

Los recursos tecnológicos educativos como motivación hacia el aprendizaje de una segunda lengua en el grado tercero del Centro Educativo San Miguel Sucre

Linda Michel Gil Gallego

Sory Luz Severiche Barrios

Asesor

Gina Patricia Cleves Suaza

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Diplomado Práctica e Investigación Pedagógica

2024

Resumen

El objetivo de este estudio fue motivar a los estudiantes de grado 3° del Centro Educativo San Miguel, en una zona rural del suroeste de Majagual, hacia el aprendizaje del inglés mediante la implementación de recursos tecnológicos educativos. La población estudiantil, afectada por condiciones socioeconómicas y emocionales adversas, presentaba un bajo interés en aprender una segunda lengua. Para abordar esta situación, se desarrolló una propuesta pedagógica basada en el uso de herramientas tecnológicas, como aplicaciones, juegos y videos, con el fin de crear un ambiente de aprendizaje más dinámico y adaptado a sus necesidades. La metodología incluyó actividades lúdicas y evaluaciones participativas que buscaban captar la atención de los estudiantes y mejorar su motivación y rendimiento en el aprendizaje del inglés. Además, se emplearon encuestas, observación directa y registros de participación como instrumentos de evaluación para medir los cambios en el nivel de interés y compromiso de los estudiantes. Los resultados de la implementación de esta propuesta pedagógica revelaron un aumento significativo en la motivación y participación de los estudiantes en las clases de inglés. Las actividades y los recursos digitales permitieron reducir la percepción del inglés como una asignatura difícil y monótona por lo que la tecnología educativa demostró ser una herramienta eficaz para motivar el aprendizaje del inglés en un contexto rural desfavorable, ofreciendo un modelo replicable para otros entornos educativos similares.

Palabras clave: Motivación, tecnología, educación, inglés, ruralidad.

Abstract

The aim of this study was to motivate third-grade students at Centro Educativo San Miguel, located in a rural area in the southwest of Majagual, to learn English through the use of educational technology. The student population, affected by adverse socioeconomic and emotional conditions, exhibited low interest in learning a second language. To address this issue, a pedagogical proposal was developed that incorporated technological tools such as apps, games, and videos to create a more dynamic learning environment tailored to the students' needs. The methodology involved engaging activities and participatory evaluations designed to capture students' attention and enhance their motivation and performance in English learning. Surveys, direct observation, and participation logs were used to assess changes in interest and engagement levels. The implementation of this pedagogical approach resulted in a significant increase in students' motivation and participation in English classes. The activities and digital resources helped to diminish the perception of English as a challenging and monotonous subject. Consequently, educational technology emerged as an effective tool to foster English learning in an underserved rural context, offering a replicable model for similar educational environments.

Keywords: Motivation, technology, education, english, rurality.

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	19
Planeación Didáctica.....	22
Enfoque Didáctico	25
Implementación.....	29
Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica.....	32
Conclusiones.....	35
Referencias Bibliográficas	38
Apéndices.....	43

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>Carpeta de la Práctica Pedagógica</i>	43
--	----

Introducción

El Centro Educativo San Miguel, ubicado en una zona rural del suroeste de Majagual, atiende a aproximadamente 70 estudiantes en los niveles de transición y básica primaria, de los cuales 10 niños de entre 8 y 10 años cursan el grado 3°. Este centro educativo enfrenta desafíos particulares al atender a esta población, ya que muchos de sus estudiantes provienen de contextos de violencia y desplazamiento. Estas experiencias impactaron profundamente su bienestar emocional y su motivación académica, especialmente en el aprendizaje de una segunda lengua como el inglés. Los estudiantes del grado 3°, en particular, mostraban bajos niveles de interés y participación en las clases de inglés, percibiéndolas como monótonas y desconectadas de su realidad. Esta situación evidenció la necesidad de replantear la enseñanza de esta asignatura, adaptándola a sus necesidades socioemocionales y culturales.

En respuesta a estos retos, esta propuesta buscó integrar recursos tecnológicos educativos como estrategia clave para motivar y comprometer a los estudiantes en el aprendizaje del inglés. La tecnología educativa ha demostrado ser una herramienta transformadora en el ámbito pedagógico, permitiendo un aprendizaje más interactivo, adaptativo y atractivo. A través de aplicaciones interactivas, juegos de vocabulario, exploraciones con realidad aumentada y videos educativos, esta propuesta buscó crear un ambiente de aprendizaje que fomentara la curiosidad y la participación activa de los estudiantes, ajustándose a sus realidades.

Integrar recursos tecnológicos resulta esencial para motivar a los estudiantes del grado 3° del Centro Educativo San Miguel, quienes enfrentan desafíos socioeconómicos y emocionales. Según la UNESCO (2023), la tecnología digital, con su potencial transformador de las últimas décadas, es especialmente relevante para el aprendizaje de una segunda lengua al facilitar la interacción y el feedback inmediato.

Al incorporar tecnología en el proceso educativo, esta propuesta pedagógica no solo aspiraba mejorar el proceso de aprender inglés, sino también a ofrecer un modelo replicable para otras escuelas o áreas educativas en contextos similares. Basada en estudios sobre el impacto motivacional de las tecnologías en la educación, esta iniciativa tiene el potencial de transformar la percepción del aprendizaje en los estudiantes, mostrándoles cómo el inglés puede convertirse en una herramienta significativa en sus vidas.

Diagnóstico de la Propuesta Pedagógica

El Centro Educativo San Miguel se encuentra en una zona rural al suroeste del municipio de Majagual. La institución cuenta con cuatro aulas de clase, una sala de informática y dos baterías de baños, una para niñas y otra para niños. Atiende a una población de aproximadamente 70 estudiantes en transición y básica primaria. Dentro de esta población, el grado tercero tiene 10 estudiantes, 6 de ellos son niñas y 4 niños, en edades de 8 a 10 años. Estos niños provienen de familias nucleares y monoparentales, pertenecientes a los estratos socioeconómicos 0 y 1. Los papás de los estudiantes desempeñan labores producción agrícola y, en algunos casos, a la cría de animales de corral, lo que puede influir en la disponibilidad de recursos y oportunidades de aprendizaje.

Los estudiantes de tercer grado han experimentado violencia social, conflicto armado y desplazamiento, afectando su estabilidad emocional y el apoyo familiar y social. Estas experiencias generan necesidades de apoyo adicional y problemas emocionales que dificultan el desarrollo de habilidades sociales y afectan su proceso educativo, especialmente en el aprendizaje del inglés, donde muestran desinterés y desmotivación.

La motivación es un factor principal en cualquier área de estudio que influye directamente en el aprendizaje. Gardner (1985) entiende la motivación como el interés individual por aprender. En este sentido, es fundamental que el alumno tenga la habilidad de visualizar la importancia del idioma inglés y lo que este conocimiento podría representar para sus vidas. Dörnyei (2006) afirma que, sin la motivación suficiente, las personas con capacidades extraordinarias no podrían alcanzar metas a largo plazo en la situación específica de aprender un idioma, por tanto, es necesario estudiar cómo motivar a los estudiantes para aprender una lengua extranjera. Por otro lado, Chen (2010) sostiene que, en muchos sentidos, la tecnología ofrece una

amplia variedad de herramientas para enseñar y aprender sin limitaciones de lugar o tiempo y, por tanto, ofrecer material innovador a los estudiantes resulta motivador al momento de aprender.

