

**Fortalecimiento de competencias lingüísticas en inglés mediante herramientas tecnológicas  
en estudiantes de grado 11° de la urbanización la Arboleda del Campestre, Ibagué, Tolima**

Rubi Fernanda Tovar Yara

Asesor

Yasmin del Rosario Flórez Guzmán

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Diplomado Práctica e Investigación Pedagógica

2024

## Resumen

Esta propuesta pedagógica, promovió el uso de estrategias didácticas mediadas por herramientas tecnológicas para mejorar las competencias lingüísticas en el área de Inglés de adolescentes entre 15 y 16 años que cursan el grado 11° y residen en la urbanización la Arboleda del Campestre, en Ibagué, Tolima. Con base a lo anterior, se implementó una secuencia de tres actividades, la cual fue aplicada en dos sesiones, estas actividades se diseñaron para reforzar las competencias lingüísticas de los estudiantes a través de la lectura y escritura, obteniendo como resultado la participación y mejoría en la pronunciación de palabras en el idioma inglés. Por tanto, el diseño de la secuencia de actividades funcionó como elemento clave para la identificación de conocimientos previos, elección de recursos didácticos que facilitaron el proceso de aprendizaje de los estudiantes, así como las herramientas tecnológicas necesarias para la enseñanza del inglés, de igual manera, actuó adecuadamente para revisar los avances y los resultados de aprendizaje de cada uno de los participantes en las sesiones.

***Palabras clave:*** competencias, tecnología, aprendizaje, didáctica, educación.

### **Abstract**

This pedagogical proposal promoted the use of didactic strategies mediated by technological tools to improve the linguistic competencies in the area of English of adolescents between 15 and 16 years old who are in the 11th grade and reside in the urbanization Arboleda del Campestre, in Ibagué, Tolima. Based on the above, a sequence of three activities was implemented, which was applied in two sessions, these activities were designed to reinforce the linguistic skills of students through reading and writing, resulting in participation and improvement in the pronunciation of words in the English language. Therefore, the design of the sequence of activities functioned as a key element for the identification of previous knowledge, choice of didactic resources that facilitated the learning process of the students, as well as the technological tools necessary for the teaching of English, in the same way, it acted adequately to review the progress and learning results of each of the participants in the sessions.

***Keywords:*** competencies, technology, learning, didactics, education.

## 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.....	21
Enfoque didáctico .....	24
Implementación.....	27
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	31
Conclusiones .....	34
Referencias Bibliográficas .....	36
Apéndices.....	40

**Lista de Apéndices**

<b>Apéndice A</b> <i>Carpeta de la Práctica Pedagógica</i> .....	40
--	----

## Introducción

La investigación acción en el ámbito educativo es una estrategia que es usada por docentes para encontrar soluciones reales a las necesidades de los estudiantes y así reconstruir el saber pedagógico a través de la implementación de un pensamiento autocritico, del mismo modo, este tipo de investigación se presenta por medio de ciclos, como: la planificación, acción, observación y reflexión. De acuerdo con lo anterior, la propuesta pedagógica presenta la situación de un grupo de adolescentes estudiantes de 15 y 16 años que cursan el grado 11° de educación media y residen en la ciudad de Ibagué Tolima, en la urbanización Arboleda del Campestre.

Los jóvenes tienen habilidades y cualidades para diferentes materias como educación física y tecnológica, se encuentran en una etapa de desarrollo cognitivo acorde a su edad, han adquirido la capacidad de razonar en tipos de posibilidades; también son reflexivos, analizan y evalúan diferentes puntos de vista y perspectivas, están en constantes cambios ya que se encuentran creando su propia identidad, una formación autónoma. Sin embargo, en el área de inglés tienen dificultades en el desarrollo de competencias lingüísticas en el idioma inglés, las cuales son necesarias para alcanzar el nivel B1 que corresponde a su grado escolar.

De manera que, el principal objetivo ante las necesidades que presentan los jóvenes es promover el uso de estrategias didácticas mediadas por herramientas tecnológicas para mejorar sus competencias lingüísticas en Inglés, propuesta pedagógica enfocada en aplicar un método de enseñanza comunicativo, donde los estudiantes puedan poner en práctica sus conocimientos del inglés y donde se sientan motivados y en confianza para reforzar sus habilidades lingüísticas.

Por tanto, implementar herramientas tecnológicas en la enseñanza del inglés con enfoque comunicativo influye positivamente en los estudiantes puesto que, los adolescentes al ser

personas que se relacionan constantemente con la tecnología pueden encontrar atractiva la enseñanza de un idioma, si se aplica actividades que incluyan: segmentos de libros, comics, películas o dictados, por medio de aplicaciones o páginas de internet que favorezcan sus estilos de aprendizaje. Teniendo en cuenta lo anterior, (Minda, Lino, Toala, & Saltos, 2023) indican que es importante y necesario saber cuáles son las herramientas tecnológicas adecuadas para usarlas en la enseñanza del inglés, esto es primordial para garantizar un proceso de enseñanza-aprendizaje significativo en el estudiante.

Por esta razón, la propuesta pedagógica se rige por medio de referentes como el Ministerio de Educación Nacional que respalda el enfoque pedagógico basado en competencias y cómo estas aplican en la enseñanza del inglés en jóvenes estudiantes de grado undécimo, con el fin de mejorar la calidad del sistema educativo y establecer los niveles básicos de calidad a los que tienen derecho los jóvenes de este país, para que al final de su ciclo estudiantil sean capaces de desenvolverse de manera efectiva en el mundo profesional y laboral.

Esta propuesta se llevó a cabo con en una secuencia didáctica denominada “Sumérgete en la Lectura y Escritura del Inglés” que en su serie de actividades buscó dar respuesta al esquema de objetivos específicos y con ello garantizar el cumplimiento del objetivo general. Al respecto, la actividad inicial consistió en ejercicios de lectura, escritura y pronunciación con el fin identificar los conocimientos previos de los jóvenes en el área de inglés, la segunda actividad en practicar pronunciación y vocabulario para escribir una carta corta expresando el lugar que desean visitar y la tercera actividad se diseñó para que los estudiantes describieran a personas famosas con sus propias palabras de manera escrita y oral, finalizando con una entrevista por estudiante acerca de la percepción de las actividades realizadas en la secuencia y la implementación de herramientas tecnológicas.

### **Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica**

La propuesta pedagógica se desarrolla en la ciudad de Ibagué Tolima en la urbanización Arboleda del Campestre, esta urbanización cuenta con espacios de deporte, un centro de salud, una sede de la Universidad Minuto de Dios, también se encuentra en proyecto, la construcción del colegio José Joaquín Flórez.

Algunos de los adolescentes viven con sus padres, otros viven solo con su mamá y otros integrantes de la familia, como tías, abuelas u otros hermanos, tienen un estrato socio-económico entre 1 al 3; los adolescentes se destacan por ser un grupo de jóvenes que están construyendo su identidad, están conociendo sus valores y habilidades, actualmente están en un proceso de constante cambio y adquisición de conocimientos, razón por la cual es un grupo que permite incentivar el aprendizaje del idioma inglés y mejorar sus competencias lingüísticas a través de herramientas tecnológicas.

