

**Comprensión lectora en inglés en estudiantes del grado octavo a través de herramientas interactivas durante los meses de septiembre a noviembre del año 2024**

Jeniffer Lorena Laserna Cortes

Asesor

Erika Harbleidy Cubides Rocha

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Diplomado Práctica e Investigación Pedagógica

2024

## Resumen

Este documento es el resultado de un diplomado de profundización como opción de grado, desarrollado en el marco de una práctica de investigación pedagógica en la Institución Educativa San Agustín, ubicada en Aguazul, Casanare, por su énfasis en el desarrollo integral de los estudiantes, promoviendo valores y habilidades académicas en diversas áreas. En este contexto, la intervención se llevó a cabo durante el segundo semestre del año 2024, con estudiantes del grado octavo, y tuvo como objetivo principal fomentar la comprensión lectora en textos en inglés mediante el uso de herramientas interactivas. Para ello, se implementó la secuencia didáctica: Leyendo juntos: explorando el inglés con las TIC, compuesta por tres actividades diseñadas para promover el aprendizaje activo y motivar a los estudiantes hacia el idioma. Como resultado, los estudiantes evidenciaron que esta estrategia mejoró significativamente las competencias en la asignatura de inglés, destacando la efectividad de integrar tecnologías interactivas para promover aprendizajes significativos y una formación integral, a la vez que se fortalecieron la motivación y el interés por el aprendizaje del idioma.

**Palabras clave:** Comprensión lectora, herramientas interactivas, educación inclusiva, enseñanza del inglés, competencias ciudadanas.

### **Abstract**

This document is the result of a deepening diploma as a degree option, developed within the framework of a pedagogical research practice at the San Agustin Educational Institution, located in Aguazul, Casanare, for its emphasis on the comprehensive development of students, promoting academic values and skills in various areas. In this context, the intervention was carried out during the second semester of 2024, with eighth grade students, and its main objective was to promote reading comprehension in English texts through the use of interactive tools. To do this, the didactic sequence was implemented: Reading together: exploring English with ICT, composed of three activities designed to promote active learning and motivate students towards the language. As a result, the students evidenced that this strategy significantly improved competencies in the subject of English, highlighting the effectiveness of integrating interactive technologies to promote meaningful learning and comprehensive training, while strengthening motivation and interest in learning. language.

**Keywords:** Reading comprehension, interactive tools, inclusive education, English teaching, citizenship skills.

## Tabla de Contenido

Introducción .....	6
Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica .....	8
Pregunta de Investigación.....	11
Objetivos.....	12
Objetivo General.....	12
Objetivos Específicos .....	12
Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica .....	13
Marco de Referencia de la Planeación Didáctica .....	17
Planeación Didáctica.....	20
Enfoque Didáctico .....	23
Implementación.....	27
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	32
Conclusiones.....	38
Referencias Bibliográficas .....	40
Apéndices.....	42

**Lista de Apéndices**

<b>Apéndice A</b> <i>Carpetas de la Práctica Pedagógica</i> .....	42
---	----

## Introducción

Esta propuesta se implementó en la Institución Educativa San Agustín, sede principal ubicada en el municipio de Aguazul, en el departamento de Casanare, una institución de carácter público que cuenta con cuatro sedes y ofrece formación desde la educación básica hasta la media. La institución abarca los grados de primaria y secundaria, destacándose por su énfasis en el desarrollo integral de los estudiantes, promoviendo valores y habilidades académicas en diversas áreas.

La propuesta se lleva a cabo con estudiantes de grado octavo quienes oscilan en una edad entre los 13 y 15 años, de acuerdo a su edad manifiestan habilidades de motivación y participación en el área de inglés, sin embargo, a través de la observación, interacción con los estudiantes y la docente del área se evidenciaron dificultades significativas en la comprensión lectora de textos en inglés, un área clave del currículo que, debido a su creciente relevancia, exige una atención especial. A pesar de los esfuerzos institucionales por mejorar el dominio del inglés, los diagnósticos realizados al inicio del año escolar muestran que estos estudiantes no logran identificar y comprender adecuadamente el vocabulario, lo que afecta su capacidad de analizar y reflexionar sobre textos en inglés. Este problema no solo repercute en su desempeño académico, sino que también limita su progreso dentro del programa nacional de bilingüismo, que busca que Colombia sea un país bilingüe para el año 2025.

La propuesta pedagógica tiene como objetivo general fomentar la comprensión lectora en inglés mediante el uso de herramientas interactivas. Se espera que estas herramientas no solo ayuden a los estudiantes a identificar vocabulario, sino que también mejoren su capacidad para analizar y reflexionar sobre textos en inglés, en línea con los objetivos del programa "Colombia Bilingüe" (MINEDUCACION,2025, pp. 65-69). Los objetivos específicos incluyen:

diagnosticar el nivel de contacto de los estudiantes con las herramientas interactivas, desarrollar actividades de comprensión lectora usando dichas herramientas, y evaluar el impacto de su implementación en el desarrollo de las habilidades lectoras.

La estrategia busca mejorar la comprensión lectora en inglés a través de herramientas interactivas y actividades dinámicas. La secuencia didáctica incluye tres actividades claves. Primero, se realizará una encuesta sobre el uso de las TIC, seguida de un juego didáctico llamado Memories games –Body parts vocabulario, que servirá para romper el hielo mientras los estudiantes refuerzan el vocabulario sobre las partes del cuerpo. Luego, se aplicará un juego de Kahoot, en el que se utilizarán tarjetas de vocabulario relacionadas con "Healthy Problems", incentivando el aprendizaje lúdico y colaborativo. Finalmente, en la tercera actividad, "Adjetivos opuestos y juguetes", se trabajará en la comprensión lectora mediante adjetivos opuestos, usando juguetes para describir y reforzar el vocabulario. Al finalizar, se llevará a cabo una breve evaluación de las emociones de los estudiantes a través de un video interactivo, permitiéndole reflexionar sobre su aprendizaje y la efectividad de las herramientas utilizadas.

La implementación de esta estrategia es fundamental para abordar las dificultades de comprensión lectora en inglés que enfrentan los estudiantes. Al integrar herramientas interactivas y actividades lúdicas, se espera mejorar sus habilidades lingüísticas y aumentar su motivación hacia el aprendizaje. Este enfoque les proporcionará competencias esenciales en un mundo globalizado, donde el inglés es clave. Además, la efectividad de esta estrategia puede influir positivamente en la práctica pedagógica, ofreciendo un modelo replicable para otros educadores.

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

El proyecto de investigación se desarrolla en la Institución Educativa San Agustín, ubicado en una región de características urbanas con una significativa diversidad cultural y socioeconómica. Esta institución se sitúa en el corazón de una comunidad que enfrenta ciertos desafíos económicos, lo que la convierte en un espacio clave para la intervención educativa. La misión de la institución es formar estudiantes con sólidos valores éticos, conocimiento científico y responsabilidad social, mientras que su visión es consolidarse como un referente en educación inclusiva y de calidad. Ofrece una enseñanza mixta, orientada hacia el desarrollo de competencias para la vida, y cuenta con una población estudiantil diversa que abarca desde educación básica hasta media. Este contexto es relevante para el proyecto de investigación, pues la diversidad del entorno permite explorar cómo las herramientas digitales pueden mejorar la comprensión lectora en inglés, especialmente en comunidades con un acceso limitado a recursos tecnológicos.