Los estudiantes de tercer grado del Centro Educativo San Miguel, en un entorno rural y con limitaciones socioeconómicas y emocionales, mostraron desinterés y falta de motivación para aprender inglés. Perciben el idioma como difícil y poco útil en su contexto, y consideran las clases monótonas. Su apatía está vinculada a su origen en familias de bajos recursos estratos 0 y 1, donde las dificultades económicas limitan el acceso a recursos educativos y tecnológicos, afectando su aprendizaje interactivo.

Las experiencias traumáticas de violencia y desplazamiento han afectado la estabilidad emocional de los estudiantes, dificultando su concentración y participación, especialmente en el aprendizaje de inglés. La pobreza extrema, embarazos no deseados y drogadicción son problemas comunes en su comunidad, creando un ambiente desfavorable para la educación. Además, la falta de recursos tecnológicos limita el acceso a formas atractivas y efectivas de aprender el idioma, haciendo el proceso monótono y poco motivador.

Debido a las experiencias previas y al contexto mencionado, los estudiantes muestran una falta de interés hacia el idioma inglés, percibiéndolo más como una carga que como una herramienta valiosa para su futuro. En respuesta a esta situación, se propuso la implementación de recursos tecnológicos educativos con el objetivo de abordar estos problemas mediante la provisión de herramientas interactivas y motivadoras que revitalizaran el interés por el aprendizaje del inglés y también ofrecerles un espacio seguro y dinámico para explorar nuevas formas de aprendizaje que se alinearan con sus realidades y aspiraciones.

Pregunta de Investigación

¿Cómo motivar a los estudiantes del grado 3° del Centro Educativo San Miguel hacia el aprendizaje del idioma inglés mediante el uso de recursos tecnológicos educativos?

Objetivos

Objetivo General

Como motivar a los estudiantes del grado 3° del Centro Educativo San Miguel hacia el aprendizaje del idioma inglés mediante el uso de recursos tecnológicos educativos.

Objetivos Específicos

Diagnosticar el nivel inicial de interés y motivación de los estudiantes del grado 3° hacia el aprendizaje del idioma inglés.

Implementar recursos tecnológicos educativos interactivos y atractivos para facilitar el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del grado 3°.

Evaluar el impacto del uso de recursos tecnológicos educativos en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes del grado 3° en el aprendizaje del inglés.

Diálogo entre la Teoría y la Propuesta Pedagógica

Para fundamentar esta propuesta de investigación, a continuación, se muestra un listado de referencias organizadas de forma cronológica. Estas fichas de lectura entrelazan investigaciones que ofrecen fundamentos relevantes para esta investigación.

En primer lugar, López (2011) en su investigación realizada en la Universidad Autónoma de Aguascalientes con alumnos del Programa de Fomento a las Lenguas Extranjeras, su propósito era saber el concepto de los estudiantes sobre los recursos tecnológicos como apoyo para aprender inglés. su fue enfoque cualitativo. Las conclusiones de la investigación indican que los alumnos recurren de manera proactiva a los recursos tecnológicos para practicar sus habilidades en el idioma inglés. Este estudio aporta significativamente a nuestro proyecto al revelar la perspectiva de los alumnos sobre usar herramientas tecnológicas, orientándonos en la planificación pedagógica y considerando la inclinación de los alumnos hacia la tecnología y sus beneficios.

Por su lado, Domingo & Marquès (2013), en su artículo se enfocan en innovar en la educación al integrar las TIC en las clases. Esta investigación se desarrolló en diez centros educativos de España, involucrando a docentes que implementaron tecnologías en el salón de clases. El objetivo de la investigación era evaluar cómo la incorporación de recursos tecnológicos puede mejorar la enseñanza como el desarrollo educativo de los alumnos. La metodología utilizada fue de investigación-acción. La principal conclusión del estudio es que las TIC aumentan la motivación y la atención de los alumnos. Esta investigación subraya el objetivo principal de este proyecto. Sin embargo, es importante destacar que este proyecto se centra en la población estudiantil, mientras que el artículo borda ambas perspectivas.

En consonancia con lo anterior, Avendaño et al. (2015), llevaron a cabo una investigación en Malambo y Barranquilla, cuyo propósito fue analizar la relación entre las competencias sociales, el uso de TIC y el rendimiento académico en estudiantes de primaria. La metodología empleada fue cuantitativa, con un enfoque empírico-analítico y una recopilación de muestras cualitativas. Los resultados del estudio indicaron que el uso de las TIC está asociado con un mejor desempeño académico y conductas pro-sociales. Estos hallazgos son significativos para esta investigación, ya que no solo respaldan la idea inicial de cómo las TIC pueden motivar el aprendizaje, sino que también promueven comportamientos pro-sociales en los estudiantes.

Para ilustrar un enfoque distinto, Benedetto et al. (2019), de la Universidad Técnica Particular de Loja, Ecuador. Basándose en una revisión bibliográfica, analizan cómo las TIC se integran a modelos pedagógicos como el constructivismo y su impacto en la adquisición de destrezas lingüísticas en inglés. Comparan estos modelos con enfoques tradicionales como el conductismo y el estructuralismo. La principal conclusión es que las TIC ofrecen un potencial significativo para el aprendizaje del inglés, pero su efectividad depende de una adecuada integración pedagógica que permita un aprendizaje activo y contextualizado. Este análisis es clave para la presente investigación, ya que subraya la importancia de usar tecnologías que incentiven a los alumnos a participar, facilitando la interacción y el aprendizaje de manera dinámica.

Por su lado, Gómez et al. (2019), hicieron un estudio en México, con una muestra de 30 profesores de inglés en escuelas primarias públicas. Con un método cuantitativo. El propósito del proyecto era documentar y analizar el uso de las TIC por parte de los docentes, asimismo los elementos institucionales que afectan a dicho uso. Los productos revelaron que las TIC se usan predominantemente para tareas administrativas y la principal barrera para su uso pedagógico fue

la falta de capacitación técnica. Este estudio resulta relevante para la presente investigación, ya que subraya la necesidad de capacitar adecuadamente a los docentes. Aunque este estudio se enfoca en una población estudiantil, es indispensable contar con docentes bien preparados para garantizar la efectividad del proceso educativo.

Posteriormente, Carranza et al. (2019), en su investigación realizada en una universidad pública de México, tuvieron como propósito analizar el concepto de los alumnos frente al uso de la tecnología como herramienta para aprender inglés. Esta investigación se llevó a cabo bajo una perspectiva cuantitativa y concluyó que los estudiantes reconocen el valor de las tecnologías para aprender un segundo idioma. Estos hallazgos confirman la preconcepción principal de nuestro proyecto: los estudiantes de hoy en día están más motivados para aprender un segundo idioma cuando se utilizan recursos tecnológicos educativos.

Por otro lado, Valdez et al. (2019), realizaron una investigación en la Universidad de Quintana Roo, México, con 30 estudiantes de inglés intermedio. Utilizaron actividades como el uso y creación de vídeos de leyendas regionales, cuentos, WhatsApp, juegos y ejercicios para introducir la tecnología en clases e incentivar a los alumnos a aprender inglés. La metodología fue entrevistas y observación. Los resultados indicaron que estas actividades fueron significativas para el aprendizaje de los alumnos. Esta investigación aporta de manera teórica a la presente propuesta. Además, se puede evidenciar que estas herramientas y estrategias permiten una aplicabilidad en diversos niveles educativos, desde primaria hasta universidad.

En lo que respecta a Becerra & Vega (2021), desarrollaron un proyecto de acción pedagógico orientado hacia el modelo b-learning para enseñar inglés a estudiantes de segundo de EGB de Ecuador. Su propósito era investigar cómo al usar las flashcards, mejoran los conocimientos lingüísticos en inglés. Los autores concluyeron que los estudiantes se interesaron

significativamente en el material digital, lo que sugiere que la tecnología puede motivar el aprendizaje de idiomas. Estos hallazgos refuerzan las estrategias planteadas en este proyecto, ya que fomentan un ambiente educativo positivo y productivo en el aula. Sin embargo, es fundamental resaltar que este proyecto aboga por usar múltiples herramientas tecnológicas que diversifiquen el proceso de aprendizaje.

