

Diseño y Aplicación de un Recurso Educativo Digital (RED) Offline para Fortalecer el Aprendizaje Autónomo del Inglés Nivel A2 en Estudiantes de Grado Noveno en Zona Rural

Laura Natalia Diaz Ortiz

Asesor

Maritza Castillo Quiroga

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela Ciencias de la Educación- ECEDU

Especialización en Pedagogías para el Desarrollo del Aprendizaje Autónomo

2025

Nota de Aceptación

Esta página opcional

Nombre Director de Trabajo de Grado

Jurado

Jurado

Agradecimientos

A Dios, por guiar cada paso de este proyecto y brindarme la fortaleza para culminarlo. A mi familia, por su apoyo incondicional, paciencia y motivación en los momentos más desafiantes. A mis profesores y colegas, por sus valiosos aportes y orientación. Y, especialmente, a los estudiantes de la Institución Educativa Guavio Bajo, quienes inspiraron esta iniciativa y demostraron que los límites no definen el aprendizaje.

Resumen

Este proyecto implementó un Recurso Educativo Digital (RED) offline para fortalecer el aprendizaje de inglés (nivel A2) en 17 estudiantes de noveno grado de una institución rural colombiana sin acceso estable a internet. La investigación-acción, de enfoque cualitativo, diseñó presentaciones interactivas en PowerPoint con videos, audios y ejercicios adaptados de las guías FONINEZ, funcionando sin conexión. Se evaluó durante cuatro sesiones temáticas (futuro simple, medio ambiente y verbos modales) mediante observación docente y autoevaluaciones estudiantiles. Los resultados mostraron que el 65.3% de los estudiantes valoró positivamente el diseño visual del RED, mientras que el 53.1% mejoró su comprensión de contenidos. Las actividades interactivas incrementaron la participación en un 44.9%, aunque se identificaron desafíos en la adquisición de nuevo vocabulario (solo 42.9% lo logró) y calidad de audios. La herramienta demostró ser efectiva para contextos con limitaciones tecnológicas, mejorando la motivación y el trabajo colaborativo. El estudio sugiere optimizar los materiales audiovisuales con subtítulos y ajustar el tamaño de letra para futuras implementaciones.

Palabras clave: Recurso educativo digital, aprendizaje offline, inglés, zona rural, innovación pedagógica.

Abstract

This study implemented an offline Digital Educational Resource (RED) to enhance English learning (A2 level) among 17 ninth-grade students in a Colombian rural school lacking stable internet. Using action research with qualitative approach, the project developed offline PowerPoint presentations integrating videos, audio clips, and interactive exercises adapted from FONINEZ program guides. The resource was tested across four thematic sessions (simple future, environment, and modal verbs), with data collected through teacher observations and student self-assessments. Findings revealed 65.3% of students positively evaluated the RED's visual design, while 53.1% improved content comprehension. Interactive activities increased participation by 44.9%, though challenges persisted in new vocabulary acquisition (achieved by only 42.9%) and audio quality. The resource proved effective for low-tech contexts, improving motivation and the collaborative works. The study suggests to optimize the audiovisual materials with subtitles and adjust the shape of letter for future implementations.

Keywords: Digital divide, EFL, offline learning, rural education, educational technology.

Tabla de Contenido

Introducción	11
Justificación	13
Planteamiento del Problema	14
Objetivos.....	17
Objetivo General.....	17
Objetivos Específicos	17
Marco Referencial.....	18
Antecedentes.....	18
Marco Teórico	21
Diseño Metodológico.....	25
Línea de Investigación.....	25
Enfoque de Investigación	25
Población	26
Instrumentos de Recolección de Información	26
RED Offline para Fortalecer el Aprendizaje Autónomo del Inglés Nivel A2	29
Fase 1	29
Planificación y Diseño de RED.....	29
Adaptación de RED.....	33
Sesion 16: The Future.....	34
Sesion 17: Environmental Part 1	35
Sesión 18: Environmental Part 2	36
Sesión 19: Modal Verbs.....	38

Fase 2: Implementación del RED.....	40
Fase 3: Evaluación del RED.....	40
Resultados y Análisis.....	42
Conclusiones.....	50
Referencias Bibliográficas.....	52
Apéndices.....	56

Lista de Figuras

Figura 1 <i>Guía Docente</i>	30
Figura 2 <i>Guía Docente – Momentos Pedagógicos Generales</i>	30
Figura 3 <i>Momento de Activación</i>	31
Figura 4 <i>Momento de Desarrollo</i>	32
Figura 5 <i>Momento de Reflexión</i>	33
Figura 6 <i>Presentación Sesión 16</i>	35
Figura 7 <i>Presentación Sesión 17</i>	36
Figura 8 <i>Presentación Sesión 17</i>	37
Figura 9 <i>Presentación Sesión 19</i>	39
Figura 10 <i>Grafica de Respuestas</i>	43
Figura 11 <i>Matriz Observación Docente</i>	48

Lista de Tablas

Tabla 1 <i>Rúbrica de Observación Directa del Docente</i>	27
Tabla 2 <i>Rubrica de Autoevaluacion</i>	28
Tabla 3 <i>Sesiones Adaptadas</i>	33
Tabla 4 <i>Número de Asistentes por Sesión</i>	42
Tabla 5 <i>Porcentaje de Respuestas</i>	44
Tabla 6 <i>Análisis Pregunta</i>	45
Tabla 7 <i>Pregunta 2</i>	46
Tabla 8 <i>Pregunta 3</i>	46
Tabla 9 <i>Pregunta 4</i>	47

Lista de Apéndices

Apéndice A <i>RED de las Sesiones</i>	56
Apéndice B <i>Respuesta Rubrica Autoevaluacion Estudiantes</i>	57
Apéndice C <i>Rubrica de Observación Docente Diligenciada</i>	58

Introducción

En un mundo donde el inglés es casi una llave para oportunidades académicas y laborales, millones de estudiantes en zonas rurales enfrentan una realidad desigual. Un ejemplo claro es la Institución Educativa Municipal Guavio Bajo, en Fusagasugá (Cundinamarca), donde la falta de conexión estable a internet limita el acceso a recursos pedagógicos de calidad. Esta limitación tecnológica impide el aprovechamiento pleno de las guías del programa FONINEZ, las cuales incorporan materiales digitales innovadores diseñados para hacer el aprendizaje del inglés más dinámico y efectivo.

Ante esta problemática, surge la necesidad de implementar soluciones prácticas que permitan superar las barreras tecnológicas sin sacrificar la calidad educativa, así este proyecto aplicado propone el diseño y aplicación de un Recurso Educativo Digital (RED) en formato offline, específicamente una presentación interactiva en PowerPoint (ppt), que funcione como herramienta complementaria para fortalecer el aprendizaje autónomo del inglés en estudiantes de grado noveno, con temas como *The Future, Environment y Modal Verbs*, adaptando los contenidos de las guías oficiales a un formato accesible que no requiere conexión a internet,

Por ello, este proyecto surge porque en el campo muchos estudiantes no tienen acceso a internet, y sin eso, aprender inglés se vuelve más difícil, así se pretendió usar materiales como videos, audios y ejercicios interactivos que funcionen sin conexión, así, los alumnos podrían practicar el idioma de una manera más dinámica, incluso en lugares donde la señal no llega. Además, otros profesores en zonas similares podrían usarlo sin depender de recursos que no tienen.

Se enmarca en un enfoque cualitativo con diseño de investigación-acción, donde la implementación del RED se evalúa mediante observación directa, y autoevaluaciones

estudiantiles, los resultados preliminares indican que el recurso ha logrado incrementar la motivación y la participación, aunque también destacan áreas de mejora, como la optimización de materiales audiovisuales y la introducción de vocabulario nuevo.

Justificación

Este proyecto se justifica por la necesidad de brindar soluciones reales a un problema que afecta día a día el aprendizaje del inglés en una zona rural, pues en la Institución Educativa Guavio Bajo nos encontramos con el programa FONIÑEZ de Colsubsidio ofrece clases con guías pedagógicas con recursos digitales innovadores, estos no pueden usarse en su totalidad porque la escuela no cuenta con internet estable y por ende los estudiantes no pueden aprovechar las herramientas a totalidad que podrían hacer su aprendizaje más dinámico y efectivo.

En zonas rurales como esta, ya es difícil seguir estudiando o conseguir trabajos bien pagados, si además no se aprende lo básico del inglés, esas desigualdades se hacen aún más grandes; lo que hace que en estas zonas se busquen las formas de mejorar, pero muchas no se ajustan a lo que pasa en estas escuelas, donde el internet falla o ni siquiera hay.

Aquí es donde el proyecto marca la diferencia, pues al crear un recurso educativo digital (RED) que funciona sin internet, estamos contribuyendo a la práctica pedagógica como el aprendizaje significativo de los estudiantes, este puede ser una solución práctica que podría contribuir a otros docentes como herramienta pedagógica, acá lo innovador no es la tecnología, sino cómo la adaptamos para que funcione en condiciones adversas, manteniendo la calidad pedagógica.

Al final, este proyecto va más allá de lo académico, ya que es una forma de decir que todos merecen una buena educación, sin importar si hay pocos recursos o problemas técnicos, lo que hace que como docentes busquemos con creatividad soluciones concretas al alcance de todos los estudiantes.

