

**Fortalecimiento del aprendizaje del inglés con el diseño de Objetos Educativos Digitales en  
el grado quinto de la Institución Nuestra Señora de Fátima Popayán**

Nilson Javier Garzón Trujillo

Asesora

Yasmin Del Rosario Flórez Guzmán

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura en inglés como Lengua Extranjera

2024

## Resumen

Este documento es producto de un ejercicio investigativo formativo, en calidad de opción de grado, que permitió hacer reflexión sobre la práctica en la Institución Educativa Nuestra Señora de Fátima en Popayán, con los estudiantes de quinto grado de básica primaria, planteando como objetivo general el fortalecimiento del aprendizaje del inglés a través del diseño de objetos educativos digitales, utilizando el método de análisis sobre la acción de una secuencia didáctica titulada, El aprendizaje del inglés usando objetos educativos digitales. El diseño metodológico es descriptivo, por lo que se da a conocer la estrategia pedagógica paso a paso, realizando una técnica para el manejo del idioma inglés. En conclusión, las actividades propuestas fortalecieron la apropiación del inglés a través del diseño de objetos educativos digitales.

***Palabras clave:*** Objetos Educativos Digitales, Aprendizaje, inglés.

### **Abstract**

This document is the product of a formative research exercise, as a degree option, which allowed reflection on the practice at the Nuestra Señora de Fátima Educational Institution in Popayán, with fifth grade primary school students, proposing as a general objective the strengthening the learning of English through the design of digital educational objects, using the method of analysis on the action of a didactic sequence titled, Learning English using digital educational objects. The methodological design is descriptive, so the pedagogical strategy is made known step by step, carrying out a technique for the management of the English language. In conclusion, the proposed activities strengthened the appropriation of English through the design of digital educational objects.

***Keywords:*** Digital Educational Objects, Learning, English.

## Tabla de Contenido

Introducción .....	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica .....	9
Pregunta de Investigación .....	11
Objetivos .....	13
Objetivo General .....	13
Objetivos Específicos .....	13
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica .....	14
Marco de Referencia Planeación Didáctica .....	20
Planeación Didáctica .....	24
Enfoque didáctico .....	28
Implementación .....	31
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica .....	36
Conclusiones .....	39
Referencias Bibliográficas .....	40
Apéndices .....	44

**Lista de Apéndices**

<b>Apéndice A.</b> <i>Carpeta de Evidencias de la Práctica</i> .....	44
--	----

## Introducción

Actualmente el sistema educativo requiere del aprendizaje y uso de una segunda lengua como es el inglés, también las tecnologías de la información y la comunicación. Por ello este proyecto educativo apunta en el surgimiento de nuevas formas de aprendizaje de lengua extranjeras a través de objetos educativos digitales para fortalecer el aprendizaje de los estudiantes del grado quinto de primaria de la institución Nuestra Señora Fátima ubicada en Popayán, esta institución educativa es de la policía nacional de Colombia.

El grupo poblacional es un grupo de estudiantes hijos de policías que vivían en otras ciudades y se matricularon en diferentes épocas del año, corriendo con el riesgo que en algunos colegios no se trabaja el inglés. Cabe señalar que un número considerable de estudiantes de quinto tienen un nivel de inglés muy bajo a pesar que han visto esta asignatura desde el jardín, esta práctica resulta fundamental para avanzar estratégicamente en la percepción del desarrollo humano de los estudiantes.

La investigación fue una propuesta pedagógica innovadora, yendo más allá de lo que se esperaba como práctica de enseñanza, conociendo los hechos y resultados. Se hizo primordial observar las variables del entorno educativo tanto interno como externo, desde lo social, económico y cultural, ya que esto permitió un diagnóstico más preciso del problema. Un buen investigador se concentra más en la interpretación y comprensión de las irregularidades del problema, creando así un reconocimiento genuino, el grupo percibe el problema como propio y analiza la necesidad de mejora que debe lograrse.

Por otro lado, en la perspectiva teórica de la propuesta se toma a catalán (2020) afirma que al docente se le pide que se convierta en investigador para mejorar su enseñanza y ayudar a

crear y cambiar la escuela. Para ello, el docente debe analizar su trabajo, su entorno y a sus estudiantes.

Según la revista Portfolio (2022), en este año Colombia aún no ha alcanzado el grado de dominación del inglés, ubicándose en el puesto 77 de un ranking de 111 países, con puntuaciones más altas en las ciudades de Armenia, Barranquilla y Bogotá, se dice que se está registrando. Esta revista de negocios señala la necesidad de aprender inglés en los países que buscan un desarrollo económico significativo.

Al igual, los objetos educativos digitales fortalecen las competencias en la asignatura del inglés en los estudiantes “especialmente con los programas proporcionados por las TIC, donde se pueden encontrar juegos, canciones, videos, etc.” (Motteram, 2013, pág. 19). El objetivo de esta propuesta es la articulación del vocabulario en inglés. Con base en lo anterior, se puede concluir que los estudiantes pudieron mejorar su conocimiento del inglés en cuanto a discernimiento auditivo y expresión verbal utilizando medios técnicos.

Roldán (2016) de la Universidad Distrital de la ciudad de Bogotá, muestra los resultados de la investigación la principal dificultad en la enseñanza del inglés es controlar las emociones de fracaso al experimentar el inglés por primera vez. En educación, la finalidad de la investigación es estimular la imaginación y el interés en los estudiantes.

Metodológicamente este estudio se sustentó en procesos didácticos denominado; El aprendizaje del inglés usando objetos educativos digitales, que en el proceso de actividades buscó dar respuesta a los objetivos específicos que responden el cumplimiento del objetivo general. Correlación a esto, la primera actividad se trató de la descripción del estudiante, de los amigos y la familia, con el apoyo de videos diseñados y subidos en la plataforma de YouTube, programas diseñados en la página Educima.com, escribiendo las palabras y frases nuevas, con lo

cual aprenderán el nuevo vocabulario, la segunda actividad se trató de los hábitos y emociones utilizando nuevamente videos diseñados y subidos en la plataforma de YouTube, canciones en inglés, material diseñado en la aplicación Kahoot.com, realizando preguntas y respuestas. frases cortas, relacionadas con las emociones y la tercera actividad fue con base en anécdotas vividas utilizando nuevamente la plataforma YouTube y la página Educima.com.

Una vez aplicada la secuencia didáctica, se concluyó el aporte significativo de los objetos digitales en el dominio de la enseñanza del inglés, de igual forma se puede afirmar que los diseños en las aplicaciones, fueron innovadoras y fortaleció el aprendizaje de inglés logrando el propósito planteado. 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**

El colegio Nuestra Señora de Fátima de Popayán, está ubicado en la ciudad de Popayán departamento del Cauca, es una ciudad colonial que cuenta con arquitectura y Patrimonio cultural de gran riqueza, cuenta con un aproximado de doscientos setenta mil habitantes, su gentilicio es payanés, reconocida por la gastronomía y sus tradiciones religiosas, su clima es medio en donde se cultiva variedad de productos primando la caña de azúcar

El diagnostico muestra que la Institución está ubicada en zona urbana, dirigida por la dirección de bienestar social de la policía, de calendario A, del sector oficial, tiene dos jornadas, mañana y tarde, aproximadamente con seiscientos estudiantes; fue fundada en mil novecientos sesenta y cuatro, con el objetivo de apoyar la educación de los hijos de los agentes, oficiales, suboficiales y funcionarios no uniformados que trabajan en la policía nacional, los cuales son trasladados cada cuatro años cuando cumplen con el tiempo para ascender.

La misión de la institución, basados en conceptos humanísticos, es brindar servicios educativos de calidad alta en los primeros niveles escolares, primaria y secundaria para promover el desarrollo de las personas, familias y comunidades del cuerpo policial; los principios éticos que orienta son; vida, equidad, dignidad y coherencia, entendiendo por valores éticos son vocación policial, honestidad, compromiso, honor policial, disciplina y solidaridad. La apuesta que se hace es formar con competencias, fundamentos del constructivismo y desarrollo de aprendizaje significativo.