De la misma forma, los adolescentes presentan necesidades en cuanto al idioma inglés, se detalla el desinterés por aprenderlo y bajas notas, tienen bajo desempeño en lo que respecta la comprensión de temas fundamentales para el nivel pre intermedio B1 en inglés de acuerdo con los estándares básicos de competencias, como, por ejemplo: la forma correcta de expresar opiniones, escribir textos simples de manera coherente en temas de interés personal, poco vocabulario para participar de manera espontánea en conversaciones, entre otras.

No obstante, se observan cualidades en el grupo poblacional; como la curiosidad, manejo de herramientas tecnológicas, son creativos, atentos, receptivos y siguen instrucciones. En cierta medida, se puede evidenciar que no solo es por parte del desinterés de estos estudiantes de secundaria, que no encuentran motivación por aprender inglés, sino que también influyen factores académicos dentro del aula de clases, como la metodología aplicada por el docente, falta

de ayudas didácticas o dinámicas que permitan la interacción y la inmersión con el idioma, de igual manera la poca exposición del contexto sociocultural y oportunidades que ofrece esta lengua en el desarrollo personal y profesional para cada uno de ellos, y como último factor es el desarrollo del plan de estudio; como las pocas horas a la semana que tiene la materia, actividades y temas que se dan muy rápidamente y no tienen la suficiente práctica, lo que puede llegar a confundir a los estudiantes.

Así pues, la propuesta pedagógica a esta situación se basa principalmente en: promover una secuencia de actividades didácticas por medio de un club de tareas, enfocadas en el desarrollo de las competencias lingüísticas del idioma inglés a través de herramientas tecnológicas; asimismo, que puedan comprobar los beneficios de aprender una segunda lengua por medio de la integración de temas culturales, como por ejemplo: las costumbres, valores, festivales, celebraciones, cine, literatura, música o gastronomía.

Lo anterior porque ayudan al proceso de aprendizaje de cada uno de ellos, proporcionando una visión o perspectiva un poco más auténtica y real del idioma, convirtiendo estos conocimientos en una experiencia más significativa y divertida al momento de adquirir conocimientos de una nueva lengua, además implementar la tecnología en la enseñanza del idioma inglés les expande la visión a los jóvenes para que conozcan de herramientas adecuadas para practicarlo.

### **Pregunta de Investigación**

Esta propuesta se relaciona con promover estrategias didácticas para reforzar el bajo rendimiento de los estudiantes en el área de inglés, para el abordaje de la problemática expuesta se presenta la siguiente pregunta de investigación ¿Cómo a través del uso de Herramientas tecnológicas se puede mejorar las competencias lingüísticas en el área de Inglés de adolescentes entre 15 y 16 años que cursan el grado 11° de educación media y residen en la urbanización la Arboleda del Campestre, en Ibagué Tolima?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Promover el uso de estrategias didácticas mediadas por herramientas tecnológicas para mejorar las competencias lingüísticas en el área de Inglés de adolescentes entre 15 y 16 años que cursan el grado 11° y residen en la urbanización la Arboleda del Campestre, en Ibagué, Tolima.

### **Objetivos específicos**

Identificar conocimientos previos de las competencias lingüísticas en inglés de los adolescentes estudiantes a través de herramientas tecnológicas.

Desarrollar estrategias didácticas mediadas por tecnología para mejorar las competencias lingüísticas en inglés de los adolescentes estudiantes.

Revisar los avances de los estudiantes en las competencias lingüísticas, luego de la aplicación de las secuencias didácticas mediadas por herramientas tecnológicas.

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

¿Cómo a través del uso de Herramientas tecnológicas se puede mejorar las competencias lingüísticas en el área de Inglés de adolescentes entre 15 y 16 años que cursan el grado 11° de educación media y residen en la urbanización la Arboleda del Campestre, en Ibagué Tolima?, con base a esta pregunta, se ha tenido en cuenta los siguientes referentes teóricos.

La educación de una lengua extranjera como el inglés requiere de iniciativas pedagógicas innovadoras que incluyan el uso adecuado de recursos didácticos, así como la integración de las tecnologías en el plan de estudio y en el currículo; con el fin de que el aprendizaje del estudiante sea efectivo y activo. (Pizarro & Cordero, 2013) señala que las herramientas tecnológicas brindan la oportunidad de acceder a una gran variedad de recursos, lo cual contribuye a que los estudiantes aprendan de forma colaborativa, así como a fomentar la participación en diversos contextos educativos.

Asimismo, (Marrugo, 2016) indica que la enseñanza y el aprendizaje han experimentado nuevas perspectivas a lo largo del tiempo, por lo que los docentes y estudiantes enfrentan nuevos desafíos, como el uso de tecnología, diversos entornos de aprendizaje o dominio de una lengua extranjera. Esto requiere que las prácticas pedagógicas se reestructuren, debido a que los libros y la biblioteca de los colegios no son los únicos espacios donde se puede encontrar fuentes de información; los docentes pueden utilizar el internet, ciber bibliotecas, aplicaciones o páginas enfatizadas en la enseñanza y práctica del inglés para mejorar las competencias del alumnado.

De acuerdo con lo anterior, esta propuesta trata de un estudio acerca de la práctica pedagógica, ya que los docentes deben buscar la manera de mejorar la calidad de enseñanza y el desarrollo significativo de las competencias lingüísticas del inglés, diseñando actividades que impulsen al estudiante a adquirir conocimientos y, por supuesto, observar los avances de cada

uno de ellos. (Díaz, Javier, & Cruz, 2018) sostiene que para que la motivación se fortalezca en los estudiantes al momento de adquirir una segunda lengua, es necesario incluir y establecer relaciones no solo con la práctica docente sino también con la puesta en marcha recursos innovadores que fomenten el proceso de aprendizaje de los estudiantes.

De igual modo, (Placencia, Gúzman, & Ramirez, 2018) señalan que la institución educativa y los docentes desempeñan un papel fundamental en la búsqueda de estrategias de motivación y, para ello, es necesario comenzar con la adopción de estrategias didácticas e innovadoras desde la primaria hasta la secundaria en las que se incluyan herramientas tecnológicas para motivar a los estudiantes. Asimismo, (Martínez, 2020) señala que las tecnologías digitales contribuyen a establecer una conexión más efectiva entre el docente y el estudiante, no obstante, el uso de tecnología en la enseñanza del inglés debe ser respaldada y facilitada de manera adecuada por el maestro, además, este guía o facilitador debe estar constantemente actualizado de estos recursos para que los estudiantes obtengan resultados significativos.

Por otra parte, (Pérez, 2003) asume que en la investigación es necesario reconocer cuáles son los individuos involucrados y los retos que enfrentan, para así construir soluciones y cambios en la propia práctica pedagógica y en la realidad actual, por eso, en esta propuesta pedagógica el estudiante es el principal sujeto y el desarrollo de sus competencias lingüísticas en inglés es fundamental, ya que hace parte de esta investigación, así como la implementación de las TIC. Asimismo, (Parrado, 2020) señala que las herramientas tecnológicas se convierten en un medio para la construcción de conocimientos, transforma a los estudiantes en agentes activos durante el proceso de aprendizaje del inglés y desarrolla una inmersión con la cultura del idioma.