Desde su perspectiva, Huertas-Abril (2021) en su estudio realizado en España en medio de pandemia, tuvo como objetivo analizar cómo la herramienta digital Flipgrid contribuye al desarrollo de habilidades lingüísticas en inglés en estudiantes de educación primaria. La metodología empleada fue cuantitativa y cuasi-experimental, con un enfoque descriptivo y correlacional. El resultado principal es que los estudiantes mostraron una actitud positiva, destacando su motivación y disposición para hablar en inglés, lo cual favoreció la adquisición de habilidades orales. Estos hallazgos son relevantes para la presente investigación, ya que evidencian cómo usar la tecnología fomenta la participación y motivación de los estudiantes en la práctica del inglés, creando un ambiente de aprendizaje dinámico y adaptado a las nuevas necesidades tecnológicas.

Por otro lado, Marimón et al. (2022), en su artículo utilizando un enfoque cualitativo, exploran los desafíos en la construcción del conocimiento en la era digital, destacando como afectó el COVID-19 en el uso de las TIC en el aprendizaje. Concluyen con una serie de reflexiones que evidencian la necesidad de que la educación avance a la vanguardia de la tecnología. Aunque este artículo se enfoca en motivar el aprendizaje de manera general, es importante señalar que este proyecto se enfoca específicamente en aprender inglés.

En cuanto a Marín et al. (2022), en su artículo, presentan un estudio realizado con una muestra de 15 maestros que trabajan durante la segunda etapa de preescolar en Valencia, España.

El propósito era estudiar el concepto de los maestros acerca de la tecnología y su aplicación educativa y operativa. Utilizando un enfoque cualitativo, el estudio sugiere que la tecnología puede ser un elemento motivador en la enseñanza-aprendizaje. Los hallazgos se alinean con la presente investigación, que explora cómo los recursos tecnológicos educativos pueden fomentar la motivación para el aprendizaje de una segunda lengua en los alumnos.

Por su parte, Salcedo Rincón (2022) en su investigación, aborda la educación de inglés en Colombia, destacando la imperiosa necesidad de integrar recursos tecnológicos en el aula. El objetivo del estudio es potenciar los conocimientos del inglés mediante la implementación de TIC, utilizando un enfoque cualitativo que permite comprender profundamente la interacción entre estudiantes y tecnología. La conclusión central de la investigación sugiere que usar herramientas tecnológicas logra incentivar a los alumnos y facilitar nuevos conocimientos del idioma. Este artículo de investigación se alinea perfectamente con este proyecto, ya que la implementación de estrategias innovadoras y el uso de TIC pueden ser clave para despertar interés en los alumnos para aprender inglés.

Continuando con este enfoque, Piña et al. (2023), realizaron una investigación en Cañar, Ecuador, con el propósito de evaluar la efectividad de Genially como recurso didáctico para mejorar conocimientos de verbos en inglés en estudiantes de octavo año. Con un enfoque descriptivo. El resultado principal de la investigación indica que la implementación de Genially puede potenciar la interacción y los aprendizajes valiosos en los alumnos. Este proyecto se alinea con la presente investigación, ya que apoya el propósito es motivar a los alumnos mediante el uso de herramientas tecnológicas. No obstante, se destaca que este proyecto se enfoca específicamente en estudiantes de primaria.

De manera complementaria, Fernández et al. (2023), realizaron una investigación en una escuela primaria pública en México, para evaluar el uso de podcasts en el desarrollo lingüístico de inglés en los alumnos de primer grado, el estudio adoptó un enfoque mixto con pretest, posttest, grupos focales y diarios de notas, lo que permitió una evaluación cuantitativa y cualitativa del avance de los alumnos. Las conclusiones indicaron que los alumnos que utilizaron podcasts fuera del aula, mejoraron significativamente en pronunciación y adquisición de vocabulario, autonomía y disposición favorable respecto a usar tecnología. Estos hallazgos son especialmente relevantes para esta investigación, ya que demuestran que los podcasts pueden ser eficaz para el aprendizaje de vocabulario y pronunciación.

Posteriormente, Thomas (2024) en una revisión sistémica cualitativa documental realizado en la Universidad UMECIT de Panamá, analizó 18 publicaciones acerca de la integración de las TIC al enseñar inglés. El propósito fue revisar cómo las TIC influyen en la educación de este idioma en diferentes contextos educativos. El estudio determinó que usar herramientas tecnológicas mejora las destrezas de los estudiantes y aumenta su motivación para aprender. Este análisis resulta crucial para esta investigación, ya que confirma que el uso de recursos tecnológicos puede motivar a los alumnos para adquirir conocimientos en inglés efectivamente, favoreciendo su participación activa y mejorando su aprendizaje en general.

Por otro lado, Meza et al. (2024), investigaron innovaciones en la enseñanza del inglés en Ecuador, con 50 docentes de inglés de básica y secundaria, con la intención de identificar estrategias metodológicas y tecnológicas para fortalecer las habilidades del lenguaje de los alumnos. adoptaron un enfoque mixto, con encuestas y entrevistas. La conclusión es que metodologías como la educación centrada en actividades lúdicas combinadas con recursos tecnológicos interactivos, mejoran la motivación y la retención de conocimientos. Los resultados

concuerdan con este proyecto, ya que evidencian cómo la combinación de estrategias gamificadas y recursos digitales puede fomentar un entorno educativo más dinámico y motivador. Esto refuerza la importancia de integrar recursos tecnológicos diversos en el aula.

Finalmente, Rosado et al. (2024), analizaron el uso de herramientas TIC de gamificación que favorecen el interés en el aprendizaje de los alumnos de la Unidad Educativa Fiscal Simón Bolívar de Manta, Ecuador, utilizando un método cualitativo. La principal conclusión del estudio es que aplicar las TIC en el proceso educativo es una estrategia efectiva y tiene un impacto positivo en la motivación de los alumnos. Este estudio se alinea con el objetivo de este proyecto, ya que demuestra la efectividad de los recursos tecnológicos en el proceso formativo y la motivación de los estudiantes, lo que puede ser aplicado en esta investigación.

Marco de Referencia de la Planeación Didáctica

Acorde al Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2006), los Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: inglés definen a los estudiantes como sujetos que, durante su trayectoria educativa, deben alcanzar ciertos niveles de excelencia en el aprendizaje del idioma. Estos niveles especifican grados de competencia que se pretenden lograr en el dominio del inglés, indicando lo que se anticipa que los alumnos conozcan y puedan lograr manejar en diferentes contextos comunicativos. Esto los preparará para afrontar las dificultades del mundo globalizado del siglo XXI. En este proyecto de investigación, buscó proporcionar herramientas tecnológicas motivantes para los alumnos que desarrollaran su interés profundo por el idioma inglés, logrando alcanzar la excelencia en su aprendizaje y ser capaces de desenvolverse eficazmente en diversos contextos comunicativos.

Los EBC en Lenguas Extranjeras: inglés, sugeridos por el MEN (2006). Presentan un enfoque integral y progresivo para el aprendizaje del idioma. Estos estándares están estructurados en conjuntos de grados que facilitan un desarrollo continuo, destacando tanto el conocimiento gramatical como las habilidades prácticas necesarias para interactuar en diversos contextos. Además, promueven la inclusión y accesibilidad, garantizando que los alumnos logren tener habilidades comunicativas efectivas y adaptarse a un mundo globalizado (MEN, 2006). Este proyecto se alinea con los estándares mencionados, ya que la integración de recursos tecnológicos facilita un aprendizaje interactivo, gradual y accesible. De esta manera, se contribuye a la meta de entrenar a alumnos para comunicarse de una forma efectiva en un entorno interconectado.