El grupo participante está compuesto por estudiantes de octavo grado, de edades entre 13 y 15 años, quienes presentan un rango variado de habilidades en inglés, debido a sus diferentes experiencias y acceso a recursos educativos fuera de la institución. Aunque algunos estudiantes demuestran una comprensión básica del inglés, la mayoría se encuentra en un nivel inicial, lo cual representa un reto, ya que estos deben fortalecer su comprensión lectora y vocabulario en una lengua extranjera. La interacción entre ellos es dinámica y colaborativa, y se percibe una disposición general a participar en actividades que involucran tecnología, lo cual es fundamental para la implementación de herramientas digitales en esta propuesta pedagógica.

La demanda principal de aprendizaje en este contexto es la necesidad de mejorar la competencia lectora en inglés de los estudiantes, particularmente en vocabulario y comprensión

de textos básicos. Este desarrollo es crucial en un mundo globalizado, donde el inglés se convierte en una herramienta de comunicación y acceso a la información. Sin embargo, el contexto sociocultural del grupo indica una exposición limitada al inglés fuera del aula, lo cual sugiere que el aprendizaje depende en gran medida de la experiencia y los recursos que la institución pueda ofrecer. Así, el desafío radica en proporcionarles un entorno de aprendizaje motivador y significativo que responda a estas necesidades.

Desde una perspectiva apreciativa, los estudiantes muestran un potencial significativo en la comprensión lectora en inglés cuando se les brinda apoyo visual y actividades interactivas que facilitan la asimilación de vocabulario. Aunque su nivel de competencia actual es básico, han demostrado habilidades para aplicar nuevos conocimientos en actividades prácticas. Estos desempeños reflejan una disposición positiva hacia el aprendizaje del inglés cuando se utilizan enfoques innovadores y digitales. Además, se evidencia que los estudiantes tienen una actitud favorable hacia el aprendizaje colaborativo, lo que puede ser aprovechado en actividades grupales que integran herramientas tecnológicas.

Actualmente, el aprendizaje del inglés en esta institución se media principalmente a través de métodos tradicionales, como lecturas guiadas y ejercicios de traducción. Si bien estos métodos permiten una introducción básica al idioma, no siempre logran captar la atención de todos los estudiantes, especialmente aquellos que requieren un aprendizaje más dinámico. Además, la falta de recursos digitales en las aulas limita la exposición de los estudiantes a estrategias interactivas que podrían mejorar su comprensión y retención de vocabulario en inglés. La práctica pedagógica tradicional funciona en niveles básicos de instrucción, pero se percibe la necesidad de innovar para atender los distintos estilos de aprendizaje.

En este contexto, surge el interés de integrar herramientas digitales interactivas, como mediadores de aprendizaje en el área. La hipótesis es que estas herramientas no solo facilitarán una mayor retención de vocabulario, sino que también aumentarán la motivación y el interés de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés, al convertir el proceso en una experiencia más atractiva y dinámica. Este cambio en la metodología podría hacer que el aprendizaje sea más inclusivo, atendiendo las necesidades de los estudiantes que requieren un enfoque más visual e interactivo.

### **Pregunta de Investigación**

¿Cómo fomentar la comprensión lectora en textos de inglés en estudiantes de grado octavo de la Institución Educativa San Agustín, Aguazul (Casanare), a través de herramientas interactivas durante los meses de septiembre a noviembre del año 2024?

## **Objetivos**

### **Objetivo General**

Fomentar la comprensión lectora en textos de inglés en estudiantes de grado octavo de la Institución Educativa San Agustín, Aguazul (Casanare), a través de herramientas interactivas durante los meses de septiembre a noviembre del año 2024

### **Objetivos Específicos**

Diagnosticar el contacto que tienen los estudiantes del grado octavo con las herramientas interactivas.

Desarrollar actividades de comprensión lectora mediante la aplicación de herramientas interactivas.

Determinar el efecto de la comprensión lectora de los estudiantes del grado octavo, después de la implementación de las herramientas interactivas.

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

Para desarrollar un análisis exhaustivo de la comprensión lectora en inglés a través de herramientas interactivas, la propuesta pedagógica se centra en una investigación sobre la propia práctica docente y la manera en que esta se puede perfeccionar a través de la observación y reflexión crítica. Goodman (1976), la lectura no es solo un proceso de descifrado, sino un acto de comprensión activa en el que los estudiantes “adivinan” y verifican constantemente el sentido de los textos, lo cual resulta fundamental en un contexto de aprendizaje de una segunda lengua. En la práctica docente, esta perspectiva permite considerar los conocimientos previos de los estudiantes y su capacidad de hacer inferencias como un punto de partida para la construcción de sentido.

Desde la perspectiva de Smith (1983), la comprensión lectora va más allá de la decodificación; se trata de un acto en el que el lector aporta experiencias y conocimientos previos que enriquecen la lectura. Esta noción influye directamente en la propuesta pedagógica, ya que se reconoce la importancia de que los estudiantes de octavo grado comprendan textos en inglés, integrando herramientas interactivas que hagan este proceso más significativo y personal. Al aplicar estrategias pedagógicas que permitan a los estudiantes aportar su propio contexto al proceso lector, la práctica docente se vuelve un medio para la transformación educativa.

Solé (1992), enfatiza la enseñanza de estrategias como la inferencia y el resumen, que se consideran esenciales en la comprensión lectora. Para un docente, esto significa observar y adaptar su propia práctica para guiar a los estudiantes en el uso de herramientas interactivas que permitan no solo la decodificación de palabras, sino la interpretación crítica de textos en inglés. La implementación de estrategias específicas fortalece la competencia lectora y facilita la reflexión del docente sobre el impacto de estas herramientas en el aprendizaje.

De acuerdo con Cassany (2006), el aprendizaje autónomo y la lectura crítica son componentes clave para el desarrollo de competencias en los estudiantes. Esta visión respalda la propuesta pedagógica al incorporar herramientas interactivas que favorecen un aprendizaje participativo y autónomo. Al reflexionar sobre su propia práctica, el docente puede evaluar en qué medida el uso de la tecnología fomenta la autonomía en los estudiantes, promoviendo una lectura activa y analítica en un contexto de segunda lengua.

De acuerdo a (UNESCO, 2005) destacó la importancia de diseñar “sistemas de educación inclusivos y sin barreras”, lo que implica una adaptación del sistema educativo a las necesidades de cada estudiante. Este principio se incorpora en la investigación sobre la práctica pedagógica al implementar herramientas interactivas que buscan reducir las barreras de aprendizaje en la comprensión lectora en inglés. La propuesta pedagógica reconoce que la inclusión debe ser un pilar fundamental, adaptando la práctica docente para asegurar que todos los estudiantes tengan acceso a oportunidades equitativas de aprendizaje.

González y Escudero (2008) consideran que el currículo debe incluir el uso de recursos educativos digitales (RED), los cuales facilitan un aprendizaje interactivo y adaptado a las necesidades del estudiante. Este enfoque apoya la propuesta pedagógica, al reconocer que la inclusión de herramientas digitales puede transformar la práctica docente y fomentar un aprendizaje más interactivo y contextualizado, lo cual enriquece el proceso de enseñanza.