Ahora bien, la perspectiva crítica de esta propuesta pedagógica es la observación-acción de los avances de los estudiantes después de aplicar la tecnología para mejorar las competencias lingüísticas del inglés, esto con la finalidad de determinar si la metodología se ajusta a las necesidades de los estudiantes y a su estilo de aprendizaje. (Ramírez, Tomalá, & Romero, 2020) expone que, los docentes deben adquirir competencias digitales, ya que la enseñanza del inglés implica tener estrategias metodológicas adecuadas, así como el buen uso de materiales didácticos; incluso (Navarro, y otros, 2022) señala que la implementación de herramientas tecnológicas orienta el desarrollo de la curiosidad, el interés y la motivación, porque facilita una mayor interacción y versatilidad en los estudiantes; dada a la diversidad de aplicaciones y plataformas tecnológicas que existen.

Al mismo tiempo, (Fuentes, 2022) señala que algunas de las ventajas que tiene el aplicar herramientas tecnológicas en la enseñanza del inglés es que brindan un acceso eficaz a fuentes de información y a una gran variedad de recursos didácticos, además permiten usar distintas aplicaciones para crear actividades, intercambiar ideas, motivar al estudiante y desarrollar habilidades comunicativas. Ahora veamos, (Escalada, 2022) señala que las aplicaciones móviles en la educación pueden servir para la práctica del idioma, dado a sus funciones y bajo costo al momento de usar estas herramientas lo que contribuye al desarrollo de las competencias lingüísticas del inglés como, por ejemplo: la lectura, escritura y adquisición de vocabulario.

En relación con la propuesta pedagógica y la transformación de los diversos contextos se destaca que, aunque los adolescentes estudiantes no tienen aún el nivel correspondiente de inglés de acuerdo con su grado escolar; el objetivo es mejorar las competencias lingüísticas a través de un ambiente de aprendizaje tecnológico y práctico, que usualmente no experimentan en sus clases cotidianas de la materia de inglés. (Cruz & Rodríguez, 2023); explican que las

herramientas tecnológicas en el proceso de la enseñanza de una segunda lengua permiten diferentes medios informativos de manera ilustrativa, animada, oral, escrita y práctica. Además, incluyen la diversidad en las clases, elección de los temas de acuerdo con el nivel del inglés en los estudiantes y variedad de técnicas y metodologías. (Yataco, Castro, Valdivia, & López, 2023) expone que si los recursos, o medios de aprendizaje se aplican correctamente, los estudiantes obtienen un resultado positivo en el desempeño académico. Una de las aplicaciones que el autor recomienda es la herramienta Kahoot, señalando que es un recurso que aumenta no solo la motivación de los estudiantes, sino que su aprendizaje en el idioma también aumenta de manera significativa.

De la misma manera, (Miranda, 2023) indica que las herramientas tecnológicas ayudan a la creación de nuevos escenarios o ambientes educativos transformando el proceso de aprendizaje, dado que el uso de las TIC en la enseñanza del inglés ayuda a la resolución de problemas del idioma y esto permite un mejor proceso educativo. También, en las herramientas tecnológicas podemos encontrar una estrategia didáctica para mejorar las competencias lingüísticas del inglés denominada gamificación, enfocada en la participación del alumno. (Afanador, Leal, Sánchez, Cristancho, & Cogollo, 2023) exponen que es importante la creación de actividades atractivas de acuerdo con el estilo de aprendizaje de los estudiantes, y en este caso la gamificación es funcional para mejorar la experiencia del alumnado en el bilingüismo.

No obstante, (Hernández, Hernández, & Moreno, 2024) comunica que la práctica oral en ocasiones resulta insuficiente en las clases de inglés, debido a factores como la cantidad de estudiantes que hay en el salón o por la poca confianza que presentan al tener que hablar en inglés, lo que ocasiona que ellos no mejoren en su proceso de aprendizaje, sin embargo, la

aplicación de medios tecnológicos puede ayudar a que los estudiantes se sientan más seguros en el aprendizaje de un nuevo idioma.

En resumen, la integración de herramientas tecnológicas incluye maneras alternativas e interactivas para que los estudiantes mejoren la comprensión y habilidades en el idioma; como también sus percepciones e intereses de una forma clara e implícita. (Calahorrano & Andrango, 2024) indica que las nuevas tecnologías de la información y comunicación son elementos importantes en el sistema educativo, ya que la creación de actividades formativas se forman la mayor parte por diversos medios técnicos en el que se opera y en los contenidos que se desarrollan. Igualmente, (Thomas, 2024) indica que, dado a la globalización y la importancia de aprender inglés, se ha generado una nueva metodología basada en la aplicación de tecnología que favorece en gran medida los procesos lingüísticos en el aprendizaje de un nuevo idioma, porque los niños y adolescentes hacen uso de medios digitales, y esto ayuda a que desarrollen competencias orales y escritas mientras aprenden inglés de forma innovadora y divertida.

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

(MEN, Portal Mineducación , 2019) señala que todas las materias son fundamentales incluyendo la materia del inglés, por ende, todas las instituciones educativas tienen como objetivo intensificar las lenguas extranjeras de acuerdo con los intereses de los estudiantes y su vocación; de igual manera, es necesario que los docentes adquieran competencias en mediación, producción y gestión para lograr la calidad en la educación a la cual tienen derecho todos los jóvenes en el país. Por otra parte, el (MEN, Portal Mineducación, 2022) afirma que es necesario el cambio de la educación tradicional por una pedagogía donde los estudiantes puedan adquirir conocimientos efectivos y los puedan poner en práctica en la escuela o fuera de ella. Por tanto, en el área inglés es necesario evaluar al estudiante por medio los Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: inglés, que exige el Ministerio de Educación Nacional, los cuales permiten observar los avances alcanzados por el alumnado durante el proceso de enseñanza-aprendizaje.

De esta manera, se puede aplicar una formación basada en competencias, enfocada en el saber y el saber hacer del alumnado, para el progreso continuo y completo de su aprendizaje; asimismo, una formación centrada en el diseño de un plan de estudio con estrategias pedagógicas y orientada en las competencias comunicativas del estudiante, con docentes capacitados para aplicar una enseñanza adecuada al nivel escolar del estudiante, y así garantizar el desarrollo de un aprendizaje significativo. Con el propósito de contribuir a que el alumnado se prepare y afronte lo que exige este mundo globalizado en los estándares internacionalmente comparables. Como resultado, el (MEN, Portal Mineducación, 2022) plantea que el alumno que curse el grado Undécimo debe obtener un nivel intermedio de competencia en inglés, el cual es B1; teniendo en cuenta este criterio se pueden conocer y establecer las habilidades que debe tener el estudiante en

el conocimiento y aprendizaje en el desarrollo de sus competencias comunicativas. Por otra parte, (Medina & Tobón, 2010) señala que un elemento importante que tiene la formación basada en competencias es que es mediada por una propuesta educativa que surge del desarrollo del aprendizaje integral y significativo, porque no solo incluye la teoría sino también la práctica en las diferentes actividades que se realizan en el salón de clases. Es por ello, que para el grado Undécimo es necesario la aplicación de estándares generales y específicos que de acuerdo con la propuesta pedagógica estén enfocados en las competencias lingüísticas del inglés, los cuales reúnen el desarrollo de habilidades de comprensión y habilidades relacionadas con la lectura y escritura. Igualmente, el (MEN, Portal Mineducación, 2022) especifica que la competencia lingüística no solo tiene un manejo teórico de la gramática o la ortografía, también tiene la aplicación de estas destrezas léxicas en diversos contextos del estudiante, como el uso de vocabulario, reglas gramaticales y expresiones lingüísticas.