Planteamiento del Problema

En Fusagasugá, Cundinamarca se encuentra la Institución Educativa Municipal Guavio Bajo, la cual cuenta con el programa de Fondo Para la Atención Integral de la Niñez y Jornada Escolar Complementaria (FONIÑEZ) presentada por la federación colombiana de Asociación Cristiana de Jóvenes - Young Men's Christian Association (ACJ-YMCA) y en convenio con la caja colombiana de subsidio familiar (COLSUBSIDIO) que tiene como objetivo

Aunar esfuerzos, medios y recursos para el desarrollo de la Jornada Escolar Complementaria a través de la formación en procesos artísticos, promoción de la ciencia y la tecnología y el aprendizaje de la lengua extranjera inglés [...] estudiantes matriculados educación básica de las Instituciones Educativas Oficiales del municipio de Fusagasugá [...] servicios tendientes a mejorar las competencias comunicativas en inglés de niños, jóvenes y adultos de diferentes partes del país. (Contrato de trabajo entre Laura Natalia Diaz Ortiz y la federación colombiana de ACJ-YMCA., 2025, p. 1).

De este modo, la sede principal, donde se desarrolla el proyecto, cuenta con cinco horas semanales de inglés en jornada complementaria a 17 estudiantes de grado noveno entre 13 y 15 años y enfrenta desafíos críticos de conectividad, pues la zona ubicada en un área montañosa con vías de acceso precarias carece de infraestructura tecnológica y conectividad estable.

Así pues, COLSUBSIDIO al ser la entidad que lleva el programa a la institución cuenta con unas guías estructuras en el área de inglés, que incorporan un enfoque tecnológico mediante videos, enlaces web y aplicativos interactivos diseñados para hacer el aprendizaje más dinámico y efectivo, pero estos recursos resultan inaccesibles en la práctica debido a la falta de conexión a internet estable en la zona, esta dificultad genera una brecha entre lo pedagógico de los

materiales diseñados y la realidad de su implementación, y en un mundo cada vez más globalizado, el dominio del inglés es fundamental para el desarrollo académico y profesional de los jóvenes, especialmente en contextos rurales donde las oportunidades de acceso a educación superior o empleo calificado son limitadas. Por ende, aunque las guías propuestas están adecuadas a los lineamientos y competencias en marcadas en el Ministerio de Educación (MEN), no logran llevarse a cabalidad por la falta de elementos tecnológicos que permitan reproducir los recursos multimedia, específicos para el listening y speaking.

Esta situación presenta un desafío en la educación rural, pues los diseños pedagógicos se asume que se aplicara en una infraestructura tecnológica básica, pero las condiciones son otras, aunque de las escuelas en zonas apartadas, aunque las políticas educativas promueven la integración de las TIC, en la práctica muchas instituciones carecen de los recursos necesarios para implementarlas a su cabalidad, por ejemplo se cuenta con servicio de internet, pero la zona no da la conectividad, así que no podrían usar los recursos online, o hay equipos pero están dañados o pocas unidades para atender a toda una institución.

Por ende, los Recursos Educativos Digitales (RED) se presentan como una herramienta pedagógica que permite adaptarse a diferentes contextos, estos recursos integran componentes digitales, audiovisuales e interactivos para apoyar el aprendizaje, pueden necesitar internet como no, su diseño es muy flexible. (Ministerio de Educación Nacional, 2021) lo que los convierte en una herramienta pertinente para contextos rurales con baja conectividad. Su impacto reside en que permiten mediar el aprendizaje, promover la autonomía y acercar al estudiante a entornos más dinámicos e inclusivos, sin depender de internet.

En ese sentido, el presente proyecto propone el diseño y aplicación de un RED de tipo offline, en formato de cartilla digital interactiva (PowerPoint), con el propósito de complementar

las guías del programa FONIÑEZ y fortalecer el aprendizaje autónomo del inglés en estudiantes de grado noveno. Esta herramienta contendrá actividades estructuradas adaptadas de las guías de las sesiones (the future, environment y modal verbs) de Colsubsidio.

Esto permite, plantearse ¿Cómo incide la implementación de un Recurso Educativo Digital (RED) offline en el fortalecimiento del aprendizaje autónomo del inglés nivel A2 en estudiantes de grado noveno de la Institución Educativa Municipal Guavio Bajo, en un contexto rural con baja conectividad? Ya que, aunque el programa de Colsubsidio y la YMCA cumplen con lo esperado a nivel pedagógico como metodológico por el MEN, se verían aún más beneficiados los estudiantes si se pudieran aplicar completamente, por ello, el proyecto aplicado propone una oportunidad de mejora con el desarrollo de una cartilla digital offline que replique las ventajas de los recursos tecnológicos sin depender de internet; este RED permitiría acceder a audios, ejercicios interactivos y actividades gamificadas precargadas, alineadas con los temas de las guías oficiales pero adaptadas a las condiciones de conectividad del contexto.

La iniciativa no solo resolvería un problema inmediato, sino que también sentaría un precedente para el diseño de recursos pedagógicos más inclusivos, capaces de funcionar en entornos con infraestructura limitada. Su aplicación piloto en dos sesiones servirá para evaluar la usabilidad y efectividad del recurso, ya que la experiencia proporcionará datos de cómo los estudiantes interactúan con la herramienta, qué tipo de actividades resultan más efectivas y cómo se puede optimizar el diseño para futuras aplicaciones. A su vez este proyecto se enmarca en la línea de Pedagogías Mediadas, al proponer una solución práctica que integra tecnología educativa en contextos rurales, a través del uso de RED offline para mediar el aprendizaje del inglés de forma autónoma y significativa.

Objetivos

Objetivo General

Implementar un Recurso Educativo Digital offline como herramienta complementaria a las guías del programa de educación complementaria FONIÑEZ, con el fin de fortalecer el aprendizaje autónomo del inglés (nivel A2) en estudiantes de noveno grado de la Institución Educativa Municipal Guavio Bajo, mediante actividades interactivas que no requieran conexión a internet.

Objetivos Específicos

Adaptar los contenidos de las sesiones 16, 17, 18 y 19 (The Future, Environment y Modal Verbs) de las guías del programa FONIÑEZ a un recurso digital offline, integrando ejercicios interactivos que refuercen vocabulario y gramática trabajados en clase.

Aplicar el recurso digital durante dos sesiones de clase, articulándolo con las actividades propuestas por Colsubsidio, y guiado por el docente mediante proyección.

Evaluar la usabilidad y efectividad del recurso mediante observación directa, recolección de evidencias y retroalimentación de los estudiantes a través de rúbricas de autoevaluación al finalizar cada sesión.

Marco Referencial

Antecedentes

Los RED han cambiado la forma de enseñar, ahora se usan cosas como videos, sonidos e imágenes que hacen que los estudiantes se interesen más y entiendan mejor, ya que antes todo se basaba en guías o fotocopias, pero hoy hay muchas más opciones, como podcasts o realidad aumentada, que ayudan a enseñar de forma más creativa; pero aún se evidencian dificultades en zonas rurales, donde el internet no siempre funciona, se necesitan herramientas que se puedan usar sin conexión. Por eso es importante buscar opciones como presentaciones interactivas que no dependan del internet.

Aunque hay varios términos para agrupar los elementos tecnológicos o virtuales el MEN ha tomado como referente llamarlos RED, por su variedad, flexibilidad y que no todos son iguales, así que se presentan antecedentes a nivel nacional.

Zamora (2022) propone la herramienta offline Ardora como mediación pedagógica para fortalecer las competencias comunicativas en estudiantes de primer grado, este estudio se basó en un enfoque cualitativo y el paradigma socio crítico, estructurado en cuatro fases, diagnóstico, diseño, implementación y evaluación, esto demostró que intervenciones contextualizadas, apoyadas en TIC cómo la integración de recursos digitales motiva a los estudiantes y mejora su comprensión lectora, expresión oral y escrita, también destacaron el rol docente como facilitador de procesos innovadores, alineados con los lineamientos curriculares del MEN.

Cadena Pardo (2021) presenta en su artículo estrategias pedagógicas offline para la enseñanza de ciencias sociales en octavo grado, en la Institución Educativa Tierra Negra de Chipatá, identificando las necesidades de aprendizaje mediante encuestas a estudiantes, lo que permitió diseñar un material piloto sobre la Revolución Industrial, cuya efectividad se midió

comparando los resultados de evaluaciones antes y después de su aplicación. Los hallazgos no solo confirmaron que los recursos offline mejoran el rendimiento académico, sino que también destacaron su potencial como alternativa viable para contextos con pocos recursos tecnológicos.

Muñoz González (2024) en su investigación presenta los desafíos de la educación virtual en contextos vulnerables, donde la falta de políticas para capacitar docentes en plataformas online/offline agrava las desigualdades, presenta la importancia de contenidos adecuados según las competencias y necesidades, resultados académicos y participación activa, aunque estos se ven limitadas por falta de electricidad o agua en zonas rurales; también destaca la brecha generacional entre estudiantes nativos digitales y docentes con habilidades tecnológicas insuficientes, lo que reduce el impacto de herramientas como videollamadas o aplicaciones educativas. Para enfrentar este reto, se propone una solución que no solo incluya capacitación constante para los docentes, sino también políticas que garanticen tanto el acceso a tecnología como condiciones básicas de vida, con la premisa de trabajar de forma integral, conectando lo pedagógico con lo tecnológico y lo social, para que la educación realmente funcione para todos.