En línea con este proyecto, se presentan los EBC en Lenguas Extranjeras: inglés para tercero 3°, los cuales incluyen las habilidades comunicativas básicas. Dentro de estas, se

pretende profundizar en la escucha y la lectura utilizando herramientas tecnológicas que faciliten la comprensión de saludos y despedidas, así como el reconocimiento de palabras y frases cortas en inglés (MEN, 2006). Este proyecto y los estándares para los alumnos tienen una gran relevancia e influencia en su vida diaria, ya que les permitirán desarrollar competencias comunicativas esenciales desde una edad temprana. Estas habilidades contribuirán significativamente a su crecimiento integral y a su modo de vida.

Considerando lo anterior Tobón (2010) reconoce que las habilidades son únicamente uno de los aspectos de las personas, quien es un ente integral y holístico. Amplía el concepto de competencia al integrarlo con tres tipos de saber: ser, conocer y hacer. Acorde con las habilidades comunicativas básicas de inglés, se permite una adquisición más profunda de las competencias, abarcando tanto habilidades técnicas como aspectos éticos y de desarrollo personal. Sin embargo, Tobón menciona que es necesario transformar la manera de concebir y enfocar las prácticas pedagógicas. Por tal motivo, en esta investigación se implementarán herramientas tecnológicas que faciliten situar las habilidades como desarrollo integral del desempeño.

Según el diagnóstico anterior, se observa enseñar inglés como lengua adicional ha estado centrado en el tradicionalismo, monotonía y la escasa estimulación, dejando de lado el entusiasmo y la verdadera curiosidad de los alumnos por dominar la lengua. Es fundamental adoptar una perspectiva diferente al enseñar el inglés para lograr una formación interactiva, gradual, motivador y accesible. En un mundo en constante cambio, especialmente en esta era digital, es necesario que la educación evolucione. Por lo tanto, es crucial integrar recursos tecnológicos que aporten innovación, aprendizaje significativo, progresivo y motivación al proceso educativo de los estudiantes en este contexto globalizado.

Acorde a lo mencionado por el Tecnológico de Monterrey (2022), la tendencia educativa de aprendizaje adaptado se orienta a modificar la educación según las necesidades, gustos y velocidad de aprendizaje de cada estudiante, utilizando herramientas como la IA, la analítica de información y los materiales educativos tecnológicos para generar un espacio de estudio flexible y personalizado. En este sentido, la variable del presente proyecto se asocia perfectamente con esta tendencia. Al utilizar recursos tecnológicos educativos (plataformas educativas, aplicaciones y juegos) diseñados para el aprendizaje del inglés, se pueden crear experiencias de aprendizaje más interactivas y atractivas, adaptándose a los intereses y niveles de habilidad de cada estudiante. Esto permite que los alumnos elijan actividades que les resulten más motivadoras, fomentando así su participación y entusiasmo por aprender.

La implementación de recursos tecnológicos en este proyecto busca acortar la diferencia en las metodologías tradicionales y las carencias educativas actuales de los alumnos. Al adoptar el aprendizaje adaptado, se permite que cada estudiante interactúe con los contenidos de manera única y significativa, facilitando no solo la adquisición del idioma, sino también fomentando un sentido de pertenencia y conexión con el proceso educativo. Esta personalización se traduce en una mayor motivación, ya que los alumnos pueden explorar temas de su interés a través de herramientas tecnológicas interactivas y adaptativas. De este modo, la presente investigación no solo aborda cómo motivar a los estudiantes, sino que también ofrece una solución práctica para superar las barreras que impiden un aprendizaje efectivo. Para profundizar en los detalles de esta propuesta en el siguiente apartado, donde se presentará una planeación didáctica que incorpora estas metodologías innovadoras y recursos tecnológicos para enriquecer la experiencia educativa.

Planeación Didáctica

Metodológicamente, este estudio se realizó siguiendo actividades en forma de una serie didáctica llamada. Motivando el aprendizaje del inglés a través de estas tecnologías, para alcanzar el objetivo. Como motivar a los estudiantes del grado 3° del Centro Educativo San Miguel hacia el aprendizaje del idioma inglés mediante el uso de recursos tecnológicos educativos. Con exactitud, las acciones planificadas se alinean con la serie de objetivos específicos establecidos para la investigación.

Con referencia, al objetivo inicial específico que incluye diagnosticar el nivel inicial de interés y motivación de los estudiantes del grado 3° hacia el aprendizaje del idioma inglés, se determinó que la maestra dio la bienvenida y organizó a los estudiantes para realizar una dinámica de presentación. Luego, los estudiantes regresaron a sus lugares de trabajo y la maestra les explicó la importancia de conocer sus intereses al aprender inglés. A continuación, se desarrolló el juego “Bolos del conocimiento” en el que, divididos en grupos, los estudiantes derribaron botellas que contenían preguntas sobre sus preferencias en clases de inglés. Cada grupo que respondió correctamente acumuló puntos, y al final, el equipo con más puntos ganó una bolsita de dulces.

Para finalizar, los estudiantes volvieron a formar una ronda para seguir el ritmo de una canción en inglés y después respondieron una encuesta acerca de su vivencia en la adquisición del inglés. La maestra supervisó, motivó y ayudó a los estudiantes mientras completaron la encuesta, y al terminar, cada estudiante recibió una paleta y salieron a jugar al jardín y como resultado apto para el estudio se considerarán los registros de la encuesta realizada.

Seguidamente, en relación al segundo objetivo específico que consiste en implementar recursos tecnológicos educativos interactivos y atractivos para facilitar el aprendizaje del idioma

inglés en los estudiantes del grado 3°, se determinó que la maestra dio la bienvenida con una canción y organizó el juego de “pelea de bolas de nieve”, donde los estudiantes escribieron una palabra en inglés, lanzaron la bola de papel, y luego leyeron la palabra que recogieron, con apoyo si era necesario.

Luego, realizaron juegos en Interacty, en parejas, relacionaron palabras con imágenes y jugaron con una ruleta de colores, nombrándolos en inglés. Para finalizar, en un círculo, pasaron una pelota y tiraron de una ruleta y en el color que se detuviera debían nombrar ese color; el estudiante con más puntos recibió un premio. La maestra cerró realizando preguntas sobre la clase, revisando pronunciaciones y despidiendo a los estudiantes con una canción y como resultado apto para el estudio se considerará la grabación de las respuestas de los estudiantes.

Por último, en relación al último objetivo específico que consiste en evaluar el impacto del uso de recursos tecnológicos educativos en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes del grado 3° en el aprendizaje del inglés, se determinó que la maestra comenzó dando la bienvenida y organizando una ronda de juego donde los estudiantes, en parejas, siguieron las instrucciones de una canción y tocaron las partes del cuerpo que se mencionan. Luego, se explicó la actividad a realizar, una “aventura de palabras”. La maestra escondió fichas con palabras ocultas e imágenes en inglés por el aula, y los estudiantes en parejas, debían buscar y descifrar las palabras en las fichas. Cada pareja leyó en voz alta las palabras descubiertas, recibiendo ayuda y retroalimentación inmediata si era necesario. Al finalizar el juego, la maestra les dio un incentivo dulce por participar.