Por otra parte, (Medina & Tobón, 2010) señala que un elemento importante que tiene la formación basada en competencias es que es mediada por una propuesta educativa que surge del desarrollo del aprendizaje integral y significativo, porque no solo incluye la teoría sino también la práctica en el desarrollo de ejercicios que los estudiantes realizan en clases, desarrollando el saber ser, el saber hacer, el saber conocer y el saber convivir, yendo un poco más allá de lo que usualmente se ve en los temas y contenidos académicos tradicionales. El (MEN, Portal Mineducación, 2022) especifica que la competencia lingüística no solo tiene un manejo teórico de la gramática o la ortografía, también tiene la aplicación de estas destrezas léxicas en diversos contextos del estudiante, como el uso de vocabulario, reglas gramaticales y expresiones lingüísticas.

De igual manera, (Medina & Tobón, 2010) sustenta que las competencias se articulan a distintas áreas para luego construir el modelo pedagógico. Asimismo, añade que las competencias se forman por medio de: procesos, los cuales se enfocan en las operaciones mentales, los instrumentos que se basan en las herramientas internas psicológicas y estrategias que son los planes de acción. En el mismo sentido, mejorar las competencias lingüísticas del inglés en jóvenes estudiantes de 15 y 16 años permite un proceso integral para el estudiante, dado que desarrolla las competencias básicas y genéricas durante su proceso educativo, direccionado a la preparación de su futuro y vida profesional como un ser social.

Con respecto a lo anterior, la enseñanza del inglés en adolescentes que cursan grado undécimo en la mayor parte de sus clases enfatiza el método Gramática - Traducción, resultando poco motivador para el estudiante porque, aunque adquieran teóricamente conocimientos de temas generales o vocabulario, la practica e inmersión del idioma en contextos reales es muy poca, por ende, es necesario y fundamental cambiar la práctica docente y la enseñanza por medio de un enfoque basado en competencias, en el que se desarrolle actividades teóricas-prácticas a través de un plan de estudio productivo y efectivo, enfocado en mejorar las destrezas y habilidades comunicativas del inglés, así como las capacidades emocionales y sociales del estudiante, esto a través de herramientas tecnológicas relacionadas con la gamificación o Webs, creadas para fomentar la motivación y trabajo en equipo así como el diseño contenidos atractivos; que aportan un ambiente de aprendizaje seguro a los jóvenes dirigido a mejorar vocabulario, reforzar la comprensión lectora, vocabulario y capacidad para escribir correctamente en inglés.

(Medina & Tobón, 2010) indican que una de las competencias docentes que debe ponerse en acción en la educación es el uso de las tecnologías de la información y producción de

materiales, por ello, destacando la variable de esta propuesta, (uso de herramientas tecnológicas) para mejorar las competencias lingüísticas del inglés, se propone implementar actividades lúdicas que mejoren la experiencia de aprendizaje de los jóvenes, aplicando dinamismo e innovación de acuerdo con las necesidades de los estudiantes por medio de la tendencia educativa de Gamificación, como, por ejemplo: Kahoot o Educaplay. (Monterrey, 2022) enfatiza que la gamificación tiene como base la implementación de elementos lúdicos: como juegos, que motivan a cumplir propósitos específicos con la finalidad de motivar a los alumnos y estimular su curiosidad por aprender y adquirir conocimientos. De esta manera, se pretende usar este tipo de herramienta tecnológica en la enseñanza del inglés para que los jóvenes refuercen conocimientos en (lectura, escritura y vocabulario) en cada una de las sesiones que se implementarán.

Así pues, el uso de herramientas tecnológicas aporta significativamente al mejoramiento de las competencias lingüísticas del inglés en los adolescentes estudiantes que cursan grado undécimo, porque pueden disfrutar de leer en inglés de forma divertida con temas de interés de ellos, pueden aprender vocabulario y practicar su pronunciación a través de aplicaciones de inglés, incluso mejorar su escritura con actividades en línea; desarrollando un aprendizaje significativo y eficiente. A continuación, se aplicará el diseño de una secuencia didáctica fomentada en el mejoramiento de competencias lingüísticas del inglés por medio del uso de herramientas tecnológicas.

### **Planeación Didáctica**

A nivel metodológico, esta investigación se desarrolló bajo acciones en calidad de secuencia didáctica denominada “Sumérgete en la Lectura y Escritura del Inglés” para alcanzar el objetivo de promover el uso de estrategias didácticas mediadas por herramientas tecnológicas para mejorar las competencias lingüísticas en el área de Inglés de adolescentes entre 15 y 16 años que cursan el grado 11° y residen en la urbanización la Arboleda del Campestre, en Ibagué, Tolima. Las actividades planeadas responden a los objetivos específicos incluidos para el estudio.

En consideración, respecto al primer objetivo específico consistente en identificar conocimientos previos de las competencias lingüísticas en inglés de los adolescentes estudiantes a través de herramientas tecnológicas, se estableció leer una historieta de Calvin and Hobbes en la página GoComics, en la que los estudiantes identificaban las palabras desconocidas e interpretaban lo que decía el texto, luego practicaban la pronunciación y el vocabulario por medio de la lectura de ¿Cómo los estadounidenses celebran el Halloween? el cual estaba proyectado en la herramienta de Canva, cada uno de los estudiantes a través de un cuestionario en la herramienta Educaplay respondían a las preguntas planteadas con base al texto, finalizando con un escrito donde expresaban que es lo más les gustaba de Halloween para luego socializarlo en la clase con sus demás compañeros; y como producto susceptible para el análisis un bloc de notas por estudiante que incluía el vocabulario propuesto y el texto escrito sobre lo que más les gustaba de Halloween.

Paso seguido, respecto al segundo objetivo específico consistente en desarrollar estrategias didácticas mediadas por tecnología para mejorar las competencias lingüísticas en inglés de los adolescentes estudiantes, se estableció una actividad en la que los estudiantes elegían la

respuesta correcta a través de un juego en Kahoot sobre el vocabulario y expresiones en inglés al momento de realizar un viaje, luego revisarían y leerían la descripción de los sitios más turísticos de Estados Unidos planteados en la herramienta de Genially, para así responder una prueba diseñada en la herramienta de Educaplay; la cual consistía en completar frases relacionadas con la descripción de los lugares y su respectivo vocabulario; con base a esto, escribirían un texto breve en el que comentaban cuál era su sitio favorito y qué les gustaría hacer cuando lo visitaran y como producto susceptible para el análisis, una carta corta donde los estudiantes expresaban el lugar donde deseaban ir, con quién y qué actividades querían realizar.

Finalmente, respecto al tercer objetivo específico consistente en revisar los avances de los estudiantes en las competencias lingüísticas, luego de la aplicación de las secuencias didácticas mediadas por herramientas tecnológicas, se estableció que a través de la ruleta aleatoria diseñada en la herramienta de Wordwall, los estudiantes leían la descripción de algunos famosos y adivinaban quiénes eran, luego practicaban el vocabulario correspondiente para la descripción de personas; seguidamente seleccionaban un famoso de su interés y lo describían textualmente como oralmente delante de sus compañeros para interpretar de quién se trataba. Para finalizar, respondieron algunas preguntas sobre la implementación de herramientas tecnológicas en la enseñanza del inglés y cómo fue su postura frente al aprendizaje obtenido durante la secuencia de actividades y como producto susceptible para el análisis la grabación de la participación de cada estudiante en la entrevista.