Tobón (2010), señala que la enseñanza de competencias debe incluir tanto el desarrollo cognitivo como el socioemocional, destacando su importancia para mejorar la calidad educativa. En este sentido, la propuesta pedagógica, desde una perspectiva integral, atiende al desarrollo emocional de los estudiantes. A través de la implementación de herramientas interactivas, se

promueve una práctica educativa que fomenta el crecimiento emocional y la empatía, elementos fundamentales para un aprendizaje significativo.

Camilloni (2013) subraya la importancia de la evaluación formativa en la comprensión lectora, lo cual permite a los docentes ajustar su práctica según las necesidades de los estudiantes. La propuesta pedagógica incluye una reflexión constante sobre el uso de herramientas interactivas, permitiendo que el docente adapte su estrategia de enseñanza según los resultados observados en los estudiantes. Así, la práctica docente se vuelve un proceso dinámico que responde a las características individuales de cada estudiante.

El Ministerio de Educación Nacional (2013), en Colombia “aboga por una educación orientada a la formación de ciudadanos críticos y activos”. Esta perspectiva se incorpora en la propuesta pedagógica al fomentar la comprensión lectora en inglés como una herramienta para que los estudiantes participen de manera crítica en su entorno. La investigación sobre la práctica pedagógica se enfoca en cómo los docentes pueden motivar a sus estudiantes a aplicar lo aprendido para entender mejor su realidad social y cultural.

UNICEF (2014) argumenta que la educación inclusiva debe adaptarse para satisfacer las necesidades individuales de cada estudiante, promoviendo un enfoque que asegure la equidad en el aprendizaje. La propuesta pedagógica busca adaptar las prácticas educativas a través de herramientas interactivas que hagan la comprensión lectora accesible para todos los estudiantes, promoviendo la igualdad de oportunidades en el aula. Este enfoque permite una reflexión constante sobre el impacto de la tecnología en la equidad educativa.

Pérez (2003) considera que la investigación educativa tiene un “carácter político”, ya que impacta en las estructuras de poder y en las oportunidades de aprendizaje. La propuesta pedagógica aborda este carácter político al integrar herramientas digitales para fomentar la

comprensión lectora en inglés, promoviendo la equidad en el acceso al aprendizaje. La práctica docente, en este caso, se convierte en un medio para reducir las desigualdades en la educación, respondiendo así a la visión de Pérez Abril.

Finalmente, el artículo de Scientific Future (2024), señala que la comprensión lectora es esencial para el desarrollo del pensamiento crítico y la resolución de problemas, habilidades fundamentales para un aprendizaje significativo. La propuesta pedagógica incorpora esta perspectiva al utilizar herramientas interactivas que favorecen el desarrollo de estas competencias en el contexto de la comprensión lectora en inglés.

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

Los referentes técnicos en el ámbito educativo, como los establecidos por el Ministerio de Educación Nacional (2006), presentan una visión integral de los estudiantes, quienes están en una etapa crítica de desarrollo cognitivo y emocional. En esta etapa, se consideran tanto sus capacidades para el aprendizaje autónomo como sus necesidades de orientación en competencias específicas. De acuerdo con estos lineamientos, es fundamental que el proyecto esté diseñado con un enfoque inclusivo y participativo. Este enfoque, que incorpora herramientas interactivas, responde a la naturaleza exploratoria y tecnológica de esta generación y está en sintonía con el aspecto ontológico de la pregunta de investigación.

Por otro lado, los estándares básicos de competencias destacan la importancia de una educación orientada al desarrollo integral de competencias que trascienden el conocimiento teórico, promoviendo habilidades de comprensión y análisis de textos en contextos reales. En este sentido, estos referentes enfatizan la necesidad de que los estudiantes sean capaces de aplicar el conocimiento de manera práctica, lo cual se alinea con la investigación. De esta manera, este proyecto busca establecer un enfoque práctico y reflexivo, en el que los estudiantes no solo comprendan el texto en inglés, sino que también desarrollen competencias que los preparen para enfrentar los desafíos de un mundo globalizado MEN (2006). Esta coherencia entre la propuesta y los lineamientos oficiales garantiza que el aprendizaje sea relevante y alineado con las expectativas de desarrollo establecidas.

En cuanto a la educación formal, los estándares básicos de competencias para el aprendizaje de inglés en educación secundaria señalan que los estudiantes deben desarrollar habilidades de comprensión y análisis de textos adaptados a su nivel de desarrollo. De acuerdo con esto, estos estándares permiten no solo el aprendizaje de la lengua inglesa, sino también la

construcción de habilidades de pensamiento crítico y razonamiento lógico. Por lo tanto, en este proyecto, la comprensión lectora en inglés no solo se enfoca en el dominio del idioma, sino que apunta a fomentar un pensamiento crítico en los estudiantes, permitiéndoles interpretar, cuestionar y valorar los textos de manera significativa (MEN, 2006). Para los estudiantes de octavo grado, estos estándares son relevantes, ya que el dominio del inglés les abre puertas tanto académicas como culturales, dándoles una ventaja significativa en su educación futura.

En relación con Tobón (2010), define las competencias como un conjunto de conocimientos, habilidades y actitudes que permiten a los estudiantes actuar de manera eficaz en situaciones diversas, estructurándolas en dimensiones como el saber, el saber hacer y el saber ser. Según el autor, estas competencias incluyen tanto la comprensión teórica como la aplicación práctica, promoviendo un aprendizaje integral y sostenible. En el contexto de la investigación, la dimensión ontológica de fomentar la comprensión lectora en inglés se vincula con la idea de Tobón de que las competencias no son habilidades aisladas, sino un proceso que capacita a los estudiantes para adaptarse a diferentes contextos. En este sentido, el desarrollo de competencias lectoras en inglés se convierte en una herramienta que les permite interactuar con otros contextos culturales y académicos, preparándolos para una participación activa y crítica en su entorno.

En consecuencia, el diagnóstico realizado muestra que, actualmente, el enfoque es mayormente teórico, centrado en la adquisición de vocabulario y estructuras gramaticales sin una integración suficiente de actividades prácticas y dinámicas que promueven una comprensión auténtica y contextualizada. Este enfoque, aunque cumple con ciertos estándares curriculares, carece de elementos que permitan a los estudiantes aplicar su conocimiento de manera significativa. Por esta razón, el proyecto propone el uso de herramientas interactivas que permitan una experiencia de aprendizaje más activa y vinculada con la realidad de los

estudiantes. De este modo, la implementación de actividades interactivas en inglés permitirá que los estudiantes experimenten un aprendizaje más participativo y orientado a resolver problemas, lo cual es esencial para cerrar la brecha entre el enfoque actual y los objetivos del proyecto.

Por otro lado, la tendencia educativa que mejor se adapta a la propuesta pedagógica es el aprendizaje activo y participativo, con una base en el enfoque constructivista y el uso de herramientas tecnológicas. Según las investigaciones actuales en educación, el uso de tecnologías interactivas y digitales potencia el aprendizaje de los estudiantes al brindarles oportunidades de explorar, analizar y comprender la información de forma autónoma. En este contexto, según las propuestas teóricas de modelos de educación digital, el uso de plataformas interactivas en el aprendizaje de idiomas fomenta una comprensión más profunda y contextualizada, ayudando a los estudiantes a interiorizar el conocimiento de manera significativa. En este sentido, la propuesta pedagógica se acoge a esta tendencia, brindando a los estudiantes oportunidades para interactuar con el contenido de una manera innovadora y efectiva.