Por otro lado, Méndez Lema et al. (2024) demuestra cómo eXeLearning, una herramienta educativa offline, garantiza la continuidad académica en contextos de crisis, como apagones o zonas rurales sin conectividad. Mediante un estudio cuasi-experimental con 165 estudiantes, se evidenció un aumento del 23.34% en la entrega de tareas y del 21.67% en el seguimiento de contenidos, destacando su eficacia en modalidades híbridas, esto por medio de la integración de gamificación y aprendizaje basado en proyectos, junto con inteligencia artificial para retroalimentación adaptativa, no solo mitigó desigualdades digitales, sino que fomentó autonomía y habilidades socioemocionales.

Mena Palacios et al. (2022) desarrollaron un repositorio offline para mejorar los procesos de enseñanza-aprendizaje en la I.E. Sagrado Corazón de Jesús Tierralta, Colombia, donde la falta de internet limitaba el uso de recursos tecnológicos. La investigación, de enfoque mixto, mostró que tanto docentes como estudiantes desconocían inicialmente el concepto de repositorios, pero tras su implementación mediante red LAN, reportaron mejoras significativas: el 85% de los participantes encontró la herramienta accesible y útil, destacando su interfaz interactiva y su capacidad para dinamizar las clases. El estudio evidenció cómo esta solución tecnológica permitió optimizar el uso de equipos existentes como computadores y celulares, reducir el consumo de papel y fomentar aprendizajes más activos, incluso sin conexión a internet.

Peña Álvarez (2024) investigó el impacto de las TIC en la enseñanza del inglés en la Institución Educativa Ramón Arroyave, donde los estudiantes rurales de undécimo grado enfrentan dificultades para dominar el idioma debido a la falta de recursos tecnológicos. El estudio identificó que la limitada capacitación docente y el acceso insuficiente a herramientas digitales agravan estas brechas, se centraron en el análisis del uso actual de TIC, identificación de carencias en el aprendizaje, y diagnóstico para vincular tecnología y mejora académica. Los resultados destacan que la integración estratégica de recursos tecnológicos, junto con la formación docente, puede transformar el aprendizaje del inglés en contextos rurales, haciendo las clases más interactivas y mejorando el desempeño en pruebas estandarizadas como la Prueba Saber.

Arcila Leiton (2023) investigó el uso de herramientas TIC para mejorar la habilidad conversacional en inglés como segunda lengua en estudiantes de octavo grado de la Institución Educativa Juan XXIII en Cali, por lo cual implementó estrategias pedagógicas digitales mediante una secuencia didáctica que integró todas las habilidades lingüísticas, bajo un enfoque

comunicativo nivel A1 (MCER); destacando cómo las herramientas virtuales facilitan procesos de aprendizaje autónomo, significativo y colaborativo cuando se articulan adecuadamente con metodologías pedagógicas.

Marco Teórico

La tecnología en los procesos educativos se ha venido incorporando desde la globalización y los avances tecnológicos, pero estos no solo se pueden ver como un instrumento, son necesarios entenderlos como una transformación de la práctica pedagógica; porque a medida que avanza el mundo la educación debe adaptarse no es lo mismo educar hace 50 años que ahora; Cassany (2008) resalta cómo la lectura y la escritura han sido reconfiguradas por los medios digitales, estas nuevas formas de leer y escribir implican habilidades distintas a las tradicionales, como la navegación por hipertextos, la comprensión de recursos multimedia y la producción de contenidos en formatos diversos; por ende los medios y recursos digitales reconfiguran los entornos de enseñanza aprendizaje, no es solo de introducir herramientas tecnológicas, sino de adaptar su uso a las condiciones sociales, culturales y económicas del contexto (Area Moreira, 2009).

Esto es lo que permite que se pueda adaptar un contenido temático con unas competencias específicas a una herramienta tecnológica digital que contribuya al aprendizaje significativo, permitiendo usar diferentes plataformas como recursos online u offline; y a los estudiantes les parece más interesante y motivador el ver que el conocimiento lo pueden ver de una forma más familiarizada con lo digital.

Cassany (2008) y Area Moreira (2009) coinciden en que el acceso a la tecnología no garantiza su aprovechamiento pedagógico si no se acompaña de estrategias didácticas adecuadas y de una visión crítica de su función social. Por tanto, diseñar materiales adaptados a contextos

sin conectividad no es un retroceso, sino una forma de democratizar el acceso a prácticas educativas más inclusivas y pertinentes.

La integración de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC) en las instituciones educativas requiere un enfoque estratégico que trascienda la mera dotación de equipos y conectividad. Según UNESCO (2012), para que las TIC impacten significativamente en los procesos de enseñanza y aprendizaje, es necesario abordar seis dimensiones clave: gestión y planificación, desarrollo curricular, formación docente, cultura digital, infraestructura y vinculación con la comunidad. Estas dimensiones, evaluadas en etapas (inicial, intermedia y avanzada), permiten diagnosticar el estado actual de la institución y diseñar un plan de acción adaptado a sus necesidades.

Además, el éxito de la integración de las TIC depende de un liderazgo institucional que fomente la innovación pedagógica, la colaboración entre docentes y la participación activa de la comunidad educativa. Como señalan los autores, la tecnología por sí sola no garantiza cambios; es fundamental redefinir las prácticas educativas y aprovechar las TIC como herramientas para la construcción de conocimiento, la resolución de problemas y el aprendizaje colaborativo.

De este modo, en la actualidad se encuentran herramientas y elementos para la creación de procesos pedagógicos que contribuyan al aprendizaje, en Colombia el MEN, ha denomina recursos educativos digitales, como elementos diseñados para facilitar el acceso al conocimiento, fomentar la innovación educativa y apoyar a docentes y estudiantes en el desarrollo de competencias, esto permite la utilización de cualquier herramienta que use elementos multimedia que se pueda visualizar y reutilizar (MEN, 2021). Por ello un RED se puede diseñar desde un enfoque offline recursos interactivos no solo facilita el aprendizaje del inglés, sino que introduce a los estudiantes rurales en formas de alfabetización propias de la era digital, aunque sin

depender de internet. En este sentido, los RED deben ser inclusivos, accesibles, pertinentes y sostenibles, especialmente en contextos donde existen brechas tecnológicas, es decir se necesita desarrollar recursos que funcionen sin necesidad de conectividad constante, como es el caso de las zonas rurales o de difícil acceso.

De acuerdo con el portal educativo Colombia Aprende (2021), los RED no solo amplían las posibilidades de enseñanza, sino que también favorecen la motivación y el aprendizaje autónomo de los estudiantes, al permitir una interacción activa con los contenidos. Además, pueden adaptarse a diversos niveles educativos, estilos de aprendizaje y condiciones técnicas. En consecuencia, la implementación de una cartilla digital offline como RED en este proyecto representa una estrategia pedagógica viable para mejorar el acceso a experiencias educativas enriquecidas, sin depender de la conectividad, y al mismo tiempo fortalecer el rol del docente como mediador activo en el aula.

Según Colombia Aprende (2021), los recursos educativos digitales no solo hacen más rica la enseñanza, sino que también motivan a los estudiantes y los ayudan a aprender por sí mismos, ya que les permiten interactuar con los contenidos. Además, se pueden adaptar a distintos niveles, estilos de aprendizaje y contextos técnicos. Por eso, usar un recurso digital sin conexión es una buena estrategia para ofrecer experiencias educativas de calidad sin depender del internet, y al mismo tiempo fortalecer el papel del docente como guía en el aula.

Entonces el diseñar una herramienta digital en formato PowerPoint, puede ser un RED, desde que presente elementos innovadores, multimedia y se puedan usar y replicar, como lo propone este proyecto ya que busca ofrecer un recurso didáctico, usable sin internet, y alineado con las guías oficiales del programa FONIÑEZ, y su diseño interactivo permite integrar

elementos multimedia que facilitan la comprensión del inglés, sin requerir plataformas o aplicaciones en línea.

Teniendo en cuenta las diferentes herramientas en línea, plataformas, inteligencia artificial y todo lo que el mundo moderno lleva de la mano con el internet, se dejan de lado algunas herramientas o programas que nos sirve para editar y crear contenido audiovisual como las herramientas ofimáticas, si bien el internet nos facilita las cosas, es necesario adaptarse a necesidades donde no hay una conectividad y estas herramientas son adecuadas, no solo por su disponibilidad y facilidad de uso, sino también por su capacidad para apoyar procesos pedagógicos de manera versátil.

Según Bailón Lourido, Arauz Barcia y Macías Valencia (2021), estas herramientas permiten a docentes y estudiantes organizar, presentar y evaluar contenidos de forma clara, interactiva y estructurada, ya sea en entornos universitarios y escolares, su implementación ha demostrado facilitar la planificación de clases, el diseño de materiales didácticos y la entrega de actividades por parte de los estudiantes; donde no se dispone de conexión a internet, las herramientas ofimáticas adquieren un valor aún mayor.