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 cuanto alcanzaban los siguientes resultados: reconocer vocabulario por medio la lectura de textos, interpretar

conversaciones en voz alta e identificar las palabras que no conocen para buscar su significado y pronunciación, describir con sus propias palabras y por escrito su impresión general de un tema, expresar opiniones y puntos de vista de acuerdo con las preguntas que se plantean en el desarrollo de la actividad y contexto; comprender la mayor parte de un texto cuando lo lean detenidamente; relacionar correctamente el complemento de una oración teniendo en cuenta su estructura gramatical, describir sus gustos e intereses de manera escrita y oral, por último, organizar coherentemente los textos para expresar sus ideas y respuestas.

### **Enfoque didáctico**

La propuesta pedagógica se centra en el mejorar las competencias lingüísticas en el área de inglés hacia la construcción de ciudadanía (Ministerio de Educación Nacional, 2013). Es por ello por lo que la secuencia didáctica "sumérgete en la lectura y escritura del idioma inglés", facilitará conquistas relacionadas con las emociones y los derechos humanos porque permiten dar un sentido a las experiencias dentro de la sociedad, además ayuda a coordinar los comportamientos y establecer relaciones con otras personas por medio del lenguaje, también a conformar una dignidad humana con base en la autonomía y desarrollo de oportunidades laborales como profesionales en el futuro.

Es importante resaltar que esta propuesta está respaldada con los referentes técnicos como (MEN, Portal Mineducación, 2022), (Medina & Tobón, 2010) con su formación integral y competencias y, el (Ministerio de Educación Nacional, 2013) donde se presentan las estrategias que transforman el desarrollo de habilidades ciudadanas, que tienen como objetivo habitual, fomentar habilidades en niños, niñas y jóvenes para que se conviertan en seres democráticos y con participación activa en la transformación social.

Adherido a lo expuesto, el diseño de la secuencia “sumérgete en la lectura y escritura del idioma inglés” tuvo en cuenta los desarrollos teóricos de los autores (Afanador, Leal, Sánchez, Cristancho, & Cogollo, 2023), (Calahorrano & Andrango, 2024), (Cruz & Rodríguez, 2023), (Díaz, Javier, & Cruz, 2018), (Escalada, 2022), (Fuentes, 2022), (Hernández, Hernández, & Moreno, 2024), (MEN, Portal Mineducación, 2019), (Marrugo, 2016), (Martínez, 2020), (Medina & Tobón, 2010), (Minda, Lino, Toala, & Saltos, 2023), (Miranda, 2023), (Monterrey, 2022), (Navarro, y otros, 2022), (Parrado, 2020), (Pizarro & Cordero, 2013), (Placencia, Gúzman, & Ramírez, 2018), (Pérez, 2003), (Ramírez, Tomalá, & Romero, 2020), (Thomas,

2024), (Yataco, Castro, Valdivia, & López, 2023), que permiten entender la investigación a través de los siguientes preceptos fundamentales: las herramientas tecnológicas en la enseñanza del inglés brinda un acceso eficaz a la información y a una gran variedad de medios didácticos, transforma a los estudiantes en agentes activos durante el proceso de aprendizaje desarrollando una inmersión con la cultura del idioma, contribuye a intercambiar ideas, motivar y desarrollar las competencias lingüísticas, construyendo soluciones y cambios en la práctica pedagógica.

En ese sentido, la secuencia didáctica se concentró en el uso de herramientas tecnológicas, considerado desde la innovación, porque en la enseñanza del idioma inglés es necesario aplicar actividades que innoven la experiencia de aprendizaje de los estudiantes; con tendencias educativas como la gamificación o juegos que implementan elementos lúdicos para mejorar las competencias lingüísticas en el área del inglés.

Lo anterior, teniendo en cuenta que el grupo poblacional, a nivel de diagnóstico lograban realizar escritos cortos en inglés considerando su estructura gramatical y tiempos verbales, identificaban las ideas principales de un texto cuando tenían conocimiento sobre el tema, asimismo comprendían las instrucciones para realizar acciones diarias en las clases así como reconocimiento de vocabulario y verbos, y de acuerdo con (Minda, Lino, Toala, & Saltos, 2023) la construcción de la curiosidad de los estudiantes se puede crear por medio de tecnología, para mejorar su pronunciación, vocabulario y escritura en el área del inglés; que son los aspectos que más se les ha dificultado en su proceso de aprendizaje.

Por esta razón, para iniciar la secuencia, y teniendo en cuenta el primer objetivo específico para reconocer los intereses de los estudiantes, se buscó acercamiento a la variable del estudio. De tal manera que, se identificara los conocimientos previos de los jóvenes en el área de inglés, y así reconocer los ritmos particulares e intereses individuales de los estudiantes respecto

al uso de herramientas tecnológicas como Educaplay, Canva y páginas de internet específicas. Sumado a esto, la secuencia didáctica, se concentra en los cambios del aspecto ontológico que está relacionado con el mejoramiento de las competencias lingüísticas en el área de inglés, pues responde las necesidades e intereses de los estudiantes.

Finalmente, cabe destacar que el ejercicio de diseño de la secuencia didáctica permite al investigador reflexionar el ejercicio pedagógico vinculantes con el área de inglés, porque integra objetivos claros y precisos acorde con las necesidades, desempeño académico y competencias lingüísticas del estudiante, organizando las clases acorde a los resultados de aprendizaje que se espera tener de acuerdo con el momento inicial, intermedio y final de la actividad, así como las estrategias de evaluación que ayudan a identificar los avances y los conocimientos adquiridos por los jóvenes estudiantes; destacando de esta manera, la importancia de continuar trabajando y enseñando desde esta estrategia pedagógica llamada secuencia didáctica, y como intelectual transformativo definir espacios que desarrollen la reflexión sobre las herramientas tecnológicas y cómo estas pueden beneficiar la enseñanza de un segundo idioma como el inglés siendo bien aplicadas y así puedan impactar en la juventud, transformando a los jóvenes en ciudadanos capacitados y que participen activamente en la aplicación de sus conocimientos en su vida profesional y personal.

## Implementación

Durante la práctica pedagógica, el rol del docente es de gran importancia para que el desarrollo del aprendizaje del estudiante sea integral, por esta razón, el enfoque de la enseñanza se direcciona a que ellos comprendan, analicen y reflexionen durante su proceso educativo, por ende, es necesario vincular la didáctica, recursos tecnológicos y culturales para dar tal cumplimiento

En este sentido, se establecieron tres actividades dentro de una secuencia didáctica, enfocadas en cumplir con un objetivo general desde el inicio de la propuesta pedagógica, relacionadas igualmente a la pregunta de investigación, la cual enfatiza el uso de herramientas tecnológicas para mejorar las competencias lingüísticas de los estudiantes.

De esta manera, se inició con la primera actividad llamada ¿Qué haces en Halloween? Esta sesión se llevó a cabo el veintiséis de octubre de dos mil veinticuatro con el grupo de tareas. Para el momento del inicio se realizó un precalentamiento con una historieta en inglés en la que debían leer e interpretar coherentemente lo que los personajes decían, identificando vocabulario nuevo y pronunciación de nuevas palabras, se dio acompañamiento y ayuda con el vocabulario desconocido para que finalizaran correctamente cada oración y le dieran sentido a lo que estaban leyendo.