Finalmente, la variable de herramientas interactivas, asociada a un criterio metodológico de aprendizaje activo, representa un enfoque estratégico para reducir la brecha en el aspecto ontológico de la pregunta de investigación. De esta forma, las herramientas interactivas no solo motivan a los estudiantes, sino que también les ofrecen una plataforma para practicar y aplicar el conocimiento en contextos variados, lo que favorece una comprensión auténtica y aplicada. Se invita al lector a conocer los detalles de la planeación didáctica que se exponen en el siguiente apartado, donde se detalla la metodología propuesta y el proceso de implementación.

### **Planeación Didáctica**

A nivel metodológico, esta investigación se desarrolló bajo acciones en calidad de secuencia didáctica denominada “Leyendo juntos explorando el inglés” para alcanzar el objetivo: Fomentar la comprensión lectora en textos de inglés en estudiantes de grado octavo uno de la Institución Educativa San Agustín, Aguazul (Casanare), a través de herramientas interactivas durante los meses de septiembre a noviembre del año 2024. De manera precisa, las actividades dispuestas responden a la cadena de objetivos específicos diseñados para el estudio.

En consideración, respecto al primer objetivo específico consiste en diagnosticar el contacto que tienen los estudiantes del grado octavo uno con las herramientas interactivas, se estableció convocar a la población estudiantil del grado octavo de la Institución Educativa San Agustín para que por medio de una encuesta escrita con preguntas de selección múltiple se pudiera identificar el conocimiento de los estudiantes a la variable seleccionada y como producto susceptible para el análisis una muestra de fotos de las encuestas diligenciadas.

Paso seguido, respecto al segundo objetivo específico consiste en desarrollar actividades de comprensión lectora mediante la aplicación de herramientas interactivas, se estableció el diseño y aplicación de la herramienta de juego de Kahoot con el fin de fortalecer el aspecto ontológico a través de la variable y como producto susceptible para el análisis se realiza un diario de campo con las observaciones sobre el comportamiento y desempeño de los estudiantes durante la actividad.

Finalmente, respecto al tercer objetivo específico consiste en determinar el efecto de la comprensión lectora de los estudiantes del grado octavo, después de la implementación de las herramientas interactivas, se estableció una actividad denominada (Opposite adjectives and toys) con el fin de lograr una comprensión efectiva de los adjetivos opuestos en inglés y su correcto

uso para describir objetos en este caso los juguetes, se espera que los estudiantes sean capaces de identificar y seleccionar el adjetivo correcto que describe un objeto, así como su adjetivo opuesto, demostrando comprensión lectora y habilidades de vocabulario y como producto susceptible para el análisis un video para identificar los cambios surgidos en el desarrollo de la actividad que permita identificar si hubo un cambio significativo.

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 busco que los estudiantes enriquecieran su aprendizaje en tanto alcanzaban los siguientes resultados en la competencia pragmática de la secuencia didáctica en las tres actividades los cuales son: En la primera actividad, los estudiantes explorarán el impacto de las herramientas tecnológicas en su aprendizaje. Esto incluye identificar los recursos disponibles y reflexionar sobre su relevancia educativa mediante encuestas y escritos. Además, participarán en un juego didáctico que promueva habilidades de memoria y atención, relacionando conceptos aprendidos con las herramientas tecnológicas utilizadas. Finalmente, conectarán estas experiencias con su rendimiento académico en inglés, evaluando la utilidad de las tecnologías interactivas en su proceso de aprendizaje. La segunda actividad se centra en el desarrollo de la comprensión lectora a través de dinámicas gamificadas. Durante esta etapa, los estudiantes identificarán respuestas correctas, analizarán ideas principales y detalles relevantes de textos en inglés y aplicarán estrategias de deducción para interpretar vocabulario nuevo. A través de un juego interactivo como Kahoot, reflexionarán sobre su desempeño, identificando fortalezas y áreas a mejorar en la comprensión de los textos abordados. En la tercera actividad, los estudiantes consolidarán su conocimiento de vocabulario mediante la identificación de adjetivos y sus opuestos para describir objetos. Esto se complementará con ejercicios de expresión oral y

escrita, permitiéndoles practicar y ganar confianza en el uso del idioma inglés. Además, reflexionarán sobre las emociones experimentadas durante el proceso, promoviendo el autoconocimiento y la autorregulación emocional como parte integral de su aprendizaje.

### **Enfoque Didáctico**

El enfoque didáctico en el que se circunscribe esta investigación corresponde al desarrollo de competencias, particularmente, de la comprensión lectora en inglés, hacia la construcción de ciudadanía (Ministerio de Educación Nacional, 2013). Es por ello que, se afirma que la secuencia didáctica “Leyendo juntos: explorando el inglés con las TIC” facilitará conquistas relacionadas con emociones, inclusión, y corresponsabilidad porque al integrar estos valores en las actividades de comprensión lectora, se promueve un aprendizaje significativo que no solo fortalece las habilidades lingüísticas de los estudiantes, sino que también los sensibiliza ante temas sociales y éticos. Así, los estudiantes desarrollan una perspectiva crítica y empática que les permite aplicar lo aprendido en contextos reales, fortaleciendo su capacidad de participación y responsabilidad ciudadana.

Es importante resaltar que este estudio cuenta con respaldo para su diseño en los referentes técnicos como los estándares básicos de competencia, que tienen como horizonte común, fomentar competencias en jóvenes para que se constituyan en seres democráticos y con capacidad participativa para la transformación social.

Es importante resaltar que este estudio se fundamenta en los referentes técnicos y en los Estándares Básicos de Competencias, los cuales sirven como guía para su diseño. Estos lineamientos garantizan que las actividades propuestas estén alineadas con los objetivos educativos nacionales, promoviendo un aprendizaje integral que combina el desarrollo de competencias lingüísticas, cognitivas y sociales en los estudiantes.

Adherido a lo expuesto, el diseño de la secuencia “Leyendo juntos: explorando el inglés con las TIC” tuvo en cuenta los desarrollos teóricos como: Goodman (1976), quien propuso el enfoque psicogenético de la lectura; Smith (1983), conocido por su teoría de la percepción en la

lectura; Solé (1992), que aportó estrategias para la enseñanza de la comprensión lectora; UNESCO (2005), que promovió políticas educativas inclusivas; Cassany (2006), enfocado en la literacidad crítica; González y Escudero (2008), quienes investigaron sobre la enseñanza del inglés como lengua extranjera; Pérez A. (2003), que analizó el carácter político de la investigación educativa; Tobón (2010), reconocido por su trabajo en competencias educativas; Camilloni (2013), que desarrolló teorías sobre la didáctica; MEN (2013), que estableció lineamientos curriculares en Colombia; UNICEF (2014), que defendió los derechos educativos de los niños, y Futuro Científico (2024), que destacó la importancia de la comprensión lectora para el desarrollo del pensamiento crítico y la resolución de problemas. Estos desarrollos teóricos permiten entender la investigación a través de los siguientes preceptos fundamentales.