Huanuco Palomino (2021) señala que su importancia radica en su capacidad de adaptarse a la realidad tecnológica de muchas instituciones, especialmente en zonas rurales o en centros de Educación Básica Alternativa, ya que estas herramientas permiten crear recursos interactivos como presentaciones con audio, imágenes, y navegación interna sin requerir conexión en línea.

De este modo, implementar herramientas ofimáticas en educación no solo mejora la eficiencia en la gestión de contenidos, sino que también potencia competencias digitales básicas en docentes y estudiantes (Recursostics, 2025).

Diseño Metodológico

Línea de Investigación

Este proyecto de investigación se encuentra ubicado en la línea de pedagogías mediadas, de la Especialización en Pedagogías para el Desarrollo Humano (ECEDU) ya que se enfoca en comprender y transformar los procesos educativos a través de diversas formas de mediación pedagógica, tanto tecnológicas como comunicativas. En este caso, se propone el diseño e implementación de un Recurso Educativo Digital (RED) en formato de presentación digital offline, que funcione como mediador pedagógico para el desarrollo de las guías del programa FONIÑEZ en la enseñanza del inglés. Este RED permitirá al docente incorporar contenidos multimedia e interactivos sin depender de conexión a internet, adaptándose a las condiciones rurales de la sede Guavio Bajo.

Enfoque de Investigación

Este proyecto usa un enfoque cualitativo ya que se busca entender, cómo funciona la implementación de un recurso educativo digital offline en la Institución Guavio Bajo, pues no solo se trata, de medir resultados, sino de ver cómo los profes y estudiantes viven la experiencia, qué les sirve y qué no. Como dicen Hernández, Fernández y Baptista (2014), este método nos permite analizar el tema desde adentro, escuchando lo que piensan los directamente afectados, para mejorar la práctica educativa de manera realista.

Tipo de Investigación

El tipo de investigación adoptado es aplicada con diseño de tipo investigación acción, en tanto que busca intervenir de manera directa en el contexto educativo para transformar una práctica específica: el desarrollo de las guías del programa FONIÑEZ mediante un recurso digital adaptado a las condiciones tecnológicas del entorno; esta investigación permite al

investigador implicarse en el proceso, reflexionar sobre su práctica y proponer soluciones concretas que generen cambios en la dinámica del aula (Hernández et al., 2014).

Población

Para este proyecto aplicado se cuenta con 17 estudiantes de grado noveno de la jornada complementaria de la institución educativo Guavio bajo de Fusagasugá.

Instrumentos de Recolección de Información

Para este proyecto aplicado como instrumento de recolección de información se usará la observación directa, recolección de evidencias y encuestas tomada como una rubrica de autoevaluación.

Para la observación se utilizará una guía de observación estructurada que permitirá al docente investigador registrar comportamientos clave durante la implementación del recurso. Se observarán aspectos como: participación de los estudiantes, comprensión de instrucciones, interacción con el recurso y autonomía durante las actividades como se ve en la tabla 1.

Tabla 1*Rúbrica de Observación Directa del Docente*

Rúbrica de Observación Directa del Docente		
Fecha:		
Sesión: <input type="checkbox"/> 16 <i>The Future</i> <input type="checkbox"/> 17 <i>Environment</i> <input type="checkbox"/> 18 <i>Environment</i> <input type="checkbox"/> 19 <i>Modal Verbs</i>		
Número de estudiantes:		
Propósito: Registrar el comportamiento, la participación y la comprensión de los estudiantes durante la clase apoyada en el Recurso Educativo Digital (RED).		
Categoría observada	Descripción	Observación (comentarios breves / nivel de logro)
Participación activa	¿Los estudiantes responden, opinan o interactúan verbalmente durante la clase?	
Atención al recurso digital	¿Los estudiantes prestan atención a la proyección del contenido (video, audio, ejercicios)?	
Comprensión general del contenido	¿Los estudiantes comprenden las instrucciones, responden bien a las preguntas o resuelven las tareas?	
Reacción frente al recurso (motivación/interés)	¿Se muestran motivados o interesados por el uso del recurso digital?	
Apoyo entre pares (si aplica)	¿Se ayudan entre ellos en actividades orales o escritas relacionadas con la clase?	
Uso efectivo del recurso por el docente	¿El recurso funcionó correctamente y facilitó el desarrollo de la guía (audios, navegación, contenido)?	
Limitaciones técnicas o pedagógicas observadas	¿Hubo fallas técnicas, poca claridad o dificultades para aplicar el recurso en este entorno?	

Al final de cada clase, los estudiantes llenarán una ficha de autoevaluación (Tabla 2), para saber qué tal les pareció el material: si les resultó fácil de usar, si entendieron bien los contenidos, si les gustó o los motivó, y si sienten que realmente están aprendiendo inglés con esto.

Tabla 2*Rubrica de Autoevaluacion*

Rúbrica de Autoevaluación			
Fecha:			
Sesión: <input type="checkbox"/> 16 <i>The Future</i> <input type="checkbox"/> 17 <i>Environment</i> <input type="checkbox"/> 18 <i>Environment</i> <input type="checkbox"/> 19 <i>Modal Verbs</i>			
Número de estudiantes:			
Propósito: Reflexionar sobre cómo la clase apoyada en el recurso digital me ayudó a aprender y participar activamente.			
Criterio	Sí (✓)	No (X)	Un poco (±)
Entendí el tema explicado en clase.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
El video o audio usado en clase me ayudó a comprender mejor.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Pude participar en las actividades (responder, hablar, escribir).	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
La clase fue interesante y diferente a lo habitual.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Me gustó cómo se mostraron los contenidos en pantalla.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Aprendí vocabulario nuevo en inglés o repasé algo que ya sabía.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
¿En qué fue diferente esta clase comparada con las anteriores?			
¿Qué parte del recurso (video, audio, juego, actividad) te ayudó más a aprender? ¿Por qué?			
¿Qué cambiarías o mejorarías del recurso o la clase?			
¿Cómo te sentiste aprendiendo con este tipo de material?			

Una vez aplicado el RED y las rubricas se recogerán, se presentará el análisis de los resultados y sus correspondientes conclusiones.

RED Offline para Fortalecer el Aprendizaje Autónomo del Inglés Nivel A2

El proyecto se estructura en tres fases, la primera es la planificación del RED, se revisan las guías oficiales de Colsubsidio de las sesiones 16, 17, 18 y 19, luego de establecer los parámetros, actividades y recursos propuestos, se diseña la presentación digital offline como RED que será un PowerPoint desde una plantilla grafica desde la plataforma slidesgo de forma gratuita, este recurso se descargara y empezara a editar y adecuar según la temática y contenidos, de cada sesión refuercen el aprendizaje del inglés nivel A2; comprobando que los recursos multimedia agregados sean compatibles y funcionen en otro equipo.

La siguiente fase es la implementación del RED, se presenta el PowerPoint sin conexión a internet en las cuatro sesiones de clase con los estudiantes de grado noveno cada una con una duración aproximada de 2.5 horas, siguiendo los requerimientos en las guías de FONIÑEZ y Colsubsidio; observando su uso y respuesta de los estudiantes.

Por último, la fase de evaluación del RED, donde se recolecta información mediante la observación directa y rubricas de autoevaluación aplicadas a los estudiantes, con el fin de valorar su usabilidad, la comprensión de los contenidos y el aporte del RED al fortalecimiento del aprendizaje autónomo del inglés.


Fase 1

Planificación y Diseño de RED

Para el desarrollo del proyecto, se partió de la revisión de las guías pedagógicas correspondientes a cada sesión planificada dadas al docente, como se ve en la figura 1, son un formato plano en PDF; su primera sección son los datos institucionales como se evidencia, fecha, convenio, objetivos, esta guía es exclusiva para el docente, en la figura 2 describe los pasos pedagógicos del proceso de forma general.

Figura 1


Guía Docente


SUBDIRECCIÓN DE SERVICIOS SOCIALES
GERENCIA EDUCACIÓN, CULTURA Y PRODUCTIVIDAD
GESTIÓN SOCIAL FONÍNEZ
SECCIÓN EDUCACIÓN COMPLEMENTARIA
PLANEACIÓN Y SEGUIMIENTO DE CONTENIDOS PEDAGÓGICOS

Fecha emisión documento:	4 de agosto de 2022	Fecha modificación documento:	15 de marzo del 2023	GS.FC 187 versión 6
MODALIDAD:	Presencial		LÍNEA TEMÁTICA:	Bilingüismo
NOMBRE DEL CONVENIO:	CONVENIO DE ASOCIACIÓN 2025 - 0393			
Grado educativo:	Noveno	Versión:	6	
Fecha de elaboración	Junio 2025			
Población objetivo (Marque con una X los grupos que apliquen)				
Niños 6 a 11		Adolescentes (12 a 17)		X
Duración				
Duración de total del proyecto:	100 horas			
No de sesiones:	40 sesiones			
Objetivo general				
Facilitar el acercamiento a la lengua extranjera (inglés) por medio de experiencias de enseñanza y aprendizaje novedosas que permitan desarrollar el interés de los estudiantes a usar de manera contextual diferentes herramientas lingüísticas.				
Objetivos específicos				
<ol style="list-style-type: none"> Contribuir al fortalecimiento de competencias y habilidades del Siglo XXI, empleando la lengua extranjera como herramienta. Propiciar espacios de reconocimiento cultural ampliando el concepto de ciudadanía local y global. Potencializar el habla y la escucha de la lengua extranjera empleando las artes, el juego y los retos como estrategias didácticas. 				