Siguiendo con el momento del desarrollo, los estudiantes identificaron vocabulario relacionado con Halloween, el cual se encontraba en español y lo debían traducir al inglés, por medio del chat de la reunión escribieron correctamente el vocabulario en inglés y lograron identificar la mayor parte de las palabras. Luego con la participación de cada uno y su disposición, con la lectura ¿Cómo los americanos celebran Halloween? Aprendieron cómo los estadounidenses lo celebran; en este apartado se evaluó la pronunciación de los estudiantes y la

comprensión lectora, se aplicó una prueba en Educaplay con base a la lectura anteriormente mencionada, con los resultados se logró identificar quienes comprendieron mejor la lectura dada sus respuestas.

Para el momento del cierre, la actividad consistió en escribir un texto expresando lo que más les gustaba o hacían en Halloween, con este ejercicio se identificó la gramática de los estudiantes y si redactaron acorde a sus conocimientos o a través de traductor, los estudiantes expresaron sus puntos de vista de acuerdo con sus saberes en el idioma.

Seguidamente, la actividad número dos se ejecutó durante la misma sesión la cual estaba denominada Planning a Trip, se desarrolló un juego en Kahoot, el cual contenía vocabulario sobre vacaciones, en este debían seleccionar la traducción correcta y si era verdadero o falso. Los estudiantes realizaron la actividad con base al instructivo y les fue muy bien con las respuestas, el juego como precalentamiento resultó muy efectivo y fácil de manejar, ya que la mayoría de los estudiantes ya habían utilizado la aplicación. Luego, se proyectó la descripción de lugares turísticos de los Estados Unidos para que los estudiantes lo leyeran e indicaran de que se trataba el texto. Asimismo, se compartió una actividad en la herramienta Educaplay, pero esta vez el ejercicio era completar correctamente los enunciados de las descripciones de los lugares turísticos, ya que se habían excluido algunas palabras del texto.

Para el momento del cierre, los estudiantes redactaron un texto en el que comentaban qué lugar querían visitar, y el por qué, en ese momento compartieron su lugar a través del chat de la reunión. la actividad final no se pudo completar como se esperaba dado que solo tres de los siete estudiantes pudieron compartir su ejercicio, de los estudiantes que enviaron su descripción se evidenció que aplicaron correctamente los tiempos verbales y expresaron sus gustos en inglés.

Para finalizar con la secuencia didáctica, se implementó la actividad tres titulada Describing your favorite celebrity or famous person la cual se aplicó el día veintisiete de octubre de dos mil veinticuatro, primeramente se hizo un precalentamiento en la herramienta Wordwall, el cual consistió en girar una ruleta con cuatro descripciones en inglés de famosos, como Michael Jackson, Michael Jordan, Jackie Chan, Keanu Reeves, al azar se eligieron a los estudiantes, leyeron cada descripción y adivinaron quién era la celebridad; ese momento resultó ser muy lúdico para ellos, porque fue una actividad que contenía un juego atractivo y fácil de interactuar; por lo que resultó una actividad muy divertida.

Para el desarrollo de la sesión, se enfocó en el tema que era describir el famoso favorito de cada uno de los estudiantes, cada uno leyó y compartió a sus compañeros la descripción y entre todos adivinaron el famoso, esto permitió trabajo en equipo e interacción entre todos los participantes. Al finalizar, se realizó una entrevista a todos los participantes, las cuales estaban basadas en la implementación de herramientas tecnológicas en las clases de inglés, cada estudiante respondió acorde a su punto de vista y experiencia en las clases. Esta actividad ayudó a identificar cómo fueron tomadas las sesiones para los estudiantes, y cómo se sintieron en ellas.

Durante las dos sesiones aplicadas, los estudiantes percibieron un ambiente diferente al que usualmente están acostumbrados, y esto es algo que se tuvo en cuenta desde el inicio de la planeación de la actividad, ya que fue diseñada para que fuera entretenida y lúdica, actividades enfocadas en las necesidades específicas de los estudiantes, las cuales se centran en mejorar las competencias lingüísticas en el idioma inglés, en este caso específico la lectura y escritura.

Para lograr este objetivo, se emplearon herramientas tecnológicas acompañadas de contenido en inglés, como comics, textos, vocabulario y desarrollo de ejercicios en recursos

didácticos; que permitieron desarrollar las actividades con dinamismo. Además, facilitó la explicación del tema en particular porque generó participación grupal en la clase, en un ambiente donde todos podían expresarse de manera auténtica y sin prejuicios hacia los demás. Aunque la programación de las clases fue enviada con anticipación, no todo el grupo de tareas pudo conectarse, lo cual fue algo inesperado ya que en la planeación de actividades se esperaba contar con todos los participantes.

No obstante, los estudiantes que participaron interactuaron con sus compañeros, las actividades las desarrollaron eficazmente, dado que se encontraban diseñadas para captar su atención e incluían temas de interés, y esto fue pieza clave para que se sintieran más cómodos en la clase, también ayudaron a que tuvieran más participación en cada uno de los puntos de la sesión, y lo demostraron con sus resultados de aprendizaje.

Con respecto a las estrategias de evaluación permitieron identificar el logro de la competencia, porque al tener una observación directa con los estudiantes mientras leían, escribían y desarrollaban los ejercicios en clase, se reconocían las capacidades lingüísticas de cada uno de los estudiantes, lo cual permitió analizar el nivel de inglés, las dificultades que presentaban con la pronunciación y reconocimiento de vocabulario.

En conjunto, la implementación de los tres momentos de la actividad, permitió identificar los conocimientos previos de los estudiantes en el idioma inglés, generó e incentivó la curiosidad de cada uno de los participantes, creando un proceso de aprendizaje significativo dado a los temas particulares que se habían proyectado para esa secuencia, practicaron su pronunciación por medio de la lectura, se esforzaron por comprender lo que leían, las palabras desconocidas las reconocieron y automáticamente recibieron acompañamiento para mejorar la pronunciación y los significados.

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

La implementación de la secuencia didáctica luego de ser aplicada con el grupo de tareas tuvo resultados favorables, esto debido a que los estudiantes lograron practicar sus competencias lingüísticas en el idioma inglés por medio de la lectura, escritura y pronunciación. En cada actividad realizada en la que se aplicó herramientas tecnológicas. El autor (Parrado, 2020) ha señalado que una de las maneras para que los estudiantes se conviertan en agentes activos durante la clase, es con la creación de contenidos inmersos en el idioma y que incluyan el uso de herramientas tecnológicas, por lo que las sesiones establecidas y aplicadas incentivaron al estudiante a la participación constante en el aula virtual.

Dicho lo anterior, la intervención pedagógica aplicada en la secuencia didáctica tuvo aspectos importantes durante la ejecución, dado que la planeación de actividades se diseñó correctamente y esto ayudó a que el orden de las sesiones se ejecutaran adecuadamente, como por ejemplo: establecer por cada sesión tres momentos, con base a cada objetivo específico, también, las estrategias de evaluación y los recursos didácticos que se implementaron para mejorar las competencias lingüísticas de los estudiantes; con base a esto, la secuencia se realizó de manera organizada y con un tiempo establecido en el aprendizaje del estudiante, de igual manera, la relación docente y estudiante estuvo enfocada en la confianza de hablar en inglés; (Díaz, Javier, & Cruz, 2018) sostenía que la práctica docente es importante para que la motivación en los estudiantes se fortalezca, así que por este motivo, se utilizaron recursos innovadores para ellos y esto fomentó el interés de los participantes.