La población seleccionada para realizar el proyecto son los niños y niñas del grado quinto, entre los diez a doce años, con la particularidad que son hijos de los policías de Colombia, los estudiantes comparten poco tiempo con sus padres por los horarios que se manejan en la policía siendo por lo general de doce horas diarias según disponibilidad, los

estudiantes no van por algún tiempo al colegio debido a que se trasladan con sus padres por algunas ciudades del país, por los traslados convirtiéndolos en estudiantes de población flotante, esta situación quebranta la permanencia académica, aunque los colegios de la policía nacional manejan el mismo PEI, la variedad de entornos hacen que los procesos sean distintos, por lo anterior la finalidad del proyecto es fortalecer los conocimientos del inglés, a pesar que los planes de estudio desarrollan mejor los conocimientos en los grados de enseñanza media, mientras que los de la básica primaria son más sencillos.

### **Pregunta de Investigación**

Actualmente, el proceso de enseñanza del idioma inglés en la escuela primaria está liderado por docentes que se encargan de casi todas las asignaturas sin la suficiente formación en el aprendizaje y uso del inglés, además existen desaciertos en los métodos, que se utilizan para desarrollar las habilidades en inglés de los estudiantes.

El Ministerio de Educación (2016) afirma; la enseñanza del inglés en las escuelas primarias de nuestro país es una situación compleja, esto se debe a que el sistema educativo en estos niveles está diseñado para ser implementado por docentes formados en diferentes disciplinas. Esto significa que esencialmente el mismo profesor, debe ser responsable de todas las áreas fundamentales (p. 20)

Algunos profesores demuestran pocas actitudes adecuadas hacia la enseñanza de los idiomas y no utilizan estrategias metodológicas para motivar a los estudiantes cuando aprenden una segunda lengua. Debido a este problema se han descubierto en los estudiantes deficiencias en sus habilidades de lectura, escritura, comprensión auditiva y expresión oral en inglés.

Ministerio de Educación Nacional (2016)

Aunque los estudiantes de quinto grado, objetivos de este ejercicio de investigación, comenzaron a aprender inglés desde preescolar, naturalmente les resulta muy difícil enfrentarse a la segunda lengua en lo escrito, lectura y realización de oraciones o párrafos. Un número considerable de estudiantes ingresaron en diferentes épocas del año escolar, por los traslados de sus padres de otras regiones del país, se evidencia que, en algunas Instituciones o escuelas de la policía nacional, no enseñaban inglés, o era muy básico, por lo que la materia o progreso pedagógico se ve influenciado en las habilidades del inglés. Cabe señalar, que algunos estudiantes no dominan el inglés, situación que plantea diversos interrogantes, entre ellos las

estrategias metodológicas y/o de aprendizaje y la falta de compromiso de la comunidad educativa.

**¿Cómo a través del diseño de objetos educativos digitales se fortalece el aprendizaje del inglés en el grado quinto de básica primaria de la Institución Nuestra Señora de Fátima Popayán?**

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Fortalecer el aprendizaje del inglés a través del diseño de objetos educativos digitales en el aula de los estudiantes de quinto grado de básica primaria de la Institución Nuestra Señora de Fátima Popayán.

### **Objetivos Específicos**

Identificar a través del diseño de objetos educativos digitales el dominio de la pronunciación del inglés de los estudiantes.

Implementar actividades mediadas con objetos digitales para el aprendizaje de vocabulario del contexto aula e interrogantes y respuestas.

Incorporar el uso de objetos educativos digitales en el ejercicio de conversaciones cortas usando oraciones predecibles.

## **Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica**

La investigación docente es la forma de realizar transformaciones y a la vez innovaciones en la enseñanza- aprendizaje por esto los estudiantes necesitan aprender el idioma inglés para poder interactuar con otros que manejen esta segunda lengua, teniendo en cuenta las condiciones y demandas sociales que hacen avanzar a todos, en el contexto cambiante que se vive.

Se abordaron otras investigaciones que son el soporte académico de esta investigación, estas fueron el soporte para enseñar inglés en grado quinto de la institución educativa Nuestra Señora de Fátima de Popayán, y así mejorar los métodos pedagógicos para optimizar el aprendizaje del inglés. Ya que los niños y niñas enfrentaron una variedad de desafíos a través del uso del lenguaje que desarrollo las competencias comunicativas

Gillon (2018) sostiene, la conjunción implica una relación entre semántica, ortografía y fonología. Para asimilar el significado de las palabras de forma semejante, intenta empezar con composiciones simples para llegar a las conexiones complejas. Se referencia al autor anterior por la realización del proceso pedagógico de enseñanza del vocabulario del idioma inglés, teniendo en cuenta la semántica utilizada en las actividades planteadas.

El MEN (2006), según Ley 115 de 1994, parte del propósito de la educación básica en Colombia, es adquirir información, leer, comprender y expresar lenguas extranjeras. Desde la aprobación de esta ley, algunas instituciones educativas han tomado el inglés como lengua extranjera, definiendo el bilingüismo como "un nivel de competencia que permite a una persona hablar más de una lengua " (p. 17).

En este caso, este estudio se centra en la transformación lingüística en la educación rural mediante la aplicación de la lengua materna didácticamente. Esta práctica es interesante porque

significa que se pueden aprender varios idiomas en el aula simplemente utilizando buenos métodos de enseñanza que faciliten a los estudiantes la comprensión del idioma que se enseña.

Comunica ONIC (2015) que, entre los diversos medios de comunicación, Colombia posee como idioma oficial el español y sesenta y cinco lenguas indígenas. La ONIC, dice que se hablan en el país un total de 70 lenguas. “Dos lenguas (palenquero de San Basilio y criolla de San Andrés y Providencia) estas criollas, el romance, lengua romaní de los gitanos, y la lengua de señas” (p. 2). Con base en lo mencionado se muestra lo interesante que es explorar el vasto mundo de los idiomas desde la escritura, gramática y fonética. El estudio de esta propuesta involucra la consolidación de las competencias en inglés.

Vernier (2008) afirma que las habilidades lingüísticas son parte del desarrollo de aprendizaje en el que los profesores de inglés pueden diseñar lecciones basadas en el trabajo práctico que realizan los estudiantes, mediante la intervención de actividades en contextos específicos.

Por otro lado, Hamer (1989) dijo que el bilingüismo se refiere al grado de uso de la lengua o capacidad de comunicarse en dos idiomas utilizándolo en su vida diaria demostrando la fluidez de un hablante nativo, el autor también afirma que bilingüismo se refiere a la comunicación principalmente a través del lenguaje hablado de dos idiomas.

Mientras que Coll (2004) afirmó las TIC son un instrumento importante, puede estimular los procesos de pensamiento, promover el trabajo en equipo y la interacción, creando un entorno de aprendizaje más receptivo y participativo, lo que hace útil para mejorar la enseñanza y hacer más importante los métodos de enseñanza que permitan a los docentes orientar y mejorar su experiencia

Con base en lo anterior, Rosemberg (2001) dice que "Los juegos son instrumentos divertidos para el desarrollo epistémico, crean experiencias educativas que fomentan el uso del inglés y seleccionan una variedad de actividades de entretenimiento lingüístico para la obtención de habilidades cognitivas" (p. 407).

El Ministerio de Educación de Colombia (2006) define, objetos virtuales de aprendizaje como materiales organizados que corresponden a recursos digitales disponibles en Internet que tienen un propósito educativo. En el mismo marco, Massa (2012) la definen como la estructura minúscula independiente que se puede desarrollar con las TIC, incluyendo objetivos, contenidos, estudios de aprendizaje, metadatos, mecanismos de evaluación. Garantiza la reutilización, la interoperabilidad, la disponibilidad y la durabilidad en el tiempo (p. 65).