Para concluir, los estudiantes hicieron otra ronda de juego y luego volvieron a sus lugares para completar una breve encuesta sobre la aplicación de recursos digitales en su formación en inglés. La maestra supervisó y animó a los estudiantes, ofreciendo ayuda según si era necesario.

Al terminar la encuesta, la maestra les entregó un refrigerio y permitió que salieran al jardín a jugar. y como resultado apto para el estudio se considerarán los registros del cuestionario realizado.

Es fundamental aclarar que este proyecto se relaciona a través de un estudio en el área de educación, la elaboración y obtención de los datos se efectuó mediante una intervención educativa que tuvo como objetivo que los alumnos profundizaran sus conocimientos mientras lograban estos logros: Identificación de pre- saberes e intereses y motivaciones individuales, Familiarización con la aplicación de recursos digitales en la educación; distinguir vocabulario y oraciones breves en ingles en materiales de lectura, publicidades, espacios escolares, entre otros, Entender vocabulario acerca de los saludos, Uso adecuado de recursos tecnológicos que motiven el estudio en inglés; Evaluar críticamente el impacto de los recursos tecnológicos en su motivación y rendimiento académico. Y las siguientes competencias: lingüísticas, sociolingüísticas y pragmáticas.

Enfoque Didáctico

La orientación didáctica de este estudio se enfoca en la adquisición de habilidades, en particular de motivar a los alumnos en la creación de una conciencia ciudadana. (MEN, 2013). En consecuencia, se establece que el diseño didáctico motiva el aprendizaje del idioma inglés por medio de las tecnologías, permitirá logros en las áreas “cognitivas e integradoras” (MEN, 2013 p. 62) con la escucha y la lectura utilizando herramientas tecnológicas que faciliten la comprensión de saludos y despedidas, así como el reconocimiento de palabras y frases cortas en inglés (MEN, 2006), porque la integración de recursos tecnológicos facilita un aprendizaje interactivo, gradual y accesible. De esta manera, se contribuye a la meta de capacitar a los alumnos para comunicarse de forma efectiva en este entorno global.

Es esencial destacar que este estudio se fundamenta en bases técnicas sólidas para su diseño como los estándares básicos de competencias en lengua extranjeras: inglés en grado tercero presentados en el MEN (2006). Estos niveles especifican grados de competencia que se pretenden lograr en el dominio del inglés, indicando las expectativas sobre lo que los alumnos aprendan y puedan realizar en diferentes contextos comunicativos y el MEN, (2013), estos comparten el objetivo de promover habilidades en los alumnos para que se conviertan en individuos participativos capaces de aportar al cambio social.

Siguiendo lo planteado, el diseño de la serie de actividades motivando el aprendizaje del inglés mediante las tecnologías consideró los avances teóricos como Avendaño et al. (2015), Becerra & Vega (2021), Benedetto et al. (2019), Carranza et al. (2019), Domingo & Marqués (2013), Fernández et al. (2023), Gómez et al. (2019), Huertas-Abril (2021), López (2011), Marín et al. (2022), Marimón et al. (2022), Meza et al. (2024), Piña et al. (2023), Rosado et al. (2024), Salcedo (2022), Thomas (2024), Valdez et al. (2019), que facilitan la comprensión del estudio a

través de los siguientes principios esenciales las TIC ofrecen un potencial significativo para el aprendizaje del inglés, pero su efectividad depende de una adecuada integración pedagógica que permita un aprendizaje activo y contextualizado, el empleo y desarrollo de videos sobre mitos locales, relatos, actividades, entre otros, para introducir la tecnología en el salón e incentivar a los alumnos a aprender inglés potencia en ellos su desarrollo comunicativo, el uso de recursos tecnológicos, específicamente las flashcards digitales, mejoran la educación en inglés, la aplicación de herramientas digitales, mejora significativamente las competencias en el lenguaje de los alumnos y aumenta su motivación al aprender.

En dicho contexto, el plan de actividades está enfocado en acciones con atención en el uso de recursos tecnológicos, orientado desde una perspectiva innovadora como una estrategia para reducir desigualdades educativas debido a incluir herramientas tecnológicas en el proceso educativo no es solo moda pasajera, sino una necesidad imperante para adaptar la enseñanza a los desafíos contemporáneos. Mediante la implementación de herramientas tecnológicas, se busca no solo captar el interés de los estudiantes, sino también asegurar una educación más equitativa y accesible. Esto es especialmente relevante en contextos donde las desigualdades son marcadas y la tecnología puede ser una puerta hacia mayores oportunidades y resultados académicos más sólidos y que, en el caso específico, se consideró la hipótesis de que podría ser beneficioso para motivar a los alumnos.

Lo mencionado antes, considerando que la muestra principal del análisis, desde una perspectiva diagnóstica alcanzaba a reconocer que los estudiantes de grado tercero muestran conocimientos básicos según su nivel formativo en la materia de inglés dando respuesta a los EBC en lenguas extranjeras: inglés donde copian y transcriben palabras, identificar a las personas que participan en una conversación, participan en actividades de lenguaje y etapas,

entre otros, sin embargo se les dificulta identificar términos y expresiones breves en inglés y demoran o no logran responder a saludos y despedidas, la maestra debe intervenir y ayudarlos a recordar y en alineación con (Gardner (1985), Dörnyei (2006), Chen (2010)), se encuentran trabajando en fomentar el interés de los alumnos por el inglés comenzando con actividades como: uniendo palabras, juegos de los bolos, guerra de bolas de nieve, ruleta de los colores, busca la pareja, entre otros.

Por esta razón, para dar comienzo al orden y la definición del objetivo inicial específico dirigido a discernir los intereses de los alumnos, procuraron identificar su método de aproximación al marco cambiante del estudio. Así que, mediante actividades de motivación y uso de herramientas tecnológicas en las que los estudiantes logren evidenciar sus conocimientos previos y preferencias que los motiven al momento de aprender un segundo idioma, y así se logren identificar los ritmos específicos y preferencias particulares de los alumnos en cuanto al uso de herramientas tecnológicas, basándose en el planteamiento de actividades lúdicas que favorezcan esta motivación y el aprendizaje del inglés en los alumnos.

En esa línea, la estrategia pedagógica, en las acciones que focalizan el movimiento y evaluación de las transformaciones en el ámbito ontológico vinculado a la motivación, influirán más significativamente en la experiencia estudiantil, porque se ajusta a sus verdaderas preferencias o motivaciones para aprender.

Al final, es crucial destacar el proceso de elaboración de la serie de actividades educativas que sustenta este estudio, posibilita a la persona investigadora potenciar consideraciones para la práctica educativa relacionadas con la asignatura de inglés y de manera integrada, permitiendo que mediante el desarrollo de las actividades didácticas, se alcance a los alumnos de una forma distinta e innovadora, apartándose de lo convencional, enfocándose en

aspectos que faciliten en los alumnos la mejora de competencias vitales en este entorno globalizado y mediante el uso de estas tecnologías educativas se les pueda motivar hacia el dominio de una lengua extranjera específicamente el inglés, este elemento es crucial para el investigador, por eso es indispensable mantener esta idea presente y volver a ella para adaptarla según la etapa en la que se halle y como agente intelectual de cambio es posible analizar la relevancia de explorar los motivos, efectos y maneras de motivar el aprendizaje del inglés; por otro lado, se observa una considerable importancia en la secuencia propuesta en esta investigación, ya que facilita nuevas maneras de motivar el aprendizaje; no obstante, es fundamental continuar explorando e incorporando diferentes estrategias que, combinadas estas actividades propuestas, puedan aumentar la relevancia de este enfoque en el aprendizaje de un segundo idioma y permitir su consolidación integral en cualquier área de formación.