En ese sentido, la secuencia didáctica se centró en actividades con énfasis en herramientas interactivas, considerado desde un enfoque de innovación como una tendencia para poder cerrar brechas educativas porque las herramientas digitales y los recursos interactivos permiten una enseñanza más personalizada, accesible y atractiva, especialmente en contextos donde los recursos tradicionales pueden ser limitados. Estas tecnologías facilitan la adaptación de los contenidos a los diferentes ritmos y estilos de aprendizaje, permitiendo que todos los estudiantes, independientemente de sus características o antecedentes, puedan acceder a una educación de calidad. Además, las herramientas interactivas fomentan un aprendizaje más autónomo, permitiendo que los estudiantes tomen el control de su proceso de aprendizaje y desarrollen habilidades de pensamiento crítico y resolución de problemas de manera dinámica y colaborativa y que para este caso, se contó con la hipótesis que podría ser de utilidad para fomentar la comprensión lectora en textos de inglés, dado que las actividades interactivas ofrecen un entorno de aprendizaje más inmersivo y práctico, donde los estudiantes pueden involucrarse

activamente con el contenido y practicar de manera más eficaz las habilidades lingüísticas. Este enfoque no solo facilita la comprensión de los textos, sino que también promueve el desarrollo de competencias comunicativas más amplias, esenciales en un contexto globalizado.

Lo anterior, teniendo en cuenta que el grupo de referencia del estudio, a nivel de diagnóstico lograba una comprensión básica de textos en inglés, pero con dificultades para identificar ideas principales y detalles específicos, y de acuerdo con el análisis realizado a partir de encuestas y observación directa en el aula, se encuentran trabajando en mejorar la fluidez lectora y la capacidad de interpretar textos más complejos en inglés, lo que se relaciona directamente con el desarrollo de habilidades cognitivas de análisis y síntesis en el idioma, aspectos fundamentales para fomentar la comprensión lectora en textos más avanzados.

Es por ello que, para iniciar la secuencia, y establecer el primer objetivo específico como horizonte de reconocimiento de los intereses de los estudiantes, se buscó reconocer su acercamiento al esquema variable del estudio. De tal manera que, a través de un juego didáctico interactivo donde los estudiantes emparejan tarjetas de vocabulario relacionadas con partes del cuerpo y luego leen en voz alta y generan frases en inglés, se puedan reconocer los ritmos particulares e intereses individuales de los estudiantes respecto a su preferencia por aprender a través de herramientas interactivas y su nivel de comprensión lectora en inglés, lo cual se refuerza con la aplicación de una encuesta que les permite expresar cómo se identifican con las herramientas utilizadas en su proceso de aprendizaje .

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

Abordar los saberes previos son fundamental porque permite al docente conectar el nuevo conocimiento con lo que los estudiantes ya saben, lo que facilita el proceso de aprendizaje.

Reconocer los saberes previos no solo permite identificar el nivel de comprensión de los estudiantes, sino que también les otorga un sentido de continuidad en su aprendizaje. Además, favorece la construcción de nuevos conocimientos de manera significativa, pues los estudiantes pueden relacionar lo aprendido anteriormente con la nueva información, promoviendo una mayor retención y aplicabilidad del contenido. Esta práctica también ayuda a detectar posibles malentendidos o lagunas en el conocimiento, lo que permite al docente ajustar su enseñanza para satisfacer mejor las necesidades del grupo.

Finalmente, vale la pena exaltar que el ejercicio de diseño de la secuencia didáctica que soporta este estudio, permite al investigador fortalecer reflexiones para el ejercicio pedagógico vinculantes con el compromiso de experiencias de aprendizaje más significativos, centrados en las necesidades y capacidades de los estudiantes, fomentando su autonomía y desarrollo integral y como intelectual transformativo en el sentido de continuar investigando y mejorando las prácticas educativas mediante enfoques innovadores que promuevan el pensamiento crítico y la reflexión continua sobre las metodologías aplicadas en el aula .

## Implementación

El 22 de octubre de 2024, de 7:00 am a 8:00 am, se llevó a cabo la primera actividad de la sesión “Leyendo juntos explorando: el inglés con las TIC” en la clase de octavo grado de la Institución Educativa San Agustín. Se inició con un saludo a los estudiantes y un juego de “Memories Games” enfocado en vocabulario de las partes del cuerpo como: "ear (oído)", "mouth (boca)", "eyes (ojos)", "nose (nariz)", y "hand (mano)". Durante la actividad, los estudiantes participaron activamente al seleccionar cartas en busca de pares, mostrando confianza y cooperación a medida que avanzaba el juego. Este enfoque lúdico generó un ambiente de aprendizaje dinámico y permitió a los estudiantes practicar las expresiones en inglés de manera efectiva.

La actividad demostró las necesidades educativas de los estudiantes al integrar un juego visual que promovió el aprendizaje del término relacionado con los problemas de salud, parte de la malla curricular. La disposición de los estudiantes en filas horizontales facilitó la interacción y la visibilidad del material digital, apoyando la participación de todos y mejorando su experiencia de aprendizaje en grupo. La organización del espacio contribuyó a un ambiente donde cada estudiante se sintió motivado a participar.

El tiempo de una hora fue adecuado, con los primeros 20 minutos dedicados al juego y el resto a una encuesta diagnóstica sobre el uso de herramientas interactivas en el aprendizaje de inglés. Esta estructura permitió que todos los estudiantes tuvieran la oportunidad de participar y también de expresar sus opiniones sobre el uso de la tecnología en sus clases.

Es así que la estrategia de evaluación, a través del juego, proporcionó una forma lúdica de medir el reconocimiento del vocabulario, y fue efectiva para observar la participación y la seguridad de los estudiantes. Los estudiantes respondieron con entusiasmo a las preguntas y

demonstraron su comprensión en un ambiente relajado, lo que facilitó una evaluación más precisa de su aprendizaje.

La implementación de la actividad se alineó con los aprendizajes esperados, promoviendo tanto la retención de vocabulario como la aplicación práctica en un contexto comunicativo. Esto ayudó a los estudiantes a familiarizarse con el inglés de una manera significativa y efectiva.

La estrategia de evaluación permitió identificar logros en la competencia de comprensión lectora en inglés. Las participaciones durante el juego y las respuestas de la encuesta ofrecieron una visión clara del nivel de comprensión de cada estudiante y de su disposición para interactuar en inglés.

Las acciones realizadas durante la intervención promovieron el aprendizaje esperado, fomentando un entorno participativo donde los estudiantes se sintieron motivados a practicar y demostrar su comprensión. El diálogo durante el juego facilitó un aprendizaje contextual y natural.

Los recursos didácticos utilizados, como el juego de memoria digital, contribuyeron al logro del aprendizaje esperado al ofrecer una forma efectiva de fortalecer el vocabulario, generando un interés positivo hacia el aprendizaje del idioma. Estos recursos fueron acordes con lo planeado y cumplieron con el objetivo de integrar el aprendizaje del inglés de una manera interactiva y motivadora.

En la segunda actividad se desarrolló el día 23 de octubre de 2024, de 7:00 am a 8:00 am, y estuvo diseñada para reforzar el vocabulario en inglés mediante la herramienta digital ¡Kahoot!, reconocida por su capacidad para motivar y activar el aprendizaje. Esta actividad se planteó como un medio para promover un aprendizaje activo a través de la gamificación, centrado en el tema “Problemas de salud” de la malla curricular. Durante la sesión, los

estudiantes respondieron preguntas de selección múltiple en ¡Kahoot!, lo que fomentó una competencia sana y facilitó la retención de conocimientos. Las imágenes interactivas que mostraron diferentes síntomas en inglés permitieron a los estudiantes aprender nuevo vocabulario de manera significativa y contextualizada. Esta metodología resultó efectiva para captar el interés de los estudiantes, transformando el aprendizaje del idioma en un proceso de entretenido y significativo.