Según el proyecto Aproa (2005), las tipologías de los objetos virtuales de enseñanza son: Independencia, cooperación, reutilizable; debe ser confiable y escalable, debe ser de fácil acceso y fácil de usar para los estudiantes, mantener la coherencia, que sea conciso y resuma, logrando los objetivos con recursos mínimos, al igual que la fuente utilizada mejore procesos de enseñanza de inglés como lengua segunda lengua, utilizando objetos virtuales de aprendizaje con medios físicos o digitales a los que puedan acceder y gestionar fácilmente. Esto es para evitar situaciones en las que pierda el interés o se sienta frustrado porque no puede realizar una actividad correctamente.

Asimismo, Téllez (2019) afirmó que la introducción de la tecnología en las clases y la introducción del uso de programas en el marco de la didáctica hacen que los estudiantes sean auténticos en sus actuaciones, por lo que los docentes deben mostrar conocimiento y gustos de cosas nuevas cada día y mantenerse al día para la gestión del trabajo. Las TIC son importantes a través de formas innovadoras de promover el conocimiento, especialmente la enseñanza de una

nueva lengua, puesto que los estudiantes requieren estar motivados en el aprendizaje de otra lengua para poder mejorar sus competencias comunicativas, relacionales y culturales. Se ha convertido en un desafío perfecto para los profesores del siglo XXI (p. 2)

Por ello, Pérez (2003) afirma que se debe asumir responsabilidad al investigar y buscar nuevas estructuras relacionadas con el rol del docente, la docencia es una oportunidad para comprender la realidad de la escuela y el entorno social desde su experiencia profesional, desarrollando un cúmulo de estrategias correspondientes al conocimiento a enseñar; establece objetivos de enseñanza y aprendizaje específicos para la asignatura.

Con base en lo anterior, el compromiso del Colegio Nuestra Señora de Fátima se sustenta en los fundamentos del constructivismo, el aprendizaje demostrativo y el desarrollo de competencias. Cuando se presentaron los elementos constructivistas, se reconoció lo que algunos ya han dicho: no hay un enfoque único, sino directrices.

Del mismo modo, las tecnologías para la información de la comunicación hoy se centran en entretenimiento y propósitos personales, jugando un papel de intervención trascendente en progreso cognitivo de los estudiantes, las TIC se utilizan en el aprendizaje con un propósito, diferenciar porque se utilizan según las necesidades de los estudiantes, las personas que deseen aprender pueden hacerlo a través de una variedad de productos, tecnologías y servicios, esto se hace comunicándose a través de algunos programas o herramientas desde una posición académica, su orientación está en la metodología de enseñanza y aprendizaje (Flores, 2008).

De manera similar, actualmente las TIC se adecúan a los acontecimientos de las tecnologías informáticas para la información, el entretenimiento y los objetivos personales. Las TIC se utilizan con fines educativos. Se diferencia porque se usan aplicaciones por las necesidades de los estudiantes. Las personas que quieran aprender pueden hacerlo a través de

una variedad de productos, tecnologías y servicios. Esto se logra mediante el uso de algunos programas o herramientas, desde un enfoque académico, la perspectiva principal está en la metodología de enseñanza y aprendizaje (Flores, 2008).

El autor muestra que la investigación está orientada teóricamente, así como un investigador se encamina en la práctica y que las ideas e intereses de estudios son significativos para esta investigación, puesto que los estudiantes de Nuestra Señora de Fátima provienen de diferentes culturas debido al traslado de sus padres, como es la dinámica común de la policía, hacer investigación desde la práctica conduce a una mejor comprensión de las necesidades de la población escogida, basándose en datos y teoría que complementan la investigación, por lo al escuchar a los estudiantes sobre su información. sobre las opciones intelectuales y académicas guiará a los estudiantes, especialmente en el quinto grado.

Una perspectiva pedagógica crítica se centrará en facilitar la enseñanza y al mismo tiempo permitir que los estudiantes aprendan continuamente, con la ayuda de los profesores y cómo aprovechar al máximo las TIC en una diversidad de entornos dinámicos que los estudiantes están usualmente inmersos ya que el aprendizaje implica múltiples elementos. El mundo de la cibernética nos brinda la oportunidad de explorar, y los docentes deben innovar estando atentos a la innovación tecnológica, en lugar de quedarse atrapados en una enseñanza monótona sin la motivación de los estudiantes.

Habrá herramientas que estimulen a los estudiantes a aprender, pero más allá de eso, se debe empoderar a los estudiantes para que asuman responsabilidades e impulsen sus propias decisiones para que continúen asimilando a su propio ritmo. Esto les favorecerá a hallar compromisos, hábitos y disciplinas que les conducirán a la autonomía. El hecho de que el

alumno sea autónomo significa que puede intercambiar libremente ideas sobre las tareas de aprendizaje.

Según Revelo (2018), la gamificación reconoce los elementos de la estimulación en estudiantes, planificando, dirigiendo y controlando el aprendizaje. La gamificación se ha utilizado con satisfacción como competencia de aprendizaje en educación, como ocurre con cualquier descubrimiento, la gamificación aún requiere investigación para aclarar su alcance, comprender su impacto y comprender su propósito y especificidad. En la literatura se pueden encontrar conceptos de juegos, juegos serios, simuladores virtuales, diseño de juegos y la propia gamificación.

Por otro lado, como señala Wesely (2021), se puede hacer fuera del aula conectando diarios de campo con estas experiencias educativas, crea experiencias significativas y permite un enfoque basado en el conocimiento utilizando herramientas contextuales.

El uso de la herramienta diario de campo requiere una importante inversión de tiempo en análisis, valiosa para documentar las características, el proceso y el deseo de cada estudiante. En aras del aprendizaje, esto hará que el docente se dé cuenta de que su plan de acción de aprendizaje es positivo y, a la inversa, tendrá que repensar sus estrategias de enseñanza.

### **Marco de Referencia Planeación Didáctica**

Las competencias lingüística, pragmática y sociolingüística es la base del aprendizaje del inglés, la implementación de habilidades comunicativas como hablar, escuchar, escribir y leer utilizadas en las actividades planteadas, se basa en la formación de competencias, se hace necesario, comprender algunas definiciones relacionadas con las competencias comunicativas, incluyendo a Dell Hymes:

"La competencia de comunicación es el término más común para referirse a la habilidad o capacidad de una persona para comunicarse, incluidas las habilidades lingüísticas, como se puede usar lo la habilidad que se adquiere desde las experiencias, necesidades y motivaciones sociales, y acciones, las cuales son fuentes de nuevas motivaciones, necesidades y experiencias." (Hymes, 1974)

La tecnología de la información y la comunicación TIC brindan muchas oportunidades para permitir las diversas maneras que los estudiantes obtengan competencias lingüísticas, el uso de herramientas puede ayudarlos a descubrir las habilidades necesarias para fines a corto o largo plazo.

Castellanos (2015) sugirió la instrucción del inglés utilizando los programas que brinda las TIC, en este caso recursos como y Kahoo los cuales ayudan a mejorar la capacidad de la pronunciación en inglés y a su vez el trabajo en grupo y la colaboración.

En este sentido, se integran los aportes y características de la gamificación en la metodología utilizada, se pueden obtener resultados muy positivos a la hora de aplicarla a la enseñanza de la segunda lengua. Figueroa (2015 ) afirmó que jugar en las clases de inglés “puede mejorar la práctica de la lecto- escritura, y pronunciación estimulando, participación e

interacción. A través de la gamificación, los docentes pueden pasar de una mentalidad de juego a una mentalidad de constructor técnico para crear experiencias significativas” (p.50).