Por otra parte, las acciones que se realizaron mediante la intervención durante la secuencia didáctica permitió que los estudiantes sintieran más confianza al momento de leer y practicar de su inglés, ya que el objetivo de cada sesión era que los estudiantes se desarrollaran

más con sus competencias lingüísticas, por tanto, cada momento en el cual se hizo acompañamiento, los estudiantes se sentían dispuestos a participar y a corregir sus errores en cuanto a la pronunciación y escritura, así como la comprensión de los textos de acuerdo con el tema establecido en cada actividad. Las herramientas tecnológicas implementadas funcionaron como un eje hacia la motivación, ya que los participantes querían saber qué indicaban los textos, también querían interpretarlos y leer correctamente cada párrafo. (Navarro, y otros, 2022) han señalado que si se implementa tecnología y recursos didácticos en las actividades desarrolla la curiosidad e interés de los estudiantes, dado el diverso contenido y aplicaciones que se pueden aplicar para la interacción en el aula.

Sin embargo, es necesario que, algunos aspectos mejoren en la práctica pedagógica, como la verificación de la herramienta tecnológica de reunión si es una clase virtual, dado que se presentaron dificultades de conexión con algunos estudiantes que no pudieron entrar en la primera y segunda actividad, y con esa novedad quedó la incógnita de saber si era por la aplicación que se había usado o por cuestiones del internet de los estudiantes, asimismo, es necesario modificar un aspecto en la práctica pedagógica, y es el relacionar más el idioma con los estudiantes, así ellos no hablen completamente el idioma y se les dificulte entenderlo la mayor parte.

Teniendo en cuenta las características de los estudiantes y el contexto en el que se desarrolló la práctica pedagógica, es importante resaltar que hay acciones concretas para mejorarla, y estas consisten en actualizar las herramientas tecnológicas, es decir, implementar herramientas más completas y didácticas que permitan desarrollar las actividades con una inmersión más profunda del idioma, las cuales los estudiantes manejen y los incentiven a practicar el idioma, como lo ha indicado el autor (Martínez, 2020) el cual señala que el docente

debe permanecer actualizado de los recursos que pueden ayudar al aprendizaje del estudiante, y esto es un elemento clave en la búsqueda de herramientas que favorezcan el avance de la adquisición de una nueva lengua como el inglés.

Igualmente, la planeación didáctica al ser organizada por medio de una secuencia de actividades, favoreció para que cada momento de la sesión se plantearan estrategias de evaluación hacia los estudiantes; acorde a lo que se refería la pregunta de investigación, es decir, actividades enfocadas en mejorar las competencias lingüísticas de los estudiantes por medio de herramientas tecnológicas, y esto, se realizó adecuadamente mientras se construía y se diseñaba la secuencia, teniendo en cuenta; las necesidades de los estudiantes, el objetivo específico, y el producto o aprendizaje esperado.

Para finalizar, desde el rol docente se resalta que, la planeación didáctica ejecutada con el grupo de tareas tuvo un buen recibimiento, los estudiantes disfrutaron del diseño y las herramientas tecnológicas aplicadas, jugaron, desarrollaron los ejercicios propuestos, participaron colaborativamente, practicaron vocabulario, comprensión lectora, escritura y pronunciación a través de historietas, textos, frases y entre otras actividades; por medio de aplicaciones como: Kahoot, Educaplay, Wordwall, recursos que permitieron que la interacción entre docente y estudiante fuera fluida, por lo que la enseñanza del inglés en las sesiones no les resultaron tan rutinarias. De acuerdo con lo anterior, se afirma que la planeación de secuencias didácticas no solo permiten que los docentes organicen y diseñen actividades de aprendizaje de forma estratégica, sino que incluyen los objetivos claros que ayudan a lograr una enseñanza efectiva y coherente, que al implementarlas en clase desarrolla conocimiento sobre el avance de los estudiantes en cuanto a su aprendizaje, o por el contrario, conocer si el tipo de estrategia es funcional para las necesidades que se necesitan suplir o mejorar.

## Conclusiones

En la ejecución de esta propuesta, frente a la implementación de la secuencia didáctica, se evidencia que es una estrategia pedagógica funcional y pertinente al momento de planear actividades acorde a las necesidades de los estudiantes y lo que se espera mejorar, para este caso, que se relaciona con el aprendizaje de adolescentes de 15 y 16 años en el área del inglés y sus competencias lingüísticas, el diseño de una secuencia de actividades construida con objetivos específicos; ayudó a tener más claridad para el desarrollo de temas en inglés, asimismo el incluir herramientas tecnológicas fue uno de los puntos clave para dinamizar las sesiones, así como motivar y mejorar las competencias lingüísticas en el idioma inglés.

Por tanto, se concluye que el uso de herramientas tecnológicas en la enseñanza del inglés permitió, primero: explorar los conocimientos previos de los estudiantes en cuanto al área, dado que, a través de estas herramientas, la estrategia de evaluación se complementó para que fuera más sencillo determinar el nivel del inglés del estudiante. Segundo, la implementación de herramientas como Educaplay, Kahoot, Wordwall, páginas de lectura en inglés como GoComics, Canva y Genially desarrollaron en el aula de clase un ambiente más inmerso en el idioma, ya que los estudiantes percibieron temas culturales del inglés, practicaron competencias lingüísticas como la lectura, escritura y pronunciación; además permitió identificar por medio de actividades diseñadas en estos recursos, los resultados de aprendizaje de cada uno de ellos, evaluando sus conocimientos y participación en clase.

Con base a esto, se revisaron los avances de los estudiantes durante la última sesión de la secuencia didáctica, por medio de ejercicios de lectura y escritura, con los cuales se identificó que disfrutaron de las clases, les gustó que se hubiera aplicado la tecnología en las sesiones de inglés, porque sale de lo rutinario; incluso conocieron nuevas herramientas tecnológicas que se

pueden implementar en la enseñanza del inglés. Por esta razón, los resultados de aprendizaje de los estudiantes fueron acorde a cada momento de la actividad, que, aunque tienen conocimiento en algunos temas del área de inglés, aun así, practicaron, escribieron y leyeron, dejaron la timidez al lado y su participación fue muy amena durante el desarrollo.

Para finalizar, el objetivo principal de esta propuesta pedagógica fue promover el uso de estrategias didácticas mediadas por herramientas tecnológicas para mejorar las competencias lingüísticas en el área de inglés de adolescentes entre 15 y 16 años, y este proceso se cumplió teniendo en cuenta los objetivos específicos y las necesidades de los estudiantes, dado que en las dos sesiones implementadas, el desarrollo de las tres actividades estaban enfocadas en practicar por medio de textos, la fluidez, pronunciación, escritura y lectura en inglés con el fin de que los estudiantes mejoraran su redacción y por supuesto la comprensión lectora al momento de leer historietas o descripciones de acuerdo con el nivel académico del inglés. Sin embargo, es necesario aplicar para futuras propuestas pedagógicas herramientas tecnológicas más actualizadas, y con más variedad temática que permita incentivar la interacción colaborativa, y que, además, incluya el autoaprendizaje de los estudiantes, es decir, que motiven al estudiante a aprender de manera autónoma y voluntaria.

