad hay que ser constante y se requiere más tiempo.

Para esta secuencia didáctica creo que las variables utilizadas fueron muy acertadas ya que pretender fortalecer la habilidad de la escritura en inglés usando herramientas informáticas hace que el estudiante reciba con más agrado el conocimiento, porque se aprovecha el gusto por la tecnología para una buena causa. No se puede desconocer que, aunque fue una buena actividad se pueden mejorar algunas cosas, pero en general fue una actividad que cumplió su propósito, ya que aprendieron los estudiantes y el docente puso en práctica una buena metodología para planear de mejor manera sus clases.

Al finalizar esta actividad se pudo apreciar que mediante el uso de las herramientas digitales Educaplay y Genially, (la variable de este proceso investigativo), si es posible fortalecer la habilidad de escritura en el idioma inglés, ya que como se aprecia en los resultados al aprender de una forma que involucre juegos que retan a los jugadores, hay una mejor receptividad de los temas y menos temor a abordarlos, como se vio en estudiantes que no escribían casi ni un renglón con ayuda del diccionario y con la actividad si lo hicieron; por lo tanto creo que la realización de esta actividad ayudó a los estudiantes con su desempeño en la escritura en el área

de inglés. Por otro lado, el fortalecer la habilidad de escritura (que según (Jaramillo, 2022), hace referencia a saber y tener la técnica de plasmar ideas), en el idioma inglés, es de los aspectos que más se fortalecieron ya que al adquirir el conocimiento, y luego plasmar las ideas a su entender y con su puño y letra, mejoraron poco a poco dicha habilidad. Así mismo utilizar las distintas herramientas digitales que hay disponibles (en este caso Genially y Educaplay), para lograr realizar una mejor enseñanza de los temas, fue muy productivo para la labor educativa, ya que como argumentan (Fernández Cruz & Fernández Díaz, 2016) las competencias digitales que tienen los docentes tienen mucha importancia en el proceso del aprendizaje.

Esta investigación estuvo pensada en las necesidades académicas de los estudiantes, en especial en este tema de la escritura que se estaba tomando una dimensión mayor a la que realmente tiene. Por supuesto que como todo proyecto tiene sus limitaciones como fue el acceso a los computadores y al internet, ya que el docente investigador tuvo que solucionar, para futuros estudios pienso que se debe tratar de contar con más equipos conectados a internet.

Esta secuencia didáctica puesta a prueba con los estudiantes, fue el producto de una amplia lectura de la bibliografía sugerida por la docente del diplomado, las distintas reflexiones que hicimos como estudiantes, así como la búsqueda de un tema de investigación que cumpliera con todos los requerimientos que se exigían para que fuera viable, también el hecho de conseguir la población estudiantil que colaborara con la puesta en práctica de toda esta teoría que fue resumida en la elaboración de una secuencia didáctica que se apoyó en diversas actividades que dieron como resultado productos para analizar.

Entre los resultados obtenidos con la realización de esta secuencia están: mapas mentales sobre temáticas en inglés elaborados por las propias manos de los estudiantes, así como resúmenes y descripciones de animales personas y cosas también en el idioma inglés que

servieron para practicar; otros de los productos que se obtuvieron fueron los resultados en la herramienta digital Educaplay. También se analizó el actuar como docente donde haciendo una reflexión hay aspectos por mejorar como son el avanzar con las actividades sin dejar intervalos que pueden causar distracción en los estudiantes; entre las fortalezas que haciendo una autocrítica hubo están el manejo de grupo a pesar de algunas circunstancias adversas.

Conclusiones

Con la realización de las actividades con Genially y Educaplay hubo un mayor interés por parte de los estudiantes hacia la clase de inglés, ya que dichas actividades fueron producto de la búsqueda de solución ante el problema de la deficiencia en la habilidad de escritura en el idioma inglés, fue muy importante la búsqueda de bibliografía al hacer este trabajo ya que observamos que varios autores mencionan la importancia de las herramientas digitales, en este caso las plataformas Genially y Educaplay para un mejor desarrollo de las clases, ya que se hace más eficaz la labor tanto del maestro como del estudiante al recibir el conocimiento.

Las actividades realizadas en las herramientas Genially y Educaplay ayudaron con el desarrollo de la clase de inglés, especialmente con lo relacionado con el fortalecimiento de la escritura, ya que se observó que estudiantes que se sentían muy inseguros al intentar escribir así fuera una frase sencilla, con la explicación dada por medio de la herramienta digital y con la actividad que fue realizada, también de manera digital, se animaron más, y el resultado fue la realización de actividades de escritura como fueron los mapas mentales. Por otro lado se observó que la actividad fue positiva ya que los estudiantes se atrevieron a escribir de forma muy básica en el idioma inglés, aunque inicialmente se observó algo de nerviosismo y por parte de algunos apatía para hacer las actividades, pero esto se corrigió cuando se les animó y uno empezó a desarrollar la actividad, que al final todos realizaron por completo.