La actividad tuvo en cuenta los estilos y ritmos de aprendizaje de cada estudiante, integrando actividades que facilitan tanto la autoevaluación como la participación en diferentes niveles. La estructura de las actividades grupales permitió que aquellos estudiantes con ritmos de aprendizaje más lentos tuvieran tiempo para adaptarse a la dinámica de la sesión, mientras que los que aprendían a un ritmo más rápido pudieron disfrutar del desafío que ofrecían las preguntas en ¡Kahoot!. Esta atención a los diversos estilos de aprendizaje fue crucial para mantener a todos los estudiantes involucrados y comprometidos con la actividad.

El uso de la herramienta digital permitió que la autoevaluación fuera una parte fundamental de la experiencia de aprendizaje. Los estudiantes pudieron reflexionar sobre su desempeño y fortalecer su comprensión del vocabulario relacionado con los problemas de salud. La actividad también permitió que el docente identifique áreas de mejora en el conocimiento de los estudiantes, ofreciendo así una evaluación formativa que se alinea con sus necesidades educativas. La intervención en esta actividad se adecuó a los aprendizajes esperados, ya que la gamificación no solo promovió el reconocimiento de vocabulario, sino que también facilitó la práctica de la lectura y comprensión en un contexto dinámico. Los estudiantes se sintieron motivados a participar, lo que refleja el impacto positivo de la herramienta digital en su proceso de aprendizaje.

La estrategia de evaluación fue acorde con lo planeado, ya que el uso de ¡Kahoot! Permitió medir la comprensión del vocabulario de manera interactiva. Las respuestas de los estudiantes durante la actividad ofrecieron una visión clara de su nivel de conocimiento y su disposición para interactuar en inglés. La implementación de esta actividad respondió a los aprendizajes esperados, promoviendo un entorno de participación activa y colaboración. Las dinámicas competitivas de ¡Kahoot! ayudaron a que los estudiantes se sintieran motivados a aprender y practicar el inglés de una manera divertida.

Los recursos didácticos utilizados, como ¡Kahoot!, contribuyeron significativamente al logro del aprendizaje esperado, ya que ofrecieron una forma efectiva de involucrar a los estudiantes en el aprendizaje del vocabulario y mantener su interés en el idioma. Estos recursos fueron acordes con lo planeado y cumplieron con el objetivo de facilitar un aprendizaje significativo y motivador.

Ya para finalizar en la tercera actividad tuvo lugar el 25 de octubre de 2024, de 8:00 am a 9:00 am, y se centró en el tema “Adjetivos opuestos y juguetes”. En esta sesión, los estudiantes observaron imágenes de juguetes y debían seleccionar el adjetivo que mejor los describiera, lo que fomentó la comprensión lectora y permitió la aplicación práctica del vocabulario en contextos reales. Al final de la actividad, se les pidió que expresaran cómo se sintieron utilizando tres opciones de emociones: "feliz", "triste" o "aburrido". Esta evaluación, aunque sencilla, proporcionó al docente en formación una retroalimentación valiosa sobre la receptividad de los estudiantes y el impacto emocional de las actividades interactivas, resaltando la importancia de trabajar con secuencias didácticas que promuevan una retroalimentación continua y mejoren la experiencia de aprendizaje.

Las actividades fueron seleccionadas para responder a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes, creando un ambiente activo y colaborativo que fomentó un aprendizaje práctico y relevante. La inclusión de juegos y herramientas digitales atendió su necesidad de una enseñanza menos convencional, logrando que la experiencia educativa fuera significativa. En cada sesión, se evidencia no solo el desarrollo cognitivo de los estudiantes, sino también sus intereses, emociones y nivel de motivación, lo que contribuyó a reforzar sus habilidades comunicativas en inglés.

Para el docente en formación, el uso de una secuencia didáctica organizada y guiada facilitó la estructuración del aprendizaje en etapas claras, lo que facilitó la planeación y evaluación de cada actividad. La metodología activa fue esencial para promover la autonomía y el compromiso de los estudiantes, convirtiendo el aprendizaje del inglés en una experiencia motivadora y retadora. En futuras prácticas pedagógicas, el docente en formación continuará utilizando secuencias didácticas por su capacidad para adaptarse a las necesidades del grupo, facilitar el seguimiento del progreso y mejorar los resultados de aprendizaje.

A lo largo de esta secuencia didáctica, se lograron diversos objetivos: los estudiantes participaron activamente en actividades digitales diseñadas para mejorar su comprensión lectora y retención de vocabulario en inglés, experimentaron una metodología diferente y atractiva, y mostraron un incremento en su motivación hacia el aprendizaje de un segundo idioma. Para el docente, la implementación de herramientas tecnológicas en el aula se ha convertido en uno de los principales logros, al crear un ambiente de aprendizaje dinámico y participativo que se adapta a los intereses y ritmos de cada estudiante, consolidando así una práctica pedagógica efectiva y significativa.

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

La implementación de la secuencia didáctica “Leyendo juntos explorando: el inglés con las TICs” en el grado octavo de la Institución Educativa San Agustín produjo resultados significativos en el aprendizaje de una segunda lengua. Las tres actividades diseñadas: el juego de memoria sobre partes del cuerpo, una dinámica en ¡Kahoot! centrado en problemas de salud y el ejercicio de adjetivos opuestos con juguetes; involucraron a los estudiantes en un entorno de aprendizaje activo que fomentó su interés y retención en el uso del inglés. La evaluación final, donde se pidió a los estudiantes expresar sus emociones sobre la actividad; reflejó que la mayoría se sentía motivada y comprometida, en línea con los resultados esperados según el (Ministerio de Educación Nacional, 2024), que subraya la importancia de las TIC para fomentar la motivación y el compromiso en el aprendizaje de idiomas.

Al analizar esta intervención, se identifican fortalezas en el uso de herramientas interactivas como una forma eficaz para captar el interés y facilitar el aprendizaje. La implementación de juegos y actividades dinámicas en inglés promovió no solo el aprendizaje, sino que también permitió que los estudiantes desarrollaran una competencia sana y un sentido de colaboración en el aula. Sin embargo, se notaron algunas dificultades en ciertos estudiantes, quienes requerían un ritmo más pausado para familiarizarse con el uso de las herramientas digitales, lo cual evidencia la necesidad de ajustes en el tiempo destinado a las actividades para garantizar una inclusión equitativa según García et al. (2024).

La práctica pedagógica requiere acciones concretas orientadas a mejorar la adaptación de los estudiantes a los recursos digitales. Como sugiere Medina y Tobón (2010), una de las recomendadas es iniciar cada sesión con actividades de repaso breves, que revisan contenidos anteriores, preparando gradualmente a los estudiantes antes de enfrentar actividades más

avanzadas. Además, organizar a los estudiantes en grupos de apoyo, en los cuales aquellos con mayor facilidad para manejar las tecnologías puedan ayudar a sus compañeros, podría ser una estrategia efectiva para mejorar la experiencia de aprendizaje en un entorno colaborativo.