### Referencias Bibliográficas

- Afanador, L., Leal, M., Sánchez, Z., Cristancho, J., & Cogollo, L. (2023). *La gamificación en ambientes de aprendizaje para la enseñanza del bilingüismo, avances teóricos, metodológicos y tendencias en la investigación: una revisión sistemática 2018-2023. Mundo FESC*. doi:<https://doi.org/10.61799/2216-0388.1433>
- Calahorrano, P., & Andrango, S. (2024). *Impacto desde el pensamiento crítico de la inteligencia artificial como herramienta para el aprendizaje del inglés*. *Revista Social Fronteriza*.  
Obtenido de  
<https://www.revistasocialfronteriza.com/ojs/index.php/rev/article/view/255/453>
- Cruz, C., & Rodríguez, J. (2023). *Uso de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la enseñanza-aprendizaje del inglés, una revisión de literatura. Espacio I+D, Innovación más Desarrollo*. Obtenido de  
<https://espacioimasd.unach.mx/index.php/Inicio/article/view/315/1429>
- Díaz, M., Javier, G., & Cruz, A. (2018). *Uso de las herramientas tecnológicas para la enseñanza de la lengua extranjera*. Corporación Universidad de la Costa. Obtenido de  
<http://hdl.handle.net/11323/2196>
- Escalada, O. (2022). *Repositorio Nacional*. Obtenido de Pontificia Universidad Católica del Ecuador: <https://repositorio.puce.edu.ec/items/e64f262b-753a-4c04-97dd-b6719826d36d>
- Fuentes, F. (2022). *Aula invertida y aprendizaje basado en tareas a través de las TIC para el aprendizaje del inglés*. *Revista Vinculando*. Obtenido de <https://vinculando.org/beta/aula-invertida-y-aprendizaje-basado-en-tareas-a-traves-de-las-tic-para-el-aprendizaje-del-ingles.html>

- Hernández, S., Hernández, J., & Moreno, R. (2024). *Estrategia para desarrollar competencias lingüísticas en inglés usando una aplicación virtual*. RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo. Obtenido de [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-74672024000100629&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-74672024000100629&script=sci_arttext)
- Marrugo, I. (2016). *Objetos virtuales de aprendizaje y el desarrollo de aprendizaje autónomo en el área de inglés*. Dialnet. Obtenido de [https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-74672024000100629&script=sci\\_arttext](https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S2007-74672024000100629&script=sci_arttext)
- Martínez, M. (2020). *Herramientas digitales para la enseñanza del idioma inglés Digital Tools to Facilitate the Learning of the English Language*. Con-Ciencia Boletín Científico de la Escuela Preparatoria No. 3. Obtenido de <https://repository.uaeh.edu.mx/revistas/index.php/prepa3/article/view/6112/7359>
- Medina, E., & Tobón, S. (2010). *Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación, 3a ed. Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación, 3a ed.*, Centro de Investigación en Formación y Evaluación CIFE, Bogotá, Colombia, Ecoe Ediciones. Obtenido de <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>
- MEN. (2019). *Portal Mineducación* . Obtenido de <https://www.mineducacion.gov.co/portal/normativa/Leyes/85906:Ley-0115-de-Febrero-8-de-1994>
- MEN. (2022). *Portal Mineducación*. Obtenido de <https://www.mineducacion.gov.co/portal/Preescolar-basica-y-media/Referentes-de-calidad/340021:Estandares-Basicos-de-competencia>

- Minda, L., Lino, k., Toala, K., & Saltos, J. (2023). *Uso de herramientas tecnológicas virtuales para la enseñanza y aprendizaje de inglés en la educación superior tecnológica*. Serie Científica de la Universidad de las Ciencias Informáticas. Obtenido de <https://publicaciones.uci.cu/index.php/serie/article/view/1429/1170>
- Ministerio de Educación Nacional. (2013). *Metodologías que transforman. Secuencia didáctica para el desarrollo de competencias ciudadanas*. Obtenido de [https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-329722\\_archivo\\_pdf\\_secuencias\\_didacticas\\_desarrollo\\_competencias.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-329722_archivo_pdf_secuencias_didacticas_desarrollo_competencias.pdf)
- Miranda, M. (2023). *Aprendizaje del inglés y el uso de las Tics como método de enseñanza en un grupo de estudiantes de la carrera de inglés de la universidad Autónoma de Chiriquí*. Revista Boletín Redipe. Obtenido de <https://publicaciones.uci.cu/index.php/serie/article/view/1429/1170>
- Monterrey, T. d. (2022). *EdTec*. Obtenido de <https://edtec.tec.mx/es/innovacion-de-la-experiencia-de-aprendizaje/tendencias-educativas>
- Navarro, L., Miranda, G., Aroca, B., Caballero, N., Guimaraes, J., Sánchez, J., & Vásquez, A. (2022). *Las Tics como soporte en el aprendizaje autónomo en estudiantes de nivel secundario: retos a alcanzar en la educación digital*. Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar. Obtenido de [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v6i2.1960](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v6i2.1960)
- Parrado, A. (2020). *MOTIVACIÓN Y TICS PARA LA ENSEÑANZA APRENDIZAJE DEL INGLÉS EN LA UNIVERSIDAD. APUNTES*. Revista Qualitas. Obtenido de <https://revistas.unibe.edu.ec/index.php/qualitas/article/view/48/68>

- Pérez, M. (2003). *La investigación sobre la propia práctica como escenario de cambio escolar. Pedagogía y Saberes*. Obtenido de <https://doi.org/bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17227/01212494.18pys70.74>
- Pizarro, G., & Cordero, D. (2013). *Las TIC: Una herramienta tecnológica para el desarrollo de las competencias lingüísticas en estudiantes universitarios de una segunda lengua*. Revista Electrónica Educare. Obtenido de [https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S1409-42582013000300013](https://www.scielo.sa.cr/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1409-42582013000300013)
- Placencia, M., Gúzman, M., & Ramirez, R. (2018). *Las TIC, recurso que favorece la animación lectora y desarrolla competencias lingüísticas en los estudiantes de inicial y primer grado. Maestro y sociedad*. Obtenido de <https://maestrosociedad.uo.edu.cu/index.php/MyS/article/view/4012/3464>
- Ramírez, L., Tomalá, D., & Romero, J. (2020). *Competencias digitales en el uso de herramientas digitales para el aprendizaje de inglés*. Revista InGenio. Obtenido de <https://revistas.uteq.edu.ec/index.php/ingenio/article/view/21/32>
- Thomas, R. (2024). *La Tecnología y su Influencia en la Enseñanza de la Lengua Extranjera Inglés: Una Revisión Sistemática de Literatura*. Ciencia Latina: Revista Multidisciplinar. Obtenido de [https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v8i2.11138](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.11138)
- Yataco, P., Castro, M., Valdivia, M., & López, G. (2023). *Aprendizaje del idioma inglés a través de herramientas digitales en educación superior: revisión sistemática*. Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación. Obtenido de <https://revistahorizontes.org/index.php/revistahorizontes/article/view/826>

## Apéndices

### Apéndice A

*Carpeta de la Práctica Pedagógica*

[https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/rfyaray\\_unadvirtual\\_edu\\_co/EmaYjL2lYWFCsRiFiiea2\\_sBUpjsvID1cQmW3sauIM-W2g?e=YFc3Be](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/rfyaray_unadvirtual_edu_co/EmaYjL2lYWFCsRiFiiea2_sBUpjsvID1cQmW3sauIM-W2g?e=YFc3Be)