Figura 2

Guía Docente – Momentos Pedagógicos Generales


SUBDIRECCIÓN DE SERVICIOS SOCIALES
GERENCIA EDUCACIÓN, CULTURA Y PRODUCTIVIDAD
GESTIÓN SOCIAL FONÍNEZ
SECCIÓN EDUCACIÓN COMPLEMENTARIA
PLANEACIÓN Y SEGUIMIENTO DE CONTENIDOS PEDAGÓGICOS

GENERAL DESCRIPTION OF THE PEDAGOGICAL MOMENTS OF THE FORMATIVE PROCESS (Descripción general de los momentos pedagógicos del proceso formativo)	
Introduction (Adaptación)	First approach to the creation of bilingual environments with exercises about personal introduction and greetings, creation of essential agreements and identification of previous knowledge in a foreign language.
Tuning In (Sintonización)	Phase of exploration, recognition and approach to linguistics tools (Listening, Speaking, Reading, Writing) from the contextualized use of the foreign language, through the development of a project focused on physical health (Transversal Project of the curriculum in the area of English of the MNE).
Finding out (Descubrimiento)	Moment to conclude and evidence a recognition of the tools and techniques previously worked. Explore communication tools from written and visual languages for the final realization of the project in the format of preference according to the group. (Physical or digital)
Sorting out (Organización)	Conscientious choice of the project, making use of the tools and techniques that allow its realization. Construction of the work plan, schedule, resources and role assignment.
Going Further (Análisis)	Time to carry out the initial design of the project, define written and visual language's elements applied to the project from the internalization of the contents of the foreign language. There is evidence of content appropriation from its implementation in the development of the project.
Making Conclusion (Conclusiones)	Socialization space where the appropriation of the proposed contest is evidenced during the development of the project, contextualized use of the language and aplicación of techniques and tools.
Taking Action (Plan de acción)	Final moment of the cycle, time to collect the student's experience, perform individual and group feedback exercises. Evaluation of the process and the project.

Luego encontramos la metodología de la guía, la cual está diseñada en tres momentos del trabajo del aula, la cual cuenta con el tiempo específico para cada actividad, dando un total de 2.5 horas en cada sesión:

Activación: espacio inicial destinado a generar motivación, preparar a los estudiantes para el tema y activar conocimientos previos, incluye juegos tipo *icebreaker* y dinámicas de integración, como se ve en la figura 3.

Figura 3

Momento de Activación

METHODOLOGICAL AND DIDACTIC DEVELOPMENT (Desarrollo Metodológico y didáctico)		
CYCLE PHASE:	Going Further	
SESSION:	Environment	
SESSION OBJECTIVE:	Identify and point out environmental issues in our neighborhoods and at the same time provide solutions to them.	
MOMENT (Momento)	ACTIVITY (Actividad)	RESOURCES (Recursos)
ACTIVATION (Activación)	IMPORTANT: Before start, please keep in mind the following considerations:	

SUBDIRECCIÓN DE SERVICIOS SOCIALES GERENCIA EDUCACIÓN, CULTURA Y PRODUCTIVIDAD GESTIÓN SOCIAL FONINEZ SECCIÓN EDUCACIÓN COMPLEMENTARIA PLANEACIÓN Y SEGUIMIENTO DE CONTENIDOS PEDAGÓGICOS		
<p>- Take a moment to remind SS of class agreements where the first is: <i>Try not to speak Spanish whenever possible.</i></p> <p>- Please remember to address SS in English as much as possible (for commands, instructions, etc).</p> <p>- Remember the snack time should not take more than 15 minutes per session.</p> <p>- DISCLAIMER: Due to operational processes such as take-attendance, snack time (distribution and consumption), hand-washing, etc., IT IS POSSIBLE THAT THE TIME OF ACTIVITIES WILL BE REDUCED AND/OR THAT ACTIVITIES WILL BE ADJUSTED, with the purpose of fulfilling the pedagogical objective.</p>		
<p>Title: Icebreaker</p> <p>The objective of this activity is to get SS in the mood for the session and motivate them for the class. To do so BL can guide SS through an activity called <i>The Impostor</i>, and follow these steps:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Have SS make a circle with the chairs. 2. Ask SS to close their eyes. Then, choose an impostor. 3. Explain SS the instructions. BL will choose one student to be "The impostor" and will touch the impostor's back so it knows that is the chosen. Then, BL will ask the impostor loudly to open the eyes and take one person out of the game <i>WITHOUT SAYING A WORD</i>, just pointing at the student. Then the impostor will close the eyes again. 4. Ask all of the SS to open their eyes again and tell them who has been getting out of the game. 5. Explain SS they will have a time to discuss and try to discover who is the impostor. 6. When they want to accuse someone they will have to say "If you ask me, I think _____ is the impostor" and then explain why. They can say it in Spanish if necessary. 7. If they guess correctly who the impostor is, the game will finish, but if not, the game continues until the impostor has been discovered. 	<p>Minimum suggested time: 15 min</p> <p>Title: Icebreaker Resources</p> <p>General resources</p> <ul style="list-style-type: none"> + Whiteboard + Board markers + Board eraser + Ball + Speaker + Tape 	

Desarrollo: donde se trabaja los temas centrales de la clase, se aplican las estructuras gramaticales y vocabulario propuestos, y se realizaran actividades prácticas de listening, grammar, y reading, como se ve en la figura 4.

Figura 4

Momento de Desarrollo

DEVELOPMENT (Desarrollo)	<p>Title: Introduction - Vocabulary</p> <p>The objective of this activity is to present vocabulary related to the environment and pollution. To do so, BL can:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Print the worksheet beforehand. 1 copy for every 2 SS. 2. Prepare the song beforehand. Get it for offline use. 3. Divide the SS in two groups. Then, each group will have a turn to speak out a letter to play hangman together. The first group to guess the word will win one point. The words to play are the following: Chop down trees, Earth, Temperature, Trees, Greenhouse gasses, Cars, Plastics, People, Renewable power). 4. After SS have guessed most words, ask them "What do you think is the relationship between all these words? Let SS share their thoughts. Then say "To discover it, we are going to listen to a song". 5. Have SS make pairs and hand each team a worksheet. 6. Explain SS the activity. They need to listen and read the lyrics of the song. They have to fill the blank spaces with the vocabulary seen when they hear it. 7. At the end, ask again "What do you think is the relationship between all these words?". BL can make a little reflection with SS about environmental health. 8. If necessary, use these flashcards to reinforce SS learning (Optional) 	<p>Minimum suggested time: 30 min</p>	<p>Title: Introduction - Vocabulary Resources</p> <ul style="list-style-type: none"> • RUMPL1 - S17 - 9NO - WORKSHEET (1 copy for every 2 SS) • RUMPL1 - S2E - 9NO - SONG (Get it for offline use) • RUMPL1 - S17 - 9NO - FLASHCARD (1 copy by BL) (Optional)
	<p>Title: Introduction - Grammar</p>	<p>Minimum suggested time: 35 min</p>	<p>Title: Introduction - Grammar Resources</p>

<p style="text-align: center;">SUBDIRECCIÓN DE SERVICIOS SOCIALES GERENCIA EDUCACIÓN, CULTURA Y PRODUCTIVIDAD GESTIÓN SOCIAL FONÍNEZ SECCIÓN EDUCACIÓN COMPLEMENTARIA PLANEACIÓN Y SEGUIMIENTO DE CONTENIDOS PEDAGÓGICOS</p>			
	<p>The objective of this activity is to practice the target grammar so SS can use it in the development of the project. SS will learn grammar about Future simple and First conditional (If). By the end of the class, SS should be able to describe causes and consequences related to the environment. To do so, BL follows these steps:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Ask SS to imagine how the future will look like. Invite them to think about how the environment and species will be. It is suggested for them to write their ideas or draw them. 2. Explain to your SS the difference between YES and IF by making them recognize the difference between affirmations and possibilities. 3. Tell them conditionals describe the result of a certain condition. (If sentences tell you the condition, and we can use "Will" to talk about the result). Ex: <i>If we do not save water, the water will run out at all.</i> Make some examples using their own ideas that they previously drew or wrote. 4. Then, and to practice, ask your SS to draw in one paper the scenery you describe as fast as they can using the word "If". Ex: <ul style="list-style-type: none"> - How would the beach look if there were no palms? - How would the planet look if there were no water? - What would happen to the planet if we chop trees? - Where would you like to live if you could choose? - How would the soul be if we could see it? 5. After each situation has been drawn, select SS to orally answer the questions. The idea is for them to practice grammar. Ex: BL ask "How would the beach look if there were no palms?" and SS draw it. Then BL selects SS for them to describe the scenarios, they say "If there were no palms on the beach, the beach will be much more vulnerable to storm erosion." 	<p>• Sheets • Colors • Stickers</p>	
	<p>Title: Practice activity</p> <p>The objective of this activity is to rehearse the vocabulary and grammar seen, and use them in a practical exercise that involves the skills of Listening and Speaking through the Three-headed Monster activity. To do so, BL can:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Divide SS into groups of 3. BL can use a fun dynamic to do so. 	<p>Minimum suggested time: 35 min</p>	

Reflexión: momento de cierre en el que los estudiantes comparten sus aprendizajes, opiniones y propuestas de mejora, como se ve en la figura 5.