Las acciones tomadas durante la implementación de esta secuencia didáctica facilitaron el aprendizaje al proporcionar un ambiente donde los estudiantes puedan participar activamente y sentir el aprendizaje de una manera divertida y práctica. La disposición de las mesas en filas horizontales y el acceso visual a la herramienta digital contribuyeron a que cada estudiante se sintiera parte de la actividad, promoviendo así la interacción constante entre ellos. Este contexto estructurado y motivador facilitó que los estudiantes tuvieran una experiencia significativa, promoviendo una mejor comprensión y práctica del inglés (Tecnológico de Monterrey , 2024).

La intervención también fue influida positivamente por el uso de tecnologías interactivas como ¡Kahoot!, las cuales permitieron que los estudiantes se involucraran en su aprendizaje de una forma autónoma y lúdica, contribuyendo al desarrollo de sus habilidades lingüísticas. Sin embargo, una de las dificultades observadas fue la falta de familiarización inicial con estas herramientas, lo cual limitó la participación de algunos estudiantes. Esta situación indica que, en futuras implementaciones, sería conveniente incluir una introducción detallada a estas herramientas para maximizar su efectividad.

Dentro de esta implementación se destacan tanto fortalezas como desafíos. Una de las fortalezas fue la metodología gamificada, que logró captar y mantener la atención de los estudiantes, motivándolos a participar activamente. La principal dificultad, sin embargo, fue la diferencia en el nivel de familiarización con las herramientas digitales entre los estudiantes. Esta diferencia hizo que algunos se sintieran rezagados al inicio de la actividad, lo cual se podría

mejorar en futuras implementaciones mediante una fase introductoria para familiarizar a los estudiantes con las plataformas tecnológicas antes de iniciar las actividades principales.

En relación con la pregunta de investigación sobre cómo fomentar la comprensión lectora en inglés mediante herramientas digitales, se observa que esta práctica demuestra que la inclusión de tecnologías en el aula puede mejorar significativamente la motivación y el aprendizaje de los estudiantes, logrando que el aprendizaje del idioma se perciba como una experiencia entretenida y significativa. La capacidad de estas herramientas para captar la atención de los estudiantes y ofrecer una retroalimentación inmediata demuestra ser un recurso valioso para promover la comprensión lectora en inglés de forma dinámica y atractiva (UNESCO, 2014).

Desde el rol docente, la planeación estructurada con objetivos claros es esencial para guiar el aprendizaje de manera organizada y efectiva. Esta planeación permite adaptar cada actividad a las necesidades y contexto específico del grupo, anticipando posibles desafíos y ajustando recursos y tiempos para favorecer una enseñanza significativamente. La organización no solo facilita el desarrollo de contenidos, sino que también permite seleccionar las metodologías y herramientas más adecuadas para alcanzar los objetivos educativos de forma eficaz y coherente.

En esta práctica pedagógica, la secuencia didáctica, que incorporó herramientas digitales como ¡Kahoot! y juegos de memoria, promovió un aprendizaje activo y motivador en inglés. La capacidad de adaptar estas actividades a los estilos y ritmos de aprendizaje de los estudiantes destacó el valor de una planeación flexible, capaz de ajustarse a las circunstancias del aula. La experiencia refleja cómo una planeación cuidadosa y adaptativa puede hacer el aprendizaje más atractivo y accesible, consolidando una práctica pedagógica inclusiva y orientada a las

necesidades del grupo. Este enfoque está alineado con el modelo propuesto por Tobón (2010), quien resalta la importancia de las competencias como una herramienta para mejorar la calidad de la educación.

Durante la implementación de la secuencia didáctica, se observaron varias diferencias, fortalezas, dificultades y limitaciones que impactaron el desarrollo de la actividad. Una de las fortalezas principales fue la metodología gamificada, la cual logró captar y mantener la atención de los estudiantes, promoviendo un ambiente de aprendizaje activo y participativo. El uso de herramientas digitales como ¡Kahoot! y juegos de memoria fueron efectivos para motivar a los estudiantes y facilitar su comprensión del inglés en un entorno dinámico y entretenido.

No obstante, surgieron también dificultades y limitaciones. La variabilidad en los niveles de familiarización tecnológica entre los estudiantes resultó ser un desafío, pues aquellos sin experiencia previa en el uso de herramientas digitales se sintieron en desventaja y tuvieron dificultades para seguir el ritmo de la actividad. Esta diferencia en los niveles de competencia tecnológica se debió a la diversidad de experiencias previas de los estudiantes con el acceso y uso de tecnologías digitales. En muchos casos, los estudiantes no tienen acceso constante a dispositivos electrónicos, lo cual impacta su capacidad de adaptación a herramientas interactivas en el aula.

Otro obstáculo fue de carácter técnico. Al inicio de la sesión, se detectó que el adaptador de cable del proyector no era compatible con la computadora destinada para la actividad, lo que obligó a cambiar el equipo por otro disponible en la Institución Educativa San Agustín. No obstante, la computadora alternativa era más lenta, lo cual generó retrasos en la carga de los juegos y afectó el tiempo planeado para cada actividad. Esta situación resaltó la importancia de

verificar la compatibilidad de los equipos previamente y de disponer de alternativas en caso de fallas técnicas.

Ambas dificultades destacan la necesidad de una preparación técnica y logística adicional para evitar interrupciones que puedan disminuir el interés y la atención de los estudiantes. Según Medina y Tobón (2010), “Para futuras implementaciones, se recomienda introducir una fase inicial de familiarización con las herramientas digitales” lo que permitirá a los estudiantes sentirse más seguros y preparados para interactuar con las plataformas. Asimismo, sería beneficioso realizar pruebas de compatibilidad técnica de los equipos y contar con adaptadores o computadoras de respaldo. Por último, una estrategia útil podría ser; tener materiales de respaldo en formato físico o no digital, de manera que las actividades puedan desarrollarse de forma alternativa en caso de dificultades tecnológicas. Estas recomendaciones pueden ayudar a minimizar los obstáculos y mejorar la efectividad y fluidez de futuras sesiones didácticas.

En relación con la pregunta de investigación, los resultados de esta implementación muestran cómo el uso de herramientas digitales impacta positivamente en la comprensión lectora en inglés. La inclusión de actividades gamificadas y visualmente atractivas, como ¡Kahoot! y juegos de memoria, no solo captó la atención de los estudiantes, sino que también mejoró su retención y aplicación de los conocimientos en contextos comunicativos reales. Esto confirma que las tecnologías interactivas son un medio eficaz para promover el aprendizaje significativo, manteniendo a los estudiantes motivados y comprometidos como lo señala (Tecnológico de Monterrey , 2024).

Desde el rol docente, la planificación detallada y adaptada a las necesidades del grupo fue esencial para el éxito de la intervención. Organizar las actividades de manera que se equilibren el aprendizaje autónomo y colaborativo permita atender los diversos niveles de habilidad en el aula.

Una planeación cuidadosa ayudó a prevenir desafíos y adaptar los recursos tecnológicos para garantizar una implementación fluida y alineada con los objetivos educativos. “La planificación detallada y la previsión de posibles obstáculos resultan esenciales para garantizar una experiencia educativa coherente y efectiva” Según Medina y Tobón (2010).

En cuanto a la posición sobre la planeación, se considera que esta es una herramienta indispensable en el ejercicio pedagógico, no solo porque organiza el contenido y las metodologías, sino también porque facilita la toma de decisiones durante la ejecución de las actividades. Además, la planeación es el momento en el cual se pueden anticipar dificultades, identificar las herramientas y metodologías que mejor se adaptan a los objetivos, y establecer un marco de referencia que guía cada fase de la práctica pedagógica.