Implementación

Durante la primera sesión de la secuencia didáctica, se cubrieron los momentos esenciales de la actividad: inicio, desarrollo y cierre. Para ello, se consideraron en todo momento las necesidades educativas de los participantes, creando un ambiente motivador, participativo y colaborativo. La actividad inicial, en la que los estudiantes interactuaron con maracas recicladas y expresaron su color favorito, despertó su curiosidad y preparó el terreno para las siguientes etapas. Se usaron fichas, maracas y botellas plásticas con preguntas, estos materiales, la organización del espacio y la participación de los estudiantes, facilitaron la dinámica de la sesión. La ronda inicial de colores fue muy dinámica, el juego de bolos durante el desarrollo fue muy interactivo, y la evaluación final con Google Forms fue bastante efectiva, permitiendo una transición fluida entre cada etapa.

Además, la estrategia de evaluación, que incluyó preguntas, supervisión, autoevaluación, observación directa y el uso de Google Forms, permitió una visión integral del nivel de comprensión y motivación de cada uno de los estudiantes, permitiendo medir los objetivos específicos y evaluar el impacto de los recursos tecnológicos en la motivación y el rendimiento académico. Al implementar la sesión, los estudiantes lograron los aprendizajes esperados, ya que se fomentó su interés y motivación hacia el aprendizaje del inglés mediante diversos recursos tecnológicos educativos. Las actividades realizadas promovieron un ambiente interactivo y motivador que incentivó la participación de los estudiantes. Los recursos didácticos (fichas, maracas, entre otros), hicieron la sesión más atractiva y dinámica. Estos recursos fueron adecuados y se ajustaron a las necesidades y objetivos de esta sesión.

En la segunda sesión de la secuencia didáctica, se integraron recursos tecnológicos educativos interactivos y atractivos con los momentos clave de inicio, desarrollo y cierre. Esta

sesión comenzó con un video y la canción "Hello Hello ¿How Are You?" proyectada a través de un videobeam, captando la atención y motivación de los estudiantes. Luego, participaron en el juego "bolas de nieve", donde escribieron y leyeron palabras en inglés en hojas de papel arrugadas. Esto promovió la colaboración y la intervención de la maestra en la escritura y pronunciación.

Durante el desarrollo, los estudiantes trabajaron en parejas en la plataforma Interacty y jugaron a la ruleta de colores "Tingo Tingo Tango", manteniéndose activos y participativos. Para finalizar, se realizó una retroalimentación grupal y una evaluación con una canción de despedida en inglés. La estrategia de evaluación incluyó observación directa, participación activa y retroalimentación, evaluando efectivamente la comprensión y motivación de los estudiantes.

Asimismo, los materiales utilizados, como Interacty, videobeam, computadora, pelota y canciones, junto con la distribución del espacio, facilitaron una participación activa y animada. El tiempo planeado respondió adecuadamente a las necesidades educativas, permitiendo una transición fluida entre actividades. En resumen, la sesión cumplió con los aprendizajes esperados, desarrollando competencias lingüísticas en inglés y mostrando alta motivación. Los recursos didácticos contribuyeron significativamente, haciendo la sesión más atractiva y dinámica.

Finalmente, en la tercera sesión de esta secuencia didáctica, se realizaron actividades dinámicas en los tres momentos de inicio, desarrollo y cierre, centrados en evaluar el impacto de los recursos tecnológicos educativos en la motivación y rendimiento académico en el aprendizaje del inglés. La maestra inició con una ronda de la canción "Head, Shoulders, Knees and Toes", lo cual fue muy divertido y causó muchas risas ya que algunos estudiantes se equivocaron al tocar las partes del cuerpo (cabeza, hombro, rodillas y pies). Luego, ella explicó que tendrían una

"aventura de palabras" y en parejas, los estudiantes buscaron fichas escondidas en el salón. Estas fichas contenían una imagen y un mensaje oculto, que descubrieron y pronunciaron en grupo.

Algunos estudiantes se equivocaron en la pronunciación, pero la maestra les ayudó a corregirla. Después, se realizó una ronda dinámica y los estudiantes completaron una encuesta en Google Forms sobre su experiencia utilizando recursos tecnológicos para aprender inglés, expresando que les gustó mucho usar el computador.

En conclusión, esta sesión se diseñó considerando las necesidades educativas de los estudiantes, utilizando actividades lúdicas e interactivas. Los materiales usados hicieron la sesión más interactiva y atractiva. Además, el tiempo de la actividad fue bien planeado, con aproximadamente 60 minutos para desarrollar todas las actividades. La estrategia de evaluación, que incluyó observación directa, participación y una encuesta en Google Forms, fue efectiva para entender cuánto aprendieron los estudiantes y cómo se sintieron al respecto.

En definitiva, la sesión cumplió con los objetivos esperados, ayudando a los estudiantes a comprender y utilizar palabras y frases en inglés, mientras se divertían. Las actividades y los recursos mantuvieron a los estudiantes motivados y activos. Todos los materiales y la organización de la sesión fueron muy bien pensados para un aprendizaje efectivo.

Reflexión y Análisis de la Práctica Pedagógica

Este proyecto se centró en su objetivo de como motivar a los estudiantes del grado 3° del Centro Educativo San Miguel hacia el aprendizaje del idioma inglés, mediante el uso de recursos tecnológicos educativos, a pesar del poco tiempo para poner en marcha la secuencia didáctica, se consiguieron indicaciones claras para su desarrollo, con el propósito de cumplir el objetivo establecido; no obstante, aún es necesario continuar trabajando en este Centro Educativo de la mano de las TIC, ya que se logró aumentar de forma significativa en la motivación y participación de los estudiantes durante las sesiones. Los recursos tecnológicos utilizados facilitaron un ambiente dinámico y colaborativo, permitiendo la adquisición de destrezas lingüísticas en inglés, así como Becerra & Vega. (2021) en su propuesta de intervención. Por otro lado, la maestra titular realizó el compromiso de seguir implementando estos recursos en sus clases futuras.

Así como Salcedo Rincón (2022) quien concluyó en su investigación que el uso de las TIC motiva y mejora el aprendizaje de los alumnos. El aspecto ontológico de este proyecto relacionado con la motivación, fue alcanzado, la variable fomentó un entorno para aprender fue motivador y en que participaron. Al introducirlas, se despertó la curiosidad y el interés de los alumnos, lo que incrementó su motivación para participar activamente durante el desarrollo de la secuencia. En esta investigación fue importante este enfoque ya que incentivo la motivación de los alumnos y logrando nuevos conocimientos, no obstante, es necesario destacar que se precisa dedicación y práctica continua de este enfoque, para lograr mantener la motivación estudiantil, ya que se observaron notables mejoras en sus logros al concluir la aplicación de las actividades educativas, en comparación con el principio y el diagnóstico inicial de este proyecto.

De acuerdo con lo mencionado anteriormente, y en consonancia con el proceso llevado a cabo durante este proyecto investigativo, es fundamental tener en cuenta que para alcanzar una permanencia, se hace necesario implementar y/o ejecutar iniciativas innovadoras vinculadas con la motivación de los estudiantes a aprender un nuevo idioma, usando recursos tecnológicos, estas iniciativas deben ser permanentes y a la vanguardia de los adelantos tecnológicos permitiendo que los estudiantes más adelante logren fluidez y mantengan una alta motivación con sus nuevos aprendizajes. A pesar de que esta variable es relevante, es necesario continuar investigando acerca de métodos innovadores los cuales sean capaces de integrarse con la motivación y descubrir otros logros exitosos, que permitan satisfacer las demandas en el aspecto educativo de cada estudiante, es fundamental expandir este estudio para profundizar en lo que se busca alcanzar.