Figura 5

Momento de Reflexión

REFLECTION (Reflexión)	Title: Reflection	Minimum suggested time	10 min
	<p>The objective of this activity is to assess how SS felt during this session. To do so, establish the following Thinking Routine and work on it class by class with your SS:</p> <ol style="list-style-type: none"> 1. Thinking routine: <u>The Story Continues...</u> 2. Explain SS the activity. BL will start a short story related to the topics seen or with SS's experiences. One by one, SS have to add one sentence to continue the story. They have to use the grammar seen. The story can be as crazy as they want. <ol style="list-style-type: none"> 1. Ask SS to help you clean and organize the room. Remind them they meet again in the next session. 		

Cabe mencionar que todas las guías del programa tienen esta metodología y lo que cambia son los temas y juegos.

Adaptación de RED

Una vez definidos estos tres momentos para cada sesión, el contenido fue adaptado a presentaciones digitales mediante el uso de plantillas gratuitas con licencia libre obtenidas de repositorios abiertos de *slidesgo*, estas se personalizaron con colores, tipografía y espacios específicos para insertar imágenes, videos y recursos interactivos sugeridos en cada guía.

También se usó el software HandBrake de licencia gratuita, para poder convertir los archivos multimedia al formato compatible con PowerPoint, el cual se pudiera reproducir sin conexión a internet.

La siguiente tabla resume las sesiones abordadas, sus temas centrales y la forma en que se adaptaron a las presentaciones:

Tabla 3

Sesiones Adaptadas

Session	Learning Focus	Class Topic
16	Future predictions	The Future- Simple Future (<i>will / won't</i>)
17	Environmental issues	Environment - First Conditional (<i>if + will</i>)
18	Environmental solutions	Environment - First Conditional (<i>if + will</i>)
19	Cultural customs and abilities	Modal verbs for ability and permission (<i>can/can't</i>)

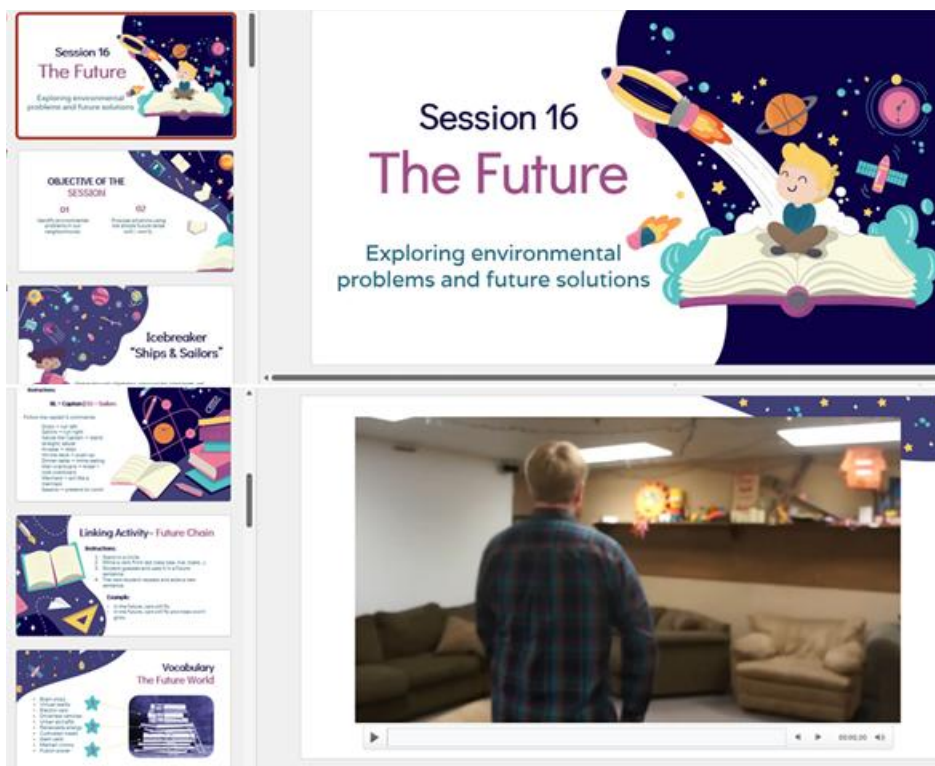
Sesion 16: The Future

Esta sesión se diseña una presentación para que los estudiantes exploren problemas ambientales y propongan soluciones innovadoras mientras practican el uso del futuro simple en inglés (figura 6).

Comienza con el juego *Ships & Sailors* para activar la participación, seguido de *Future Chain*, donde los estudiantes construyen oraciones en futuro simple (will/won't) de forma colaborativa.

Se introduce vocabulario clave (electric cars, renewable energy) y se incluye el video *The World in 2050* (formato MP4, codificado para uso offline), para que los estudiantes lo analicen en grupo, la sesión culmina con un proyecto creativo que se viene trabajando a lo largo del periodo y una *reflexión Stars & Wish* para autoevaluación.

El diseño utiliza colores llamativos y recursos visuales, manteniendo los créditos requeridos, todo el material está optimizado para funcionar sin conexión, integrando video, actividades y guías en un formato accesible y listo para implementar.

Figura 6*Presentación Sesión 16*

Nota. El desarrollo completo de esta sesión se encuentra disponible en el Aprendizaje A.

Sesión 17: Environmental Part 1

Este RED presenta un diseño atractivo y colores llamativos incluidos en la plantilla, se agrega audio, con una canción ambiental en formato MP3 que se reproduce directamente desde la presentación, como se ve en la figura 7.

Figura 7

Presentación Sesión 17



Nota. El desarrollo completo de esta sesión se encuentra disponible en el Aprendizaje A.

Todo el contenido está optimizado para funcionar offline en un solo archivo PPT, también se agregó el material de fichar que estaba en la documentación anexa de la guía docente.

Sesión 18: Environmental Part 2

Este RED se buscó una plantilla con la temática más verde y llamativa para el tema, como se ve en la figura 8.

Figura 8

Presentación Sesión 17

SESSION 18 – ENVIRONMENT
Grade: 9th | Topic: Environmental Issues & Solutions
Phase: Going Further (Analysis)

Start!

Let's Reflect – The Story Continues...

Activity:

- 1 One student starts a story using "if" or "will".
- 2 Each student adds a sentence.
•Example: *If we clean the river, the fish will come back. If the fish come back...*
- 3 Encourage imagination and proper use of grammar.

Purpose:
To review grammar, connect emotionally with the topic, and reflect on group work.

Nota. El desarrollo completo de esta sesión se encuentra disponible en el Aprendizaje A.

La sesión comienza con la actividad *All You Can Listen*, donde los estudiantes desarrollan habilidades auditivas al identificar sonidos ambientales y luego construyen oraciones condicionales como *If you talk too loud, I won't hear the birds*, vinculando así la escucha activa con el aprendizaje gramatical.

También, se introduce el futuro simple y el primer condicional mediante predicciones divertidas basadas en signos zodiacales, lo que permite a los estudiantes practicar estructuras como *If you recycle, the planet will be cleaner* en un contexto lúdico y significativo.

El recurso incluye una sección de práctica gramatical con ejercicios de emparejamiento, donde los estudiantes completan frases condicionales sobre problemas ambientales, como *If the Earth gets warmer, the ice will melt*, reforzando tanto el vocabulario como la estructura gramatical. Para fomentar la colaboración, se propone crear cadenas de consecuencias, conectando causas y efectos ambientales de manera secuencial.

La parte central del recurso es el *Our Environment Project*, donde los estudiantes trabajan en productos creativos como posters o videos, aplicando lo aprendido para explicar sus ideas con el lenguaje adecuado, lo que integra el conocimiento teórico con la expresión práctica.

La sesión culmina con una reflexión grupal llamada *The Story Continues...*, en la que cada estudiante añade una línea a una historia colectiva usando condicionales, fomentando la imaginación y el uso correcto de la gramática mientras reflexionan sobre el impacto de sus acciones en el medio ambiente.

Sesión 19: Modal Verbs

Este RED, presenta mapas sencillos de Asia con datos culturales básicos y tarjetas digitales para relacionar países con acciones, incluye una ruleta simple para juegos y audios cortos con la pronunciación de las palabras (figura 9).

Figura 9

Presentación Sesión 19



Nota. El desarrollo completo de esta sesión se encuentra disponible en el Aprendizaje A.

Las actividades empiezan con un juego movido *SPUD* para calentar el ambiente, luego hay ejercicios para unir países con lo que se puede hacer allí, usando *can* y *can't*, la ruleta sirve para practicar hablando de habilidades propias, ya por último se propone crear una historia colaborativa añadiendo frases cortas.

El RED desarrollado se encuentra en el Aprendizaje A, en formato PowerPoint, para que se pueda editar, compartir y reproducir.

Fase 2: Implementación del RED

Durante la fase de implementación del proyecto, una vez adaptadas las guías oficiales del programa complementario de inglés a las presentaciones en PowerPoint, se llevó a cabo su aplicación en la Institución Educativa Guavio Bajo.