Las competencias en educación se practican desde iniciativas docentes cuando suministran las herramientas que necesitan para desarrollar conocimientos. Se presenta como una oportunidad educativa que permitirá un mejor aprendizaje desde el nivel inferior hasta el superior de formación académica y promoverá el aprendizaje a través de competencias, ya que los docentes utilizarán formas innovadoras de enseñar y aprender con habilidades reflexivas.

Por otro lado, Moreno (2016) destacó la significación del uso de las tecnologías TIC en la gamificación, como la realidad aumentada y herramientas de acción, como elementos muy beneficiosos para utilizar la práctica de lenguas extranjeras. La metodología de enseñanza basados en competencia lingüística, pragmática y sociolingüística y el empleo de las TIC promueve el aprendizaje según estándares prácticos y pedagógicos, e integran el "saber ser", el "saber hacer", el "saber saber", están relacionados e integrados con los elementos prácticos que contribuyen a la mejora de los procedimientos de aprendizaje para estructurar el diseño y los resultados alcanzados, iniciativas que estén interesadas en mejorar las habilidades del idioma inglés, con el fin de formar personas capacitadas de ampliar la comunicación en un mundo globalizado, el inglés impulsará este desarrollo con la visión de mejora social, cultural y económica en un futuro.

Igualmente, Tobón (2010) habla de la calidad de perfeccionamiento de competencias en la enseñanza, especialmente enseñando los estudiantes desde edades muy tempranas la trascendencia de aprender inglés lo que permite desenvolverse con mayor facilidad en los ámbitos sociales y culturales. Por tanto, los problemas educativos pueden resolverse optimizando el aprendizaje basado en competencias, por esto se requiere de diagnósticos más amplios y

decisiones importantes que pueden ponerse no sólo en manos de quienes nos rodean en la educación, sino también en manos de quienes gobiernan nuestro país. Sin embargo, este será un paso importante porque aprender las competencias incorporadas significa una comprensión que le permite pensar en grupos y no individualmente, siendo capaz de apoyar a quienes necesitan a los demás.

De acuerdo con el autor cuando dice que se necesita hacer cambios en la educación tradicional, la competencia comunicativa y las TIC son la forma de lograrlo. Se acepta que muchos problemas educativos no pueden resolverse únicamente con estrategias competenciales, porque las condiciones internas o externas de los estudiantes pueden conducir a una inadaptación a diversos aspectos del entorno escolar en tales casos, la capacidad no es evidente de inmediato.

La propuesta pedagógica de aprendizaje combina conocimientos, formas de actuar y de ser, porque en el aula se manifiestan las competencias de cooperar, razonar, explicar y aplicar procedimientos, por ejemplo, en las actividades de aprendizaje de la pronunciación se utilizan objetos digitales como vídeos, juegos, música, así como aplicaciones ejemplo kahoot, los estudiantes deben cooperar ya que disponen de la ayuda de sus compañeros, para poder promover la iniciativa, decisión, valentía y colaboración, es un desarrollo de conceptualización, explicación, argumentación y demostración. Saber ser es integral e incluye la consideración de cómo ayudamos a la formación y transformación de la verdad, los retos únicos del contexto y las necesidades del individuo.

Según la categorización de las competencias planteada por Tobón (2010), la propuesta educativa se basa en el empleo de las TIC para aprender inglés, que forma parte de las habilidades básicas de una segunda lengua, porque la comunicación es la base del desarrollo social. Por lo tanto, en el mundo en constante cambio dominado por Internet y las

telecomunicaciones, las personas pueden interactuar a largas distancias en diversos campos como la economía, la sociedad, la cultura, la educación, los deportes, el entretenimiento, etc.

Es por eso que el desarrollo de competencias es tan importante como la comprensión y el autoaprendizaje es el núcleo de la propuesta presentada de aprendizaje, a través de un desarrollo de crecimiento basado en el desafío, la adaptabilidad y el compromiso ético.

El propósito de la propuesta es demostrar la importancia del uso de herramientas tecnológicas y juegos en la instrucción del inglés, lo que fortaleció el desarrollo las competencias comunicativas básicas de la segunda lengua y pensamiento crítico, al utilizar herramientas tecnológicas para enseñar inglés a través de la interacción y colaboración, permite a los estudiantes explorar de manera creativa y significativa el idioma en entornos cotidianos, promoviendo así su disposición a aprender a través de entornos virtuales y el uso adecuado de recursos pedagógicos para la orientación del aprendizaje y autoestudio.

Finalmente, la aplicación de competencias y estrategias se convertirá en métodos que los docentes utilizarán en el aula para perfeccionar el aprendizaje por medio de la implementación de objetos digitales fortaleciendo el aprendizaje del inglés de los estudiantes de grado quinto de la Institución Nuestra Señora de Fátima Popayán.

## Planeación Didáctica

La planeación didáctica se desarrolló en la Institución Nuestra Señora de Fátima de Popayán con los estudiantes de básica primaria del grado quinto, se plantearon tres actividades en calidad de secuencia didáctica, la primera actividad se tituló “El aprendizaje del inglés usando objetos educativos digitales, para fortalecer el aprendizaje en el área de inglés. Trabajando las competencias, establecidas en las Mallas de Aprendizaje de Inglés para Transición a 5° de Primaria, Ministerio de Educación Nacional (2016).

Respecto al primer objetivo específico, referido a identificar a través de objetos educativos digitales el dominio de la pronunciación del inglés de los estudiantes de grado quinto en la Institución Nuestra Señora de Fátima, titulada: “Describo mi familia y amigos (I describe my family and Friends), en el momento de inicio, el profesor empieza la clase haciendo una dinámica de presentación y saludo con los estudiantes, describiendo las reglas en la clase, luego pide a estos que observen las imágenes impresas que se encuentran en diferentes partes del aula. Cada imagen tiene un contenido de familias y amigos. Se organizan grupos asignándoles una imagen, luego invita a los estudiantes que describan como son físicamente los integrantes de la familia o amigos, escribiendo lo que observaron en las imágenes. El docente se apoya en una clase del tema con el de video diseñado en la plataforma de YouTube, ¿cómo eres?

El desarrollo de la actividad; el docente explica los temas referentes a la temática de la descripción de la familia y amigos, los estudiantes aprenderán el nuevo vocabulario continuando con la ayuda del video de YouTube, Y tú, ¿cómo eres?, luego escribirán las palabras y frases nuevas en sus cuadernos y realizarán la lectura de las palabras y frases cortas en voz alta, se observa el proceso de conocimientos de actividades y uso de herramientas digitales con el aprendizaje de inglés.

Para el cierre, se organizaron en parejas para contestar la sopa de letras de las palabras de la descripción de cada uno de ellos, que el docente les elaboró en la página Educima.com. las tres primeras parejas que terminen primero leerán las respuestas de la sopa de letras. Por último, el docente realizará los ajustes adecuados retroalimentando el tema.

Esta actividad se evaluó como diagnóstico en donde los estudiantes muestran los conocimientos previos que traen del inglés, se llevó un registro de la intervención de los estudiantes, se tuvo en cuenta el trabajo en grupo, individual y la participación en clase, utilizando recursos didácticos como sala de informática, Computadores, Salón, imágenes, cuadernos, lápices. Los productos que lograron fueron la pronunciación de la descripción de la familia y amigos en inglés, describieron su rutina diaria, a él, a otra persona conocida, con frases cortas, teniendo en cuenta la edad, características físicas, pudo saludar de acuerdo con la hora del día, naturalmente.

La segunda actividad; respecto al segundo objetivo específico, el cual consistente en Implementar actividades mediadas con objetos educativos digitales para el aprendizaje de expresiones como el saludo, hora, preguntas y respuestas, titulada “*Hábitos y emociones (habits and emotions)*”,

En el momento de inicio: el docente inicia la clase saludando a los estudiantes, luego realiza un sondeo de la clase anterior. El docente colocó la canción, Hello Song Hello Are You with Lyrics and actions, los estudiantes fueron repitiendo la pronunciación de esta, luego el docente presentó a los estudiantes una sucesión de léxico en inglés sobre los saludos y despedidas en inglés, luego se presentó un video corto de YouTube sobre cómo saludar y despedirse en inglés, se pidió a los estudiantes que se organizaran en parejas para realizar el ejercicio de saludarse y despedirse.