Considerando lo mencionado previamente y en función del análisis inicial de este proyecto, mientras se aplicaron las actividades educativas se logró evidenciar como los alumnos alcanzaron a desarrollar las sesiones haciendo uso de herramientas tecnológicas, cada sesión se llevó a cabo sin inconvenientes, su interés y motivación fue evidente al utilizar las herramientas tecnológicas y al aprender nuevas palabras y frases en inglés. Cuando no entendían como usar alguna herramienta o no sabían la pronunciación de una palabra pedían a la maestra ayuda, durante las actividades en grupo, los estudiantes colaboraron efectivamente, lo que les permitió mejorar su desempeño y familiaridad con las herramientas tecnológicas, resultando en soluciones más rápidas en la última sesión, esto va de la mano con Rosado et al. (2024) en su investigación concluyeron que la integración de las TIC de gamificación en el proceso educativo son efectivas y mejoran la motivación estudiantil.

Acorde con este proyecto de investigación se encontraron algunas restricciones debido al tiempo limitado asignado para su desarrollo, por lo que las sesiones fueron cortas al aplicarse y por lo anterior se motiva a la maestra titular o demás docentes del Centro Educativo a interesarse en este proyecto o asociados con el uso de las herramientas tecnológicas para aplicarlo de manera transversal en las diferentes áreas sin que sea un requisito curricular, más bien que pueda incentivar el aprendizaje, ya que esto no beneficiaría únicamente el desarrollo comunicativo si no aspectos como la adquisición de conocimientos tecnológicos, el trabajo en equipo, entre otros, así como Avendaño et al. (2015) demostraron como las TIC mejoran el rendimiento académico y comportamientos pro-sociales, por lo que desarrollar de manera continua actividades dinámicas y creativas como estas permitirán a los estudiantes estar motivados y adquirir destrezas para manejar diferentes situaciones.

Para concluir, el proyecto de investigación ofrece como contribución al Centro Educativo San Miguel que el proceso de enseñar-aprender debe estar guiado por los Estándares Básicos de competencia en lenguas extranjeras: inglés, propuestos por el MEN (2006), los DBA y sobre todo considerar las necesidades educativas de cada alumno. Ya que no es solo educar a los estudiantes en asignaturas y contenidos específicos, por el contrario, es necesario fomentar el desarrollo de habilidades que potencien su proceso formativo. El presente estudio ofreció un método a través de la implementación de herramientas tecnológicas con el objetivo de implementarlos en las actividades escolares y permitan incentivar el aprendizaje, favorecer el desarrollo lingüístico, pragmático, entre otros, al ofrecer actividades dinámicas, entretenidas y creativas que incentivan la motivación de los estudiantes y sirven de estructura inicial para aplicar en cualquier área de formación.

Conclusiones

Para finalizar, este proyecto de investigación surgió en respuesta a las necesidades particulares de los estudiantes de tercer grado del Centro Educativo San Miguel, quienes enfrentan condiciones socioeconómicas y emocionales desafiantes. La pregunta central de investigación, que buscaba entender cómo motivar a los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés mediante recursos tecnológicos, guió el diseño e implementación de una propuesta pedagógica adaptada a su contexto. La tecnología se integró como una herramienta esencial para mejorar la motivación y el rendimiento en el aprendizaje de una segunda lengua.

La planificación de esta propuesta consideró las características demográficas y emocionales de los estudiantes, afectados por la violencia y el desplazamiento, y diseñó actividades visuales e interactivas, como juegos digitales y dinámicas grupales, para captar su interés. Aunque las limitaciones tecnológicas del Centro Educativo afectaron la implementación, las metodologías lúdicas e interactivas resultaron eficaces en motivar a los estudiantes y se adaptaron bien a sus necesidades.

Los objetivos planteados en el proyecto fueron alcanzados en buena medida. Inicialmente, se diagnosticó el nivel de interés y motivación de los estudiantes, revelando una percepción negativa hacia el inglés y una notable falta de motivación. Tras la intervención, los estudiantes mostraron mayor entusiasmo y compromiso en las actividades, reflejando un cambio positivo en su disposición hacia el idioma. Esto se debió principalmente a la naturaleza interactiva y entretenida de las actividades tecnológicas, que contrastaban con los métodos tradicionales a los que estaban acostumbrados. Además, el uso de aplicaciones y recursos digitales estimuló su interés, logrando que asocien el inglés con una experiencia positiva y enriquecedora.

Se enfrentaron dificultades significativas durante la implementación del proyecto. La principal limitación fue la escasez de recursos tecnológicos y el tiempo limitado para desarrollar cada sesión. Esta situación fue superada en parte gracias a la colaboración entre estudiantes y la creatividad de la docente en formación, quien adaptó las actividades para que pudieran realizarse incluso sin dispositivos suficientes. La disposición de los estudiantes para colaborar y ayudarse mutuamente también fue crucial para mitigar estas dificultades, logrando un ambiente de aprendizaje participativo y colaborativo. Esto resalta la importancia de diseñar actividades flexibles y adaptables a diferentes condiciones.

A lo largo del proceso de implementación, se produjeron cambios significativos en las prácticas pedagógicas. La introducción de herramientas tecnológicas en el aula transformó las sesiones de inglés en experiencias dinámicas y atractivas, promoviendo una mayor participación de los estudiantes y desafiando los enfoques tradicionales de enseñanza. Así como Salcedo Rincón (2022), en su investigación, logró evidenciar que usar herramientas tecnológicas motivó a los alumnos y facilitó su aprendizaje del inglés. El aprendizaje se volvió un proceso activo, en el cual los estudiantes no solo adquirirían vocabulario en inglés, sino que también desarrollaban habilidades de trabajo en equipo y resolución de problemas. Este cambio en las prácticas pedagógicas se proyecta como una base para futuras mejoras, demostrando que el uso de tecnología en el aula puede no solo aumentar la motivación hacia el inglés, sino también fomentar un aprendizaje integral y contextualizado.

La proyección de esta propuesta pedagógica es prometedora. La experiencia acumulada en este proyecto sirve como una guía para futuras implementaciones en el Centro Educativo San Miguel y en instituciones de contextos similares. El uso de tecnologías educativas en áreas rurales tiene un gran potencial para motivar a los estudiantes y mejorar sus habilidades en un

idioma extranjero. A medida que el Centro Educativo pueda acceder a más recursos tecnológicos y fortalecer su infraestructura, esta propuesta podría extenderse a otros grados y áreas, promoviendo una educación más inclusiva y adaptada a las necesidades de los estudiantes en entornos vulnerables.

Este proyecto evidencia que los propósitos planteados fueron alcanzados en gran medida, logrando resignificar las prácticas pedagógicas y motivar a los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés. La incorporación de recursos tecnológicos generó un ambiente de aprendizaje atractivo y participativo, en el que los estudiantes pudieron experimentar el inglés como una herramienta útil y valiosa en su vida. La motivación y el compromiso de los estudiantes aumentaron notablemente, lo cual valida la efectividad de los recursos tecnológicos como medio para fomentar el interés en el aprendizaje. No obstante, es importante continuar explorando nuevas estrategias y recursos para enriquecer esta propuesta pedagógica y responder a las necesidades educativas cambiantes de los estudiantes.

Este proyecto representa un avance significativo para la educación en contextos rurales, al demostrar que, con estrategias adecuadas, es posible no solo enseñar un idioma extranjero, sino también transformar el aprendizaje en una experiencia significativa y motivadora.