Además se observó que mediante las plataformas Genially y Educaplay si se puede promover la escritura en inglés en estudiantes de ciclo III de la Corporación Santo Domingo y que la implementación de una secuencia didáctica utilizando las plataformas Genially y Educaplay es factible para el fortalecimiento de una habilidad, en este caso la escritura, pero cabe destacar que para que haya mejores resultados es recomendable realizar estas actividades

más a menudo y haciendo uso por parte del docente de las distintas herramientas digitales que existen por medio de la realización de secuencias didácticas acorde a la falencia que quiera subsanar en su salón de clase.

Referencias Bibliográficas

- Amado Barajas, M., & Rincón Casallas, L. G. (2021). Writing Can Be Fun: herramienta digital para fortalecer la escrita en inglés de estudiantes de grado noveno del Colegio Agustiniiano CACS (Doctoral dissertation, Universidad de Cartagena).
- Arenas, Julio C. (2011). La relación entre las creencias y el incremento del filtro afectivo en el aprendizaje de inglés como lengua extranjera, *Voces y Silencios: Revista Latinoamericana de Educación (Colombia)*, vol. 2, núm. 2, pp. 96-110.
- Cabero, J. (2006). Bases pedagógicas para la integración de las TIC en Primaria y Secundaria. Universidad de Sevilla: Grupo de Tecnología Educativa de la [http://tecnologiaedu.us.es/bibliovir/pdf/ Bases - 456.pdf](http://tecnologiaedu.us.es/bibliovir/pdf/Bases%20-%20456.pdf)
- Cajamarca, L. P. R., Herrera, D. G. G., Vizcaíno, C. F. G., & Álvarez, J. C. E. (2020). Alianza entre aprendizaje y juego: Gamificación como estrategia metodológica que motiva el aprendizaje del Inglés. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 5(1), 370-391.
- Gallegos, E., Maldonado, Espinoza, & Añanca, Rojas. (24 de 03 de 2021). Herramientas virtuales para la promoción del aprendizaje emocional en estudiantes universitarios. *Revista Publicando*, 8(29), 113-123. doi:<https://doi.org/10.51528/rp.vol8.id2193>
- Ingrid, D. V. (2009). Teoría de la conectividad como solución emergente a las estrategias de aprendizaje innovadoras. Marid: España Facultad de Formación de Profesorado
- Jaramillo, T. L. (14 de enero de 2022). Observatorio | Instituto para el Futuro de la Educación.
- González, O., y Flores, M. (2000): El trabajo docente: enfoques innovadores para el diseño de un curso. Ed. Trillas, México
- Martínez-Pérez, M. G. (2020). Herramientas digitales para la enseñanza del idioma inglés. *Con-Ciencia boletín científico de la Escuela preparatoria No. 3*, 7(14), 28-32.

- Ministerio de Educación Nacional (2013). Metodologías que transforman. Secuencia didáctica para el desarrollo de competencias ciudadanas. Bogotá:
https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles329722_archivo_pdf_secuencias_didacticas_desarrollo_competencias.pdf
- Otárola Heredia, J. L., Díaz Larenas, C. H., & Cuitiño Ojeda, J. C. (2020). Historias digitales mediante Windows Movie Maker, Una herramienta para mejorar la escritura en inglés. *Entramado*, 16(1), 122-136.
- Párraga, R., Vargas, J., Solorzano, E., & Gómez, I. (22 de 07 de 2022). Recursos didácticos digitales en la enseñanza del idioma inglés. *Universidad, Ciencia y Tecnología*, 26(116), 84-92.
doi:<https://doi.org/10.47460/uct.v26i116.647>
- Ramírez, L. S. V., Tomalá, D. C. V., & Romero, J. F. G. (2020). Competencias digitales en el uso de herramientas digitales para el aprendizaje de inglés. *Revista InGenio*, 3(1), 1-14.
- Saborit L, Hildo, Texidor P, Raiza, & Portuondo F, Nereida. (2014).
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729519X2014000400012&lng=es&tlng=es.
- Salgado Reyes, N. (15 de mayo de 2017). Dehesa Repositorio Institucional de la Universidad de Extremadura, PDF. Dehesa Repositorio Institucional de la Universidad de Extremadura:
https://dehesa.unex.es/bitstream/10662/6073/1/TDUEx_2017_Salgado_Reyes.pdf
- Símoes, J; Díaz-R, (2012.) “A social gamification framework for a K-6 learning platform”.
- Usán Romero, S. (04 de 02 de 2013). Universidad Internacional de La Rioja UNIR, PDF.
Recuperado el 20 de 02 de 2022, de Universidad Internacional de La Rioja UNIR:
<https://reunir.unir.net/handle/123456789/1782>

Apéndices

Apéndice A

Carpeta de evidencias de la práctica

Evidencias secuencia David Martinez