En el desarrollo de la actividad, se presentó el video llamado Emociones y Sentimientos en inglés para niños, luego los estudiantes y el docente entablan una conversación en inglés referente a los emoticones que representaron la gesticulación de acuerdo a las emociones y sentimientos. Los estudiantes fueron dibujando los emoticones y escribiendo la palabra y creando oraciones cortas del vocabulario aprendido de las emociones o sentimientos que el docente va dictando. Se tuvo en cuenta la participación y disposición para realizar las actividades prácticas. Computadores, Video beam, tablero, marcadores, material impreso y cuaderno.

En el momento de cierre, el profesor con anterioridad formulo las preguntas relacionadas con el tema en la aplicación Kahoot, este pidió a los estudiantes que organicen cuatro grupos, cada uno se colocó un nombre para la identificación en la aplicación didáctica Kahoot, los estudiantes respondieron diez preguntas con diferentes grados de dificultad, se tuvo en cuenta el tiempo establecido.

Finalmente, respecto al tercer objetivo específico el cual consistió en incorporar el uso de objetos digitales en el ejercicio de conversaciones cortas usando oraciones predecibles. La actividad título "*Anécdotas vividas (Lived anecdotes)*". En el momento de inicio el docente hizo una dinámica de saludo con los estudiantes, realizó un sondeo de los temas de la clase pasada. Para saber cuánto conocían del tema de la anécdota, el docente realizo algunas preguntas para comprobar el conocimiento del tema, luego mostro a los estudiantes el video titulado ¡Cuéntame una anécdota!, el docente pidió que hablaran sobre esta y que palabras en inglés recuerdan que se puedan utilizar para describir cada acción de la anécdota.

En el segundo momento los estudiantes consignaron en el cuaderno los detalles siguiendo el modelo propuesto en la conversación del video, ¿e identificando qué?, ¿quién?, ¿cuándo? y ¿dónde?" se llevó a cabo el evento de la anécdota contada en el video, luego por parejas

redactaron una pequeña anécdota que les haya pasado en el colegio, fue importante el apoyo en el diccionario de inglés, algunas parejas leyeron la anécdota con ayuda del docente. El momento de cierre se realizó un juego de palabras ocultas con cuatro pistas que contenían el qué, quién, cuándo, dónde se llevó a cabo la anécdota contada en el video, esta actividad se realizó en la aplicación Educima.com. Cabe señalar que, dado que este estudio está en línea con la investigación educativa, el desarrollo y adquisición de información se realizó durante la instrucción para garantizar que los estudiantes enriquezcan su aprendizaje.

Se intercambia información sobre hábitos, sentimientos y preferencias acerca de temas conocidos, siguiendo ejemplos suministrados por el profesor. Con la aplicación Kahoot, se logró la realización de actividades mediadas con objetos digitales para el aprendizaje de expresiones como el saludo, despedida, emociones y sentimientos realizando preguntas y respuestas, de un evento o anécdota, en el que evoque anécdotas.

La estrategia de evaluación de esta actividad fue llevar un registro de la intervención de los estudiantes, trabajo en equipo, individual y participación en clase, atención y concentración del estudiante en la clase para afianzar vocabulario nuevo. Los recursos didácticos utilizados fueron dispositivos tecnológicos computadoras, tabletas, video beam, entre otros, aplicación Educima.com, Kahoo, YouTube.

Trabajando la competencia Lingüística, Pragmática y Sociolingüística en donde Comprendieron textos cortos, sencillos e ilustrados sobre temas cotidianos personales y literarios., igualmente la competencia lingüística: Sostuvieron conversaciones rutinarias para saludar, despidiéndose y manifestaron como se sentían, participando en conversaciones cortas usando oraciones con estructuras predecibles, establecidas por el Ministerio de Educación Nacional en las Mallas de Aprendizaje de Inglés para Transición a 5° de Primaria. (MEN., 2016)

### **Enfoque didáctico**

El enfoque didáctico que soporto esta investigación corresponde al de desarrollo de competencias, particularmente, el diseño de objetos educativos digitales para fortalecer el aprendizaje en la asignatura de inglés del grado quinto de básica primaria en la Institución Nuestra Señora de Fátima Popayán, Es por esto por lo que se implementó la secuencia didáctica titulada “El aprendizaje del inglés usando objetos educativos digitales. Las actividades para la secuencia didáctica en este caso fueron herramienta que permitieron mejorar el aprendizaje de los estudiantes.

Este estudio soporto su diseño en algunos referentes técnicos como son; las Mallas de Aprendizaje de Inglés para Transición a 5° de Primaria. El documento, orientaciones curriculares, titulado Formar en lenguas extranjeras: ¡inglés! el reto, editado por el Ministerio de Educación Nacional. Orientaciones y principios pedagógicos del currículo sugerido de inglés. Ministerio de Educación Nacional.

El diseño de la secuencia didáctica “El aprendizaje del inglés usando objetos educativos digitales”, tomo en consideración los procesos teóricos de Catalán, Coll, Figueroa, Hymes, Pérez, Téllez, Vernier, entre otros, entendiendo la investigación a través de los principios básicos, del favorecer las competencias de la lingüística, pragmática y sociolingüística, Según el Ministerio de Educación, “la competencia se define como un conjunto de conocimientos, habilidades y características personales que permiten a un individuo realizar una actividad en una situación determinada, se espera los estudiantes puedan desarrollar las habilidades comunicativas en inglés.

Desde ese punto de vista, la secuencia didáctica se consolidó en actividades con la intención de responder a el fortalecimiento de competencias del idioma inglés “especialmente

con el uso de los programas y aplicaciones proporcionados por las aplicaciones digitales, donde accede aprender jugando, cantando, observando videos entre otros para que los estudiantes pueden mejorar su conocimiento del inglés en cuanto la comprensión comunicativa utilizando los medios tecnológicos.

Esto se debe a que la oportunidad de aprender cosas nuevas y comunicarse entre docentes y estudiantes por medio de la enseñanza del inglés, puede verse a manera de un proceso educativo. Este desarrollo según Tobón (2010), Saber que las habilidades están relacionadas con un curso de acción ideal requiere integración con el saber existir y cómo actuar, y se debe lograr la movilización del conocimiento para lograr una acción integral” evidencia que podría ser útil para incrementar el aprendizaje del inglés.

Se evidencio en el diagnóstico que los estudiantes de quinto grado del colegio Nuestra Señora de Fátima de Popayán tenían claros déficits en el aprendizaje del inglés, esto puede referirse a las actividades que definen la enseñanza del inglés, la sucesión de un conjunto de actividades identifica el progreso en el proceso de aprendizaje y los puntos débiles que es necesario mejorar durante el proceso. En la planeación didáctica se realizó paso a paso para que el aprendizaje sea progresivo, a pesar del poco tiempo con el que se contó para la ejecución de las actividades, la propuesta incluyo tres actividades mediadas por el diseño de objetos educativos digitales implementando la didáctica.

Las necesidades de los niños van vinculadas a la importancia de aprender otro idioma divirtiéndose y jugando al mismo tiempo que se aprende por medio de actividades didácticas que ofrecen los objetos digitales, por esto estas si conciernen a las necesidades de los estudiantes de grado quinto del colegio Nuestra Señora de Fátima de la ciudad de Popayán ya que se usa los medios pedagógicos que se tiene a disposición para aprender el idioma inglés.