La planeación es una herramienta clave en el ejercicio pedagógico, ya que organiza el contenido y las metodologías, facilitando la toma de decisiones durante la ejecución de las actividades. Al anticipar dificultades y ajustar las herramientas y estrategias, se garantiza que cada fase de la práctica pedagógica se desarrolle de manera coherente y adaptada a las particularidades de los estudiantes. Según Medina y Tobón (2010), la planeación permite organizar el proceso educativo para adaptarlo al contexto y lograr un aprendizaje significativo. Esto maximiza el impacto de la enseñanza y promueve una experiencia de aprendizaje enriquecedora y accesible para todos.

## Conclusiones

La presente investigación se enfocó en fomentar la comprensión lectora en inglés en estudiantes de grado octavo de la Institución Educativa San Agustín, Aguazul-Casanare, mediante herramientas interactivas. La propuesta, desarrollada entre septiembre y noviembre de 2024, tuvo como objetivo mejorar las habilidades lectoras de los estudiantes y crear un entorno motivador e inclusivo. La planificación fue adecuada para el contexto y las necesidades de los alumnos, quienes respondieron positivamente al uso de actividades tecnológicas. Sin embargo, se presentan limitaciones en cuanto al acceso a dispositivos. Para abordar esta situación, se implementó el uso de equipos compartidos en clase, fomentando la colaboración.

Los objetivos específicos fueron alcanzados en su mayoría. En primer lugar, el diagnóstico inicial mostró el nivel de familiaridad de los estudiantes con las herramientas interactivas, permitiendo adaptar las actividades a sus conocimientos previos y logrando una experiencia accesible y cómoda. En segundo lugar, las actividades de comprensión lectora diseñadas para la intervención incentivaron la participación activa, lo cual resultó en un aprendizaje significativo en un contexto digital. Los resultados, evaluados antes y después de la implementación, evidenciaron un progreso en la comprensión lectora de los estudiantes, lo que demuestra la efectividad de los métodos interactivos empleados.

La principal limitación en la implementación fue la falta de acceso a dispositivos, lo que dificultó la continuidad del aprendizaje fuera del aula. Para mitigar esta dificultad, se promovió el uso de dispositivos móviles y herramientas accesibles en diferentes plataformas, permitiendo a los estudiantes continuar el aprendizaje en casa. Esta experiencia reforzó la importancia de adaptar las estrategias pedagógicas a las condiciones reales del contexto, asegurando que todos los estudiantes pudieran participar en el proceso educativo.

Esta propuesta generó cambios significativos en la práctica pedagógica, al integrar herramientas tecnológicas y un enfoque inclusivo en la enseñanza del inglés. Se evidencia que los estudiantes aprenden mejor cuando el proceso educativo se adapta a sus intereses y estilos de aprendizaje. Este enfoque facilitó un ambiente en el que los estudiantes se sintieron involucrados y motivados, además de fomentar una valoración de la diversidad de habilidades y ritmos de aprendizaje.

En cuanto a la proyección de esta propuesta pedagógica, se considera que tiene un alto potencial de ampliación a otros niveles educativos y áreas, ya que las herramientas interactivas demostraron ser una estrategia efectiva y adaptable. A futuro, se espera aplicar esta metodología en otras asignaturas, promoviendo la autonomía y motivación de los estudiantes en sus propios procesos de aprendizaje.

En conclusión, el progreso de los estudiantes y su motivación reflejan el cumplimiento de los propósitos planteados. Las actividades interactivas lograron no solo mejorar la comprensión lectora en inglés, sino también crear un ambiente de aprendizaje inclusivo, donde cada estudiante tuvo la oportunidad de participar y desarrollarse. Esta investigación reafirma el valor de la inclusión y la tecnología como recursos esenciales para transformar la educación y crear oportunidades de aprendizaje igualitarios y motivadoras para todos los estudiantes.

### Referencias Bibliográficas

- Camilloni, A. (2013). *Evaluar para comprender y mejorar los aprendizajes*. Santillana.
- Cassany, D. (2006). *Describir el escribir: Cómo se aprende a escribir*. Anagrama.
- Futuro Científico. (2024). *La importancia de la Compresión Lectora y su influencia en el proceso de enseñanza–aprendizaje*.
- García, L., Muñoz, P., & Repiso, E. (2024). *Integración de las TIC en la educación: Nuevas perspectivas didácticas*. Académica.
- González, M., & Escudero, T. (2008). *Competencias y diseño curricular en la educación*. Síntesis.
- Goodman, K. (1976). *Lectura: un juego de adivinanzas psicolingüístico*. Rowley: Newbury House.
- Medina Vidaña, E., & Tobón Tobón, S. (2010). *Formación integral y competencias*. Revista Interamericana de Educacion de Adultos.
- Ministerio de Educación Nacional. (2006). *Estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras: Inglés*. Obtenido de [https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-115174\\_archivo\\_pdf.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/1621/articles-115174_archivo_pdf.pdf)
- Ministerio de Educación Nacional. (2013). *Lineamientos de competencias para la educación en ciudadanía global*.
- Ministerio de Educación Nacional. (2013). *Metodologías que Transforman*. Secuencia didáctica para el desarrollo de competencias ciudadanas. Obtenido de [https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles329722\\_archivo\\_pdf\\_secuencias\\_didacticas\\_desarrollo\\_competencias.pdf](https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles329722_archivo_pdf_secuencias_didacticas_desarrollo_competencias.pdf)

- Ministerio de Educación Nacional. (2024). *Estándares básicos de competencias*. Gobierno Nacional.
- Nacional, M. d. (2025). *Colombia, la mejor educada: Líneas estratégicas de la política educativa del Ministerio de Educación Nacional*. Obtenido de [https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-356137\\_foto\\_portada.pdf](https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-356137_foto_portada.pdf)
- Pérez Abril, G. (2003). *Educación y cambio social*. Universidad Pedagógica Nacional.
- RED. (2016). *Recursos Educativos Digitales*. Guía para Expertos temáticos.
- Smith, F. (1983). *Leer como escritor*. Teachers College Press.
- Solé, I. (1992). *Estrategias de lectura*. Barcelona: Graó.
- Tecnológico de Monterrey . (2024). *Innovación educativa y herramientas digitales en el aprendizaje de idiomas*.
- Tobón, S. (2010). *Las competencias: Un modelo para mejorar la calidad de la educación y no como panacea a todos los problemas educativos*.
- UNESCO. (2005). *Directrices para la educación inclusiva y sin barreras*. UNESCO.
- UNESCO. (2014). *Tecnologías de la información y la comunicación en la educación: Una herramienta para la mejora de la calidad educativa* . Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura.
- Unicef. (2014). *Educación inclusiva para todos*. Unicef. Obtenido de <https://www.unicef.org/Colombia/>

## Apéndices

### Apéndice A

*Carpeta de la Practica Pedagógica*

[https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/jllasernac\\_unadvirtual\\_edu\\_co/Ei0ozGiKxatMvnyogtM-B9sBnYflhkoOB8c9DGUnqt8gcQ?e=XLySif](https://unadvirtualedu-my.sharepoint.com/:f:/g/personal/jllasernac_unadvirtual_edu_co/Ei0ozGiKxatMvnyogtM-B9sBnYflhkoOB8c9DGUnqt8gcQ?e=XLySif)