Para ello, se utilizó el videobeam disponible en la institución, contando previamente con las autorizaciones correspondientes por parte de las directivas escolares, quienes brindaron su aval para la ejecución de esta iniciativa, las sesiones se desarrollaron proyectando las presentaciones diseñadas y realizando las actividades planeadas, las cuales fueron complementadas con el uso de un instrumento de evaluación: la rúbrica de observación (Tabla 1), la rúbrica desarrollado por los estudiantes se encuentra en el Apéndice B.

Fase 3: Evaluación del RED

En la fase final de evaluación, se implementó la Rúbrica de Autoevaluación Estudiantil (Tabla 2) como instrumento para medir el impacto de las sesiones, esta herramienta combinó un componente de preguntas de selección múltiple y un apartado de preguntas abiertas, permitiendo una visión integral de la experiencia de aprendizaje.

La primera parte de la rúbrica consistió en seis criterios de evaluación con opciones de respuesta dicotómicas (Sí/No/Un poco), donde los estudiantes marcaron su percepción sobre aspectos como: comprensión del tema, utilidad de los recursos audiovisuales, nivel de participación, originalidad de la metodología, calidad del diseño visual y adquisición de vocabulario; cada ítem buscaba verificar específicamente cómo el recurso digital había influido en su proceso de aprendizaje.

Los resultados de esta sección fueron tabulados posteriormente en Excel para su análisis estadístico, generando porcentajes comparativos entre las cuatro sesiones *The Future*, *Environment*, *Environment* y *Modal Verbs*.

La segunda parte profundizó en la experiencia subjetiva mediante cuatro preguntas abiertas que invitaban a los estudiantes a: comparar estas clases con las habituales, identificar los elementos del recurso más útiles como video, audio, juegos, sugerir mejoras y expresar sus emociones durante el proceso.

La combinación de ambos formatos selección múltiple y narrativo permitió triangular datos objetivos con percepciones cualitativas, ofreciendo una evaluación multidimensional que consideró tanto los logros académicos como la experiencia de los estudiantes.

Resultados y Análisis

El proyecto se desarrolló con los 17 estudiantes del grado noveno de la jornada complementaria de la Institución Educativa Guavio Bajo en Fusagasugá, aunque el grupo se mantuvo constante durante todo el proceso, la asistencia presentó variaciones significativas entre sesiones, como se evidencia en la siguiente tabla 4.

Tabla 4

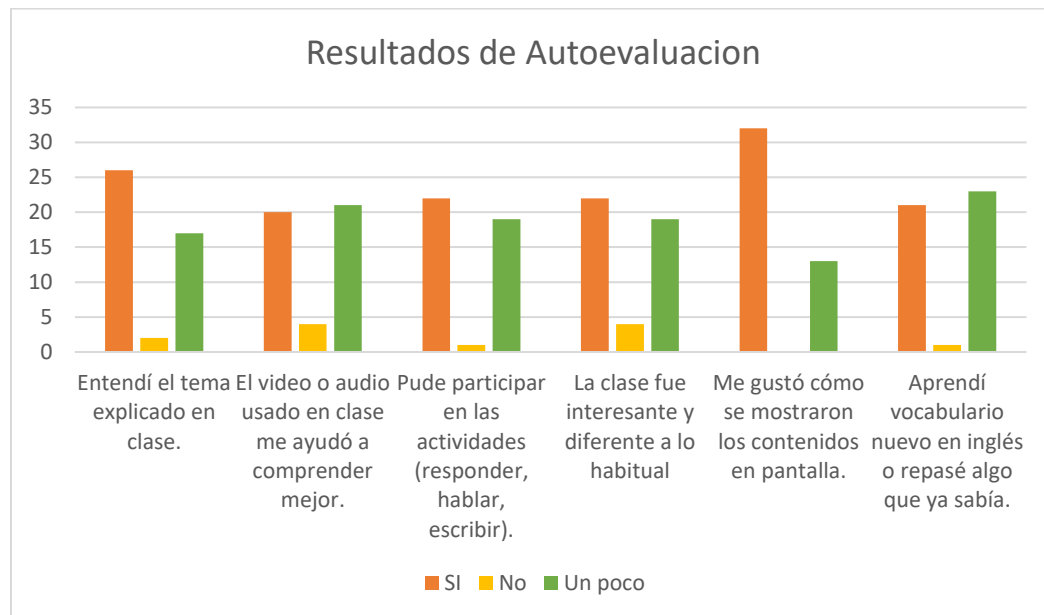
Número de Asistentes por Sesión

Sesion	Nº de asistentes
Sesion 1	16
Sesion 2	12
Sesion 3	8
Sesión 4	9

Al finalizar cada encuentro, los estudiantes completaron la rúbrica de autoevaluación que permitió recoger sus percepciones sobre la utilidad y efectividad del RED implementado, las respuestas se clasificaron en tres opciones, *Sí, No, Un poco* y luego cuatro preguntas abiertas.

Esta rúbrica permitió comprender la experiencia de los estudiantes con el material educativo, permitiendo captar sus percepciones y sugerencias para mejorar el recurso en contextos similares, por otro lado, la fluctuación en la asistencia, aunque representó un reto para la continuidad del proceso, también ofreció información valiosa sobre los factores que influyen en la participación estudiantil en este tipo de iniciativas.

Primero se inició con la sección de preguntas dicotómicas, donde se hizo la sumatoria de todas las sesiones según cada criterio.

Figura 10*Grafica de Respuestas*

Los resultados de la rúbrica en su primera parte, expresan que la mayoría (26) entendió los temas de clase, aunque 17 admitieron comprenderlos solo parcialmente y 2 reconocieron no entenderlos, lo que coincide con las diferencias en el nivel de inglés que se observaron durante las sesiones; pero los videos y audios fueron útiles para 20, pero 21 sintieron que les ayudaron solo en parte y 4 no los encontraron beneficiosos, probablemente por problemas técnicos o porque les costó entender los audios en inglés.

En cuanto a participación, 22 veces dijeron haber participado activamente, aunque 19 lo hicieron de manera más limitada y solo 1 reportó no participar. Esto muestra que, si bien hubo buena disposición, no todos se sintieron igual de cómodos interactuando en inglés, ya en la metodología, 22 calificaron la clase como interesante y diferente, aunque 19 tuvieron una opinión más moderada y 4 no la disfrutaron tanto.

El aspecto mejor recibido el diseño del material con 32 puntos sin rechazo, demostrando que la presentación de los contenidos fue especialmente acertada.

En aprendizaje de vocabulario, sintieron que aprendieron, 23 que reforzaron conocimientos previos y solo 1 consideró que no aprendió nada nuevo, lo que sugiere que el recurso funcionó mejor como refuerzo que para enseñar términos completamente nuevos.

En esta primera parte se evidencia que el RED logró motivar a los estudiantes, facilitar la comprensión y fomentar la participación, aunque también revelan oportunidades para mejorar, especialmente en el desarrollo de vocabulario nuevo y en el apoyo a la comprensión auditiva, que resultó más desafiante para algunos.

Así pues, se recogieron 45 autoevaluaciones sumando las cuatro sesiones, correspondientes a la asistencia acumulada de los 17 estudiantes del grupo. A partir de estas, se calculó el porcentaje de respuestas por cada criterio evaluado:

Tabla 5

Porcentaje de Respuestas

Criterio	Sí (%)	No (%)	Un poco (%)
Entendí el tema explicado en clase.	53.06%	4.08%	34.69%
El video o audio usado me ayudó a comprender mejor.	40.82%	8.16%	42.86%
Pude participar en las actividades.	44.90%	2.04%	38.78%
La clase fue interesante y diferente.	44.90%	8.16%	38.78%
Me gustó cómo se mostraron los contenidos.	65.31%	0%	26.53%
Aprendí vocabulario nuevo o repasé algo que ya sabía.	42.86%	2.04%	46.94%

Los estudiantes respondieron positivamente al RED, especialmente en cuanto a su diseño, que obtuvo una aprobación del 65%, demostrando que la presentación gráfica fue importante. En el aprendizaje, más de la mitad comprendió bien los temas, aunque un 35% mostró un dominio parcial, lo que refleja las diferencias naturales en el nivel de inglés del grupo. La participación

fue activa (45%), pero con un 39% de involucramiento moderado, quizás por el desafío que representa expresarse en otro idioma.

El vocabulario nuevo resultó ser el aspecto más retador: casi la mitad de los estudiantes reportó aprender solo algunos términos nuevos, lo que indica que el material funcionó mejor para reforzar conocimientos previos que para introducir contenidos completamente desconocidos. Los recursos multimedia, aunque bien recibidos por el 41%, generaron opiniones divididas un 43% los encontró regular y un 8% no los consideró útiles, posiblemente por problemas técnicos iniciales o por la dificultad intrínseca de comprender audios en inglés.

Los resultados demuestran que el recurso cumplió con su propósito de motivar a los estudiantes y facilitar el aprendizaje, generando clases participativas y colaborativas. Sin embargo, el análisis revela dos aspectos por mejorar: la enseñanza de vocabulario nuevo y el apoyo en comprensión auditiva. Aunque se presentaron algunas dificultades técnicas iniciales, estas no afectaron significativamente el desarrollo de las sesiones, donde los estudiantes mostraron constante atención y el docente logró implementar el material de manera efectiva.