Acrecentar el interés del aprendizaje de inglés en los estudiantes de grado quinto, se convierte en retos, enseñarles la importancia económica, cultural, social y política, la principal tarea y papel del docente al iniciar el perfeccionamiento de estas habilidades es atraer la atención de los estudiantes. Como identificar fortalezas y debilidades que pueden abordarse a través de estrategias de enseñanza. Compartir y vincular los conocimientos previos es la fórmula del profesor para desarrollar las habilidades lingüísticas. Según el Ministerio de Educación (2016),

Teniendo en cuenta lo anterior se puede concluir que un punto significativo para estudiantes de grado quinto es descubrir y comprender textos cortos, sencillos e ilustrados sobre temas cotidianos personales y literarios sosteniendo conversaciones rutinarias para saludar, despedirse o cómo se siente para lograr formular mensajes estructurados y con un sentido coherente en inglés.

Dado que la teoría como la práctica son fundamentales en el aprendizaje, es importante hacer referencia al conocimiento previo, para organizar las actividades del tema principal, los presaberes le ayudaron a captar la atención de los estudiantes. Por ejemplo, utilizar búsquedas de palabras en inglés en sopa de letras, que incluyen una variedad de vocabulario, es un punto de partida importante, antes de comenzar con los ejercicios, los estudiantes deben repasar los temas introductorios, que muestran cuáles son los temas principales. Se trata de desarrollar la confianza de los estudiantes y llevarlos a donde quiere sin desorden ni malos hábitos.

Finalmente, se reflexionó la importancia de continuar utilizando la secuencia didáctica ya que hay coherencia en los métodos de enseñanza, dando significado y continuidad a las lecciones a través de actividades didácticas que incorporan objetos digitales, evita la pérdida del tema permitiendo que se obtenga más material de estudio y enriquezca el proceso de enseñanza con una variedad de actividades interrelacionadas.

## **Implementación**

La planeación didáctica se tituló; El aprendizaje del inglés usando objetos virtuales en donde se evidencio las temáticas sobre la descripción y pronunciación en el aprendizaje del inglés, motivando a los estudiantes en el uso de las técnicas de la información de la comunicación, se utilizó una variedad de métodos y aplicaciones virtuales como YouTube, Educima.com., Kahoot, imágenes, sopa de letras entre otros, las actividades se realizaron con base en las competencias lingüística, pragmática y sociolingüística, establecidas por el Ministerio de Educación Nacional en las Mallas de Aprendizaje de Inglés para Transición a 5° de Primaria.

La primera actividad se tituló; Describo mi familia y amigos (I describe my family and Friends) se realizó en una sesión, el día ocho de abril del año 2024, con base en el primer objetivo específico, es identificar a través de objetos digitales el dominio de la pronunciación del inglés en los estudiantes de grado quinto en la Institución Nuestra Señora de Fátima. En la actividad se implementaron los momentos de inicio, desarrollo de la actividad y cierre, en el momento de inicio se tuvo en cuenta los presaberes de los estudiantes por medio de la observación de las imágenes impresas que tienen un contenido de familias y amigos, desde la observación los estudiantes describieron como son físicamente los integrantes de la familia o amigos.

Los materiales sugeridos como los medios audiovisuales sirvieron para integrar a los estudiantes se mostraron imágenes, diapositivas, videos, canciones, juegos entre otros, el tiempo se proyectó de acuerdo a la actividad cumpliendo con este. En el momento del desarrollo los estudiantes aprendieron nuevo vocabulario continuando con la ayuda del video de YouTube, Y tú, ¿cómo eres?, luego escribieron las palabras y frases nuevas.

La ejecución de la lúdica pedagógica respondió, potenciando las estrategias y herramientas que estuvieron basadas en la utilización de los medios audiovisuales y programas como Youtube, para fortalecer el aprendizaje de la pronunciación del vocabulario de la descripción, identificando el logro de las competencias comunicativas lo que sirvió como ayuda del desarrollo de la asignatura de inglés. En el momento de cierre, los estudiantes se organizaron en parejas para contestar la sopa de letras de las palabras de la descripción de cada uno de ellos, que el docente les elaboró en la página Educima.com, el docente realizó los ajustes adecuados retroalimentando el tema, se realizó una evaluación grupal y participativa descriptiva del vocabulario, se evaluó la participación, la actitud, el interés y la intervención de los estudiantes, siendo esta acorde con lo planeado.

La implementación de los objetos digitales respondió a los aprendizajes esperados ya que fueron llamativos y generaron interés en los estudiantes por aprender el vocabulario de la descripción. La habilidad de evaluación permitió identificar el logro de la competencia puesto que los estudiantes comprendieron la información en un texto corto sobre las descripciones cortas y sencillas de su cuerpo y aspecto físico de los demás. En este caso se consideró que los recursos digitales a utilizar YouTube y la plataforma Educima.com, son herramientas didácticas básica para el aprendizaje de descripción física y emocional. También se puede concluir que estas herramientas ayudan a los profesores a crear nuevos métodos y actividades creativas para apoyar a los estudiantes a aprender y alcanzar el objetivo establecido. Por tanto, tras completar la primera actividad, la mayoría de los estudiantes repitieron y memorizaron el vocabulario aprendido, por lo que la actividad se relacionó con el aprendizaje colaborativo.

La segunda actividad titulada; hábitos y emociones (habits and emotions), se realizó en una sesión el día doce de abril del 2024 de una hora, en esta actividad se implementó los

momentos de inicio, desarrollo y cierre, esta se enfocó en el segundo objetivo específico el cual fue implementar actividades mediadas con objetos digitales para el aprendizaje de expresiones como de emociones, el saludo, despedida preguntas y respuestas.

Al iniciar la actividad se realizó un proceso de repaso sobre la clase anterior, los estudiantes reforzaron el vocabulario sobre el tema de la descripción, se realizó la fase del inicio en donde el docente oriento los saludos y despedidas, se colocó un video en la aplicación YouTube de la canción, Hello Song Hello Are You with Lyrics and actions, escucharon y contestaron las preguntas, igualmente repitieron la pronunciación de la canción, el docente presento a los estudiantes una sucesión de vocabulario en ingles sobre los saludos y despedidas en inglés, luego se presentó un listado de palabras las cuales los estudiantes las leyeron, se realizó un ejercicio de evaluación en donde los estudiantes se saludaron y despidieron.

En la fase del desarrollo se presentó el video llamado emociones y sentimientos en inglés, los estudiantes y el docente entablaron una conversación en ingles referente a los emoticones que representaron la gesticulación de acuerdo a las emociones y sentimientos. Los estudiantes fueron identificando los emoticones, escribiendo la palabra y creando oraciones cortas del vocabulario aprendido de las emociones o sentimientos que el docente fue dictando

Según el plan didáctico de aprendizaje, la implementación cumplió con los resultados esperados, el rendimiento de los estudiantes se pudo mejorar utilizando una variedad de recursos digitales. Los estudiantes se familiarizaron con la implementación de objetos digitales a través de videos y páginas web y lograron mejorar el trabajo en grupo entre los estudiantes, al igual utilizaron el Internet lo que despierto un aprendizaje independiente.

En el momento de cierre el profesor con anterioridad formulo las preguntas relacionadas con el tema en la aplicación YouTube, con la ayuda del video se fue identificando el vocabulario

de las emociones. La evaluación resolvió la participación de los conocimientos, competencias, habilidades, realizando un juego de preguntas y respuestas en la aplicación Kahoo, ayudando al docente a aprender nuevas formas y metodologías creativas, actividades que ayudaron a alcanzar los objetivos para lograr nuevas formas de enseñanza.

Es importante tener en cuenta las necesidades formativas de los estudiantes para lograr el aprendizaje esperado que permita al docente evaluar la actividad en curso a medida que avanzan hacia una nueva fase. Proponer y utilizar estas actividades tuvo un impacto duradero en las competencias de mantener diálogos rutinarios para saludar, despedirse o cómo se siente y cómo pueden estas habilidades, guiadas por estrategias de enseñanza lograr el objetivo propuesto.