Referencias Bibliográficas

- Avendaño-Villa, I., Cortés-Peña, O. F., & Guerrero-Cuentas, H. (2015). *Competencias sociales y tecnologías de la información y la comunicación como factores asociados al desempeño en estudiantes de básica primaria con experiencia de desplazamiento forzado*. *Diversitas: perspectivas en psicología*, 11(1), 13-36. <https://research-ebSCO-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/c/qcagk4/viewer/pdf/77xwl4bktv>
- Becerra, N., & Vega, A. (2021). *El modelo b-learning como estrategia metodológica en el proceso de enseñanza del idioma inglés*. [Tesis de licenciatura, Universidad Central del Ecuador]. Repositorio Digital UCE. <https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/87ac6d24-cef5-4c2e-b7ad-2032a9c93258/content>
- Benedetto Santacruz, S., Solano, L. M., & Serrano, V. M. (2019). *La pedagogía en las TIC en el proceso enseñanza–aprendizaje del idioma inglés*. *Analysis: Claves de Pensamiento Contemporáneo*, 22(22), 99–102. <https://studiahumanitatis.eu/ojs/index.php/analysis/article/view/61/52>
- Carranza Alcántar, M. del R., Torres, C. I., & Maciel Gómez, M. L. (2018). *Percepción de los estudiantes respecto del uso de las TIC y el aprendizaje del idioma inglés*. *Apertura: Revista de Innovación Educativa*, 10(2), 50–63. <https://research-ebSCO-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/c/qcagk4/viewer/html/oeyy6jypar>
- Domingo Coscollola, M., & Marquès Graells, P. (2013). *Práctica docente en aulas 2.0 de centros de educación primaria y secundaria de España*. *Pixel-Bit. Revista de Medios y Educación*, 2013(42), 115-128. <https://www.redalyc.org/pdf/368/36825582010.pdf>

- Dörnyei, Zoltán. (2006). *Estrategias motivacionales en el aula de lenguas*. Google Books
<https://books.google.com.ec/books?id=StMxMwR40MgC&printsec=copyright#v=onepage&q&f=false>
- Fernández Sesma, M. G., Álvarez Flores, E. P., & Reyes Arias, K. (2023). *Enseñanza del idioma inglés en educación primaria: Fortalecimiento de vocabulario y pronunciación a través de podcast*. Pixel-Bit, Revista de Medios y Educación, (68), 245-273.
<https://research-ebSCO-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/c/qcagk4/viewer/pdf/sbZppri7lr>
- Gardner, R. (1985). *Psicología social y aprendizaje de segundas lenguas. El papel de las actitudes y la motivación*. Edward Arnold.
- Gómez Domínguez, C. E., Ramírez Romero, J. L., Martínez-González, O., & Chuc Piña, I. (2019). *El uso de las TIC en la Enseñanza del Inglés en las Primarias Públicas*. Revista de estudios y experiencias en educación, 18(36), 75-94.
<https://www.scielo.cl/pdf/rexe/v18n36/0718-5162-rexe-18-36-75.pdf>
- Huertas-Abril, C. A. (2021). *El desarrollo de la expresión oral con herramientas digitales del siglo XXI en el aula de inglés como lengua extranjera: Nuevas competencias y destrezas orales en Educación Primaria*. Aula Abierta, 50(2), 625-634. <https://research-ebSCO-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/c/qcagk4/viewer/pdf/3pg7jertjr>
- López, C. A. (2011). *Uso de las TIC para el aprendizaje del inglés en la Universidad Autónoma de Aguascalientes*. Apertura: Revista de Innovación Educativa, 3(2), 1–6.
<https://research-ebSCO-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/c/qcagk4/viewer/pdf/fqcc2xepsn>
- Marimon-Martí, M., Cabero, J., Castañeda, L., Coll, C., Minelli de Oliveira, J., & Jesús Rodríguez-Triana, M. (2022). *Construir el conocimiento en la era digital: retos y*

- reflexiones*. RED - Revista de Educación a Distancia, 22(69), 1–32. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.6018/red.505661>
- Marín-Suelves, D., Becerra-Brito, C. V., & Rego-Agraso, L. (2022). *Los recursos educativos digitales en educación infantil. Analizando las visiones del profesorado*. Digital Education Review, 41, 45–64. <https://research-ebSCO-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/c/qcagk4/viewer/pdf/wdeytuz4ob>
- Medina, E. y Tobón, S. (2010). *Formación integral y competencias. Pensamiento complejo, currículo, didáctica y evaluación, 3a ed.*, Centro de Investigación en Formación y Evaluación CIFE, Bogotá, Colombia, Ecoe Ediciones, 2010. Revista Interamericana de Educación de Adultos, 32(2),90-95.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=457545095007>
- Meza, K. A. L., Chicaiza, R. M. C., Mendoza, E. M. H., & Velázquez, T. E. S. (2024). *Innovación en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en la Educación General Básica*. Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria Pentaciencias, 6(4), 66-76. <https://research-ebSCO-com.bibliotecavirtual.unad.edu.co/c/qcagk4/viewer/pdf/pgqdf6ticv>
- Ministerio de Educación Nacional. (2006). *Estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras: Inglés*. Bogotá.
https://contenidos.mineduacion.gov.co/ntg/men/archivos/Referentes_Calidad/Estandares_basicos_de_competencias/Estandares_Basicos_Competencia_en_Lenguas_Extranjeras_%20Ingles.pdf
- Ministerio de Educación Nacional (2013). *Metodologías que transforman. Secuencia didáctica para el desarrollo de competencias ciudadanas*. Bogotá.

https://www.mineduacion.gov.co/1780/articles-329722_archivo_pdf_secuencias_didacticas_desarrollo_competencias.pdf

Piña, J. M. T., Salazar, A. Z. C., Álvarez, J. C. E., & Herrera, D. G. G. (2020). *Genially como herramienta interactiva para el aprendizaje de verbos en Inglés*. Revista arbitrada interdisciplinaria Koinonía, 5(5), 250-266.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7696074>

Rosado Rosado, M. P., Quiroz Vera, L. G., Andrade Párraga, M. E., & Yumisaca Sagñay, L. H. (2024). *Herramientas Tics de gamificación para fomentar el interés de los estudiantes en el aprendizaje*. Religación: Revista de Ciencias Sociales y Humanidades, 9(40), 1–18.

<https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.46652/rgn.v9i40.1199>

Salcedo Rincón, L. (2023). *La enseñanza del inglés basada en las tecnologías de la información y comunicación para la básica primaria*. SINOPSIS EDUCATIVA. Revista Venezolana de Investigación; Vol. 22 Núm. 2 (2022).

https://revistas.upel.edu.ve/index.php/sinopsis_educativa/article/view/1870/1797

Tecnológico de Monterrey. (s.f). *Tendencias educativas*. Recuperado el 17 de septiembre de 2024. <https://edtec.tec.mx/es/innovacion-de-la-experiencia-de-aprendizaje/tendencias-educativas>

Thomas, R. P. R. (2024). *La Tecnología y su Influencia en la Enseñanza de la Lengua Extranjera Inglés: Una Revisión Sistemática de Literatura*. Ciencia Latina: Revista Multidisciplinar, 8(2), 7441-7454.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9566056>

Valdez Hernández, S., Collí Novelo, D., & Becerra Polanco, M. (2019). *Uso de la tecnología para motivar el aprendizaje del idioma inglés*. Revista Internacional de Tecnología,

Conocimiento y Sociedad, 7(2), 49–58. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.18848/2474-588X/CGP/v07i02/49-58>

Apéndices

Apéndice A

Carpeta de la Práctica Pedagógica

https://drive.google.com/drive/folders/1E0isEFEY6UgFtL_t25GiUe4NEs1n9ygV?usp

=drive_link