La tercera actividad se llamó anécdotas vividas (Lived anecdotes) la cual fue de una sesión, se realizó el día diecinueve de abril del 2024, implementando los tres momentos, esta actividad se realizó con base del tercer objetivo específico que es incorporar el uso de objetos digitales en el ejercicio de conversaciones cortas usando oraciones predecibles. En el momento de inicio el docente hizo una dinámica de saludo con los estudiantes y termino el juego de las emociones en la aplicación Kahoo, luego realizo un sondeo de cuánto conocían del tema de la anécdota, el docente mostro a los estudiantes el video titulado ¡Cuéntame una anécdota!, el docente pidió que hablaran sobre esta y de las palabras en inglés.

En el desarrollo los estudiantes consignaron los detalles siguiendo el modelo propuesto en la conversación del video, e identificaron el qué, quién, cuándo y dónde, se realizó el evento de la anécdota contada en video, luego redactaron una pequeña anécdota que les haya pasado en el colegio, apoyándose en el diccionario de inglés, algunas parejas leyeron la anécdota con ayuda del docente. En el momento de cierre se realizó un juego de palabras ocultas con cuatro pistas

que contenían el qué, quién, cuándo y dónde se llevó a cabo el evento de la anécdota contada en el video, esta actividad se realizó en la aplicación Kahoo.

Por ello, los objetos digitales utilizados en este caso, las plataformas YouTube y kahoo, contribuyeron al logro de los resultados y objetivo propuesto. Esto se debió a que las actividades creadas en estas plataformas son fáciles de usar, visualmente atractivas por su mecánica de juego, estimulando la disposición de los estudiantes por aprender nuevo vocabulario en inglés. Se dedujo como la plataforma interactiva permitió aprender de un modo interesante y creativo adquiriendo conocimientos de una manera sencilla para dominar el contenido de los temas tratados.

Las Tic deben convertirse en aliados estratégicos en la enseñanza- aprendizaje del inglés, los profesores necesitan conocer las herramientas digitales para apoyar las actividades educativas, igualmente el acceso temprano guiado a las herramientas digitales que permite a los estudiantes a explora y ganar autonomía, ayudando a cerrar la brecha social. La estrategia de evaluación, se llevó a cabo de manera metódica y continua en el aula de clase adaptándose a la situación real de los estudiantes del grado quinto.

Hubo diferentes momentos y tipos de evaluación la ejecución de las actividades, en la iniciación, la evaluación de diagnóstico apporto puntos de partida tanto generales como específicos basados en lo que necesito el estudiante para construir nuevos conocimientos de inglés. En la evaluación formativa, el aprendizaje de nuevo vocabulario fue evaluado paso a paso y se utilizó como punto de partida para la evaluación sumativa.

### **Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica**

El propósito de la implementación de la práctica pedagógica, fue fortalecer la pronunciación en inglés, implementando los objetos educativos digitales a través de las aplicaciones YouTube, Educima.com y kahoot, con las cuales se ejecutaron clases didácticas, creando sopas de letras, , diálogos, dictados, ordenar palabras, completando textos y juegos interactivos que atrajeron a los estudiantes de grado quinto del colegio Nuestra Señora de Fátima en Popayán a escuchar, pronunciar vocabulario nuevo del idioma inglés, donde se logró fortalecer sus destrezas lingüísticas. Adicionalmente se realizó la estrategia didáctica con base en los presaberes del idioma inglés y el manejo de las herramientas tecnológicas que poseían los estudiantes.

Al introducir una secuencia didáctica de aprendizaje, el resultado fue muy práctico, los estudiantes se integraron y trabajaron en equipo las actividades propuestas en la plataforma YouTube, Educima.com, kahoot y otros programas que llenan el aula de dinamismo. Según Flores (2008), los objetos educativos digitales jugaron un papel importante en la realización del aprendizaje de los estudiantes ya que se utilizó de acuerdo con las necesidades de estos, lo que se puede hacer a través de diferentes programas o herramientas tecnológicas, como método de enseñanza.

Como fortaleza de la práctica que se implementó, se pudo observar que los materiales ofrecidos, como medios audiovisuales, imágenes, fotografías, diapositivas, videos, canciones y juegos, ayudaron a los estudiantes a integrarse en el trabajo en equipo, participando con mucho entusiasmo en la dinámica, pero es necesario mejorar la disciplina de los estudiantes, porque el método hizo que estos, a veces gritaran y se desordenaran un poco, queda claro en palabras de Pérez Abril (2003) quien afirma, que la docencia es una oportunidad para que el docente

comprenda la realidad del entorno escolar y social desde su experiencia profesional, por lo que es necesario encontrar nuevas prácticas adecuadas para su enseñanza. Igualmente se debe recalcar las ventajas de la planeación, ya que los momentos se llevaron a cabo en gran medida según el proceso prescritos.

Las acciones para mejorar la práctica pedagógica es el diseño y uso de los objetos educativos digitales, teniendo en cuenta que los avances tecnológicos ayudan a encontrar nuevas responsabilidades, hábitos y disciplina, las actividades realizadas en el aula favorecieron el aprendizaje de los estudiantes al comparar con los presaberes del tema y al permitir crear sus propios ejercicios y confirmar cada una de sus contribuciones, también se debe involucrar a los padres en las actividades para practicar en la casa lo visto en clase.

Las acciones desarrolladas dentro de la clase favorecieron el aprendizaje de los estudiantes a través de la implementación de las aplicaciones en los programas de YouTube, Educima.com y kahoot, permitiendo, generar actividades como adivinanzas, crucigramas, sopas de letras, y juegos interactivos que ayudan a los alumnos escuchar, pronunciar sonidos, donde se logra desarrollar y fortalecer sus destrezas lingüísticas. En la enseñanza, las tecnologías de la información facilitan la búsqueda de actividades de aprendizaje como afirma Massa (2012) se puede desarrollar con las tecnologías de la información (TIC), incluyendo objetivos, contenidos, actividades de aprendizaje, metadatos y mecanismos de evaluación.

Los aspectos a resaltar de la pregunta de investigación son cómo a través del diseño de objetos educativos digitales se fortaleciendo el aprendizaje del inglés, implementando las aplicaciones como YouTube, Educima.com y kahoot, para el aprendizaje de estudiantes de grado quinto del colegio Nuestra Señora de Fátima en Popayán, teniendo en cuenta a Moreno (2016) quien afirma la importancia del uso de las nuevas tecnologías TIC en la gamificación,

como la realidad aumentada y herramientas de acción, como elementos muy beneficiosos para utilizar en el aprendizaje de lenguas extranjeras.

Se resalta de la planeación didáctica el modo de la implementación de las actividades teniendo en cuenta las aplicaciones, el contexto de los estudiantes, las competencias lingüística, pragmática y sociolingüística, establecidas por el Ministerio de Educación Nacional en las Mallas de Aprendizaje de Inglés para el grado quinto de Primaria. (2016)

Finalmente, los profesores son cumplidores de planificar las actividades en el currículo con el fin de lograr la mejora continua y garantizar un trabajo efectivo, fortaleciendo las prácticas docentes e involucrando a los estudiantes en la práctica de aprendizaje (Tobón, 2018), “La planificación es un proceso fundamental en la enseñanza, para identificar debilidades y fortalezas” (pág. 25).

## Conclusiones

En conclusión, se puede afirmar que a través de objetos educativos digitales se fortalece el dominio de la instrucción del inglés implementando las actividades que despertaron en los estudiantes interés por el segundo idioma, igualmente fortaleció a los docentes a través de la contribución en la enseñanza del inglés usando los objetos educativos digitales como método de enseñanza, utilizando una variedad de herramientas tecnológicas desarrolladas o promovidas por el docente.

Se implementó, actividades mediadas con objetos digitales para el aprendizaje de expresiones como el saludo, hora, preguntas y respuestas, dando uso de las aplicaciones como YouTube, Educima.com y la plataforma kahoot, fue innovador y llamativo, motivando a los estudiantes a que se involucren más en las clases de inglés. Se incorporó el uso de objetos educativos digitales en el ejercicio de conversaciones cortas usando oraciones predecibles, teniendo en cuenta que la implementación de las actividades, utilizando los programas tecnológicos y complementadas con la orientación y supervisión del docente, fortaleció la apropiación del vocabulario propuesto.

Se concluye, que el diseño de los objetos educativos digitales fortaleció el aprendizaje de la asignatura de inglés del grado quinto de básica primaria de la Institución Nuestra Señora de Fátima Popayán, logrando el propósito planteado ya que la metodología de la propuesta pedagógica apuntó al diseño e implementación de actividades usando recursos tecnológicos en el aprendizaje del inglés.

Se recomienda a los docentes de inglés de la institución proyectar en los otros grados esta propuesta pedagógica puesto que se evidencio que la enseñanza del idioma inglés se hace más didáctica y atractiva con la implementación de los objetos educativos digitales.

### Referencias Bibliográficas

- Aproa”, P. “. (2005). *Manual de Buenas Prácticas para el Desarrollo de Objetos de Aprendizaje*. [https://formacionprofesional.homestead.com/Objetos\\_de\\_aprendizaje.pdf](https://formacionprofesional.homestead.com/Objetos_de_aprendizaje.pdf).
- Catalán Cueto, J. (2020). *La investigación acción como estrategia de revisión de la práctica pedagógica en la formación inicial de profesores de Educación Básica*. *Revista Ibero-Americana de Estudios Em Educação*, 15(esp4). <https://doi-org.bibliotecavirtua>.
- Coll, C. (2004). *Psicología de la educación y prácticas educativas mediadas por las tecnologías de la información y la comunicación: una mirada constructivista*. <http://www.oei.es/tic/santillana/coll.:> *Sinéctica* (25), sección separata, 1-24.
- Figuerola, J. (2015). *Uso de la gamificación para mejorar el aprendizaje de una segunda lengua*. *Revista de educación digital*, (27), 32 – 54.
- Flores, T. G. (2008). *Las tecnologías de la información y la comunicación en la universidad autónoma de Querétaro: propuesta estratégica para su integración*. [https://www.tesisred.net/bitstream/handle/10803/8937/TESIS\\_TGF.pdf?sequence=1](https://www.tesisred.net/bitstream/handle/10803/8937/TESIS_TGF.pdf?sequence=1).
- Gillón, G. (2018). *Conciencia fonológica: de la investigación a la práctica* (2ª ed.). <https://books.google.com.pe/books?id=LSswDwAAQBAJ&printsec=frontc>.
- Hamers, J. (1989). *Bilinguality and Bilingualism*, Cambridge. University. [https://books.google.com.co/books?hl=en&lr=&id=ata9IBT5euwC&oi=fnd&pg=PP13&dq=Hamers+J.+y.+1989.+Bilinguality+and+Bilingualism,+Cambridge.+University.&ots=Qq0a\\_p5Zdo&sig=CRUnjuqJpNnnZ\\_gLkCho0HoNSOQ&redir\\_esc=y#v=onepage&q](https://books.google.com.co/books?hl=en&lr=&id=ata9IBT5euwC&oi=fnd&pg=PP13&dq=Hamers+J.+y.+1989.+Bilinguality+and+Bilingualism,+Cambridge.+University.&ots=Qq0a_p5Zdo&sig=CRUnjuqJpNnnZ_gLkCho0HoNSOQ&redir_esc=y#v=onepage&q)
- Hymes, D. (1974). “*Hacia etnografías de la comunicación*” en: *Antología de estudios de estudios de Etnolingüística y sociolingüística*. México: UNAM.

- Massa, S., & Pesado, P. (2012). *Evaluación de la Usabilidad de un Objeto Virtual de Aprendizaje por Estudiantes*. Revista Iberoamericana de Educación en Tecnología y Tecnología en Educación. 8. Argentina. <http://sedici.unlp.edu.ar/bitstream/h>.
- Ministerio de Educación Nacional, (2016). *Mallas de Aprendizaje de Inglés para Transición a 5° de Primaria*. Bogotá.
- Ministerio Nacional, d. (2006). *Formar en lenguas extranjeras: ¡ingles! el reto!*  
[https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-115174\\_archivo\\_pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-115174_archivo_pdf).
- Moreno, N. L. (2016) Revista Internacional de Investigación e Innovación Educativa, 6, 16-34.
- Motteram, G. (2013). Innovations in learning technologies for English language teaching.  
[https://scholar.google.com.co/scholar?q=Motteram,+G.+\(2013\).+Innovations+in+learning+technologies+for+English+language+teaching.&hl=es&as\\_sdt=0&as\\_vis=1&oi=schol](https://scholar.google.com.co/scholar?q=Motteram,+G.+(2013).+Innovations+in+learning+technologies+for+English+language+teaching.&hl=es&as_sdt=0&as_vis=1&oi=schol)
- Nacional, M. d. (2006). *Primer Concurso Nacional de Objetos de Aprendizaje*. En Ministerio de Educación Nacional (2012). Recursos Educativos Digitales Abiertos. Colombia.  
[https://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/libroreda\\_0.pdf](https://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/libroreda_0.pdf).
- Nacional., M. d. (2016). *Orientaciones y principios pedagógicos currículo sugerido de inglés*.  
<http://aprende.colombiaaprende.edu.co/colombiabilingue>.
- ONIC., C. (25 de febrero de 2015). *De lucha y resistencia, Volver al origen*.  
<https://www.onic.org.co/noticias/636-65-lenguas-nativas-de-las-69-en-colombia-son-indigenas>.
- Pérez Abril, M. (2003). *La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar*. Pedagogía y Saberes, Bogotá: <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494>.

Portafolio. (2022). Colombia sigue sin aprobar el nivel de inglés. Portafolio.co.

<https://www.portafolio.co/economia/finanzas/colombia-sigue-sin-aprobar-el-nivel-deingles-574>.

Revelo, O. C.-T. (2018). *La gamificación como estrategia didáctica para la*

*enseñanza/aprendizaje de la programación: un mapeo sistemático de literatura.*

<https://doi.org/10.21501/21454086.2347>: <https://doi.org/10.21501/21454086.2347>.

Roldán, A. (2016). *Obstáculos en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en dos grupos de población Bogotana.* <http://repository.udistrital.edu.co/bitstream/11349/6611/1/>: Universidad Distrital Francisco José de Caldas. Bogotá, Colombia.

Rosemberg, C. R. (2001). *La enseñanza a través del discurso. Estrategias de contextualización y de descontextualización de significados.* 13(4), 407-424.: Cultura y educación.

Téllez, F. &. (2019). *Los retos del tic para los docentes.*

<https://cuestioneseducativas.uexternado.edu.co/los-retos-de-las-tic-para-los-docentes/>: Bogotá: Uexternado.

Tobón, S. y. (2010). “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 C Ediciones, 2010. Revista Interamericana de Educación de adultos, 32(2),90-95.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>.

Vernier, S. B. (2008). *The five language skills in the EFL classroom.* Nueva Revista de Lenguas Extranjeras, 10(1), 263-291.

Wesely, J. (2021). *Rozando la superficie o profundizando: el papel de La emoción en los diarios reflexivos de los estudiantes durante un delito experiencial Curso de Justicia. . Revista de educación experiencial*, 44(2), 167-183.

## Apéndices

### Apéndice A

*Carpeta de Evidencias de la Práctica*

[https://drive.google.com/drive/folders/1wGbew5N-vhZOxDmJNDLFyk0Y9zEH9vD4?usp=drive\\_link](https://drive.google.com/drive/folders/1wGbew5N-vhZOxDmJNDLFyk0Y9zEH9vD4?usp=drive_link)