En segundo momento se presenta el análisis de la segunda parte de la rúbrica con preguntas abiertas, se presenta una matriz (Tabla 6, 7, 8 y 9) resume los aspectos más relevantes de las respuestas abiertas de los estudiantes, organizadas por respuestas similares, tema clave y análisis.

Tabla 6

Análisis Pregunta

¿En qué fue diferente esta clase comparada con las anteriores?

Respuestas	Temas Clave	Análisis
<i>Fue más entendida.</i>	Claridad del contenido	Los estudiantes perciben mejor comprensión en comparación con clases previas.
<i>Fue muy divertida la sesión porque aprendí muchas palabras nuevas.</i>	Diversión y vocabulario	La inclusión de actividades lúdicas y vocabulario nuevo mejora la motivación.

<i>Aprendimos oraciones en modal verbs.</i>	Enfoque en gramática	Destaca la práctica específica de estructuras gramaticales.
<i>La letra era extraña y difícil de entender.</i>	Diseño de materiales	Crítica a la legibilidad de los recursos visuales.
<i>Fue una clase normal.</i>	Poca diferenciación	Algunos estudiantes no perciben cambios significativos.

La Tabla 4, presenta una la información general de las respuestas con su análisis de donde se puede destacar que hay una tendencia positiva frente a Mayor claridad, diversión y enfoque práctico (ej. vocabulario, gramática) y un poco negativa la falta de diferenciación en algunas clases o problemas de diseño (ej. letra pequeña).

Tabla 7

Pregunta 2

¿Qué parte del recurso (video, audio, juego, actividad) te ayudó más a aprender? ¿Por qué?

Respuestas	Recursos Destacados	Razones
<i>Las diapositivas</i>	Presentaciones visuales	Facilitan la comprensión.
<i>El video porque se entiende mejor con imágenes.</i>	Videos	Apoyo audiovisual para clarificar conceptos.
<i>La actividad porque interactué con mis compañeros.</i>	Actividades colaborativas	Fomento de participación y práctica oral.
<i>Los juegos fueron entretenidos y difíciles.</i>	Juegos educativos	Combinan desafío y motivación.

Como se evidencia en la tabla 5, los estudiantes destacaron que los recursos más útiles para su aprendizaje fueron aquellos que combinaban claridad con interacción. Las presentaciones visuales, como diapositivas y videos, les permitieron comprender mejor los temas gracias al apoyo audiovisual, mientras que las actividades colaborativas y los juegos educativos fomentaron su participación activa y motivación al integrar desafíos con diversión.

Tabla 8

Pregunta 3

¿Qué cambiarías o mejorarías del recurso o la clase?

Respuestas	Sugerencias	Áreas de Mejora
<i>Nada</i>	Satisfacción	Algunos estudiantes no requieren cambios.
<i>Más juegos y dinámicas</i>	Interactividad	Incrementar actividades lúdicas y colaborativas.
<i>Letra más grande y dibujos</i>	Diseño visual	Mejorar legibilidad y atractivo de los materiales.
<i>"Más descanso entre actividades</i>	Ritmo de clase	Ajustar tiempos para evitar saturación.

En la tabla 5, los estudiantes expresaron sugerencias valiosas para mejorar el RED, destacando la necesidad de mayor interactividad, mejoras en el diseño visual y ajustes en el ritmo de las actividades. Sin embargo, es importante aclarar que los tiempos y espacios para cada actividad están definidos por las guías oficiales del programa FONIÑEZ, las cuales estructuran el desarrollo de las sesiones.

Tabla 9

Pregunta 4.

¿Cómo te sentiste aprendiendo con este tipo de material?

Respuestas	Sentimientos	Análisis Emocional
<i>Super bien." / "Muy bien.</i>	Positivo	Alta satisfacción con los recursos digitales.
<i>Genial porque se puede ver lo que se va explicando.</i>	Validación visual	Valoración de la claridad audiovisual.
<i>Divertido.</i>	Motivación	Asociación del aprendizaje con experiencias lúdicas.
<i>Bien, pero con dificultad en la letra.</i>	Mixto	Satisfacción general con reservas por problemas técnicos.

En la tabla 9, los estudiantes expresaron mayoritariamente emociones positivas al trabajar con el RED, utilizando términos como *super bien*, *muy bien* o *divertido*, lo que refleja una alta satisfacción con los recursos digitales y su capacidad para motivar el aprendizaje.

Destacaron especialmente la claridad que brindan los apoyos visuales y audiovisuales, mencionando que *se puede ver lo que se va explicando*, lo que facilita su comprensión. Sin embargo, también surgieron comentarios mixtos, como *bien, pero con dificultad en la letra*, que señalan obstáculos puntuales en el diseño de los materiales.

Estas respuestas confirman que, aunque el RED logró generar un ambiente atractivo y participativo, pequeños ajustes técnicos como mejorar la legibilidad podrían potenciar aún más su efectividad.

En tercer momento se presenta la observación del docente, que se presenta en una matriz según los criterios observados en la rúbrica, evidencia y análisis en general de las 4 sesiones.

Figura 11

Matriz Observación Docente

Categoría Observada	Evidencia Observada	Análisis
Participación activa	En todas las sesiones hubo intervención de la mayoría de los estudiantes. El 22/07 algunos mostraron desconocimiento de vocabulario, pero participaron activamente. En fechas posteriores la participación fue más fluida, con respuestas y ejemplos.	La herramienta favoreció la participación, incluso en estudiantes con dificultades de vocabulario. Con el avance de las sesiones se notó mayor seguridad y espontaneidad.
Atención al recurso digital	Atención sostenida en todas las sesiones, siguiendo proyecciones, videos y ejercicios sin distracciones significativas.	El recurso logró captar y mantener la atención del grupo, probablemente por la combinación de elementos visuales y auditivos.
Comprensión del contenido	Respuestas correctas a preguntas, aplicación en ejercicios y explicaciones orales claras. El recurso digital facilitó la comprensión.	La integración de actividades interactivas y contenido audiovisual fortaleció la comprensión y la retención del aprendizaje.
Motivación / interés	Motivación observada en todas las clases; entusiasmo general, curiosidad por explorar el recurso y participación más dinámica.	El uso del recurso generó un cambio positivo en la disposición hacia el aprendizaje, aumentando el interés por el tema.
Apoyo entre pares	Estudiantes colaboraron aclarando dudas, intercambiando ideas y resolviendo actividades en conjunto.	El recurso fomentó el trabajo colaborativo y la ayuda mutua, fortaleciendo habilidades sociales y de comunicación.
Uso efectivo del recurso por el docente	Manejo coherente e integrado a las guías; facilitó el desarrollo de las sesiones.	El docente aprovechó las funciones del recurso para reforzar objetivos y mantener el flujo de la clase.
Limitaciones técnicas / pedagógicas	Únicamente el 22/07 hubo problemas con audio y cable del video beam; el resto de sesiones sin fallas.	Las limitaciones fueron mínimas y no afectaron de forma significativa el desarrollo general del proyecto.

Como se evidencia en la matriz anterior, el RED tuvo un impacto positivo en la dinámica de las clases y en el aprendizaje de los estudiantes, en participación activa, desde la primera sesión se observó disposición para interactuar, aun cuando algunos estudiantes enfrentaron barreras de vocabulario, y ya en las sesiones posteriores, la participación fue más fluida, con intervenciones espontáneas y aportes relacionados con el tema.

Durante todas las sesiones, los estudiantes mostraron una notable concentración en las actividades propuestas, manteniendo su atención en el recurso digital sin distracciones significativas, ya que el material audiovisual capturó particularmente su interés, lo que se vio reflejado en su participación constante.

Los estudiantes no solo usaron el recurso digital, sino que realmente comprendieron los contenidos, pues se evidenció cuando resolvieron los ejercicios aplicando lo aprendido, demostrando que el material fue efectivo para su aprendizaje; ya que desde el primer día mostraron un entusiasmo que se mantuvo en todas las clases, haciendo las sesiones más dinámicas e interactivas.

Lo más interesante fue ver cómo, de forma natural, comenzaron a trabajar en equipo explicándose dudas, compartiendo ideas y ayudándose mutuamente, esto mostró que el recurso no solo beneficiaba el aprendizaje individual, sino que también fomentaba la colaboración.

Se logró incorporar bien los contenidos digitales al programa FONIÑEZ; por otro lado, hubo problemas menores con el audio y el video beam en la primera clase, pero luego todo funcionó sin dificultades.

Conclusiones

Teniendo en cuenta el análisis de los resultados, se presenta que él tuvo un efecto positivo, favoreciendo la motivación, la participación y la comprensión de los contenidos; aunque se el grupo era de 17 estudiantes la asistencia varió entre sesiones, con un rango de 8 a 16 participantes. Esta variabilidad no impidió que el grupo, mostrara disposición e interés en cada encuentro.

Desde la primera sesión, el docente observó una participación activa, aunque condicionada inicialmente por barreras de vocabulario que fueron disminuyendo en las siguientes clases, dando paso a intervenciones más fluidas y a una colaboración espontánea entre compañeros, a su vez los estudiantes siguieron las actividades con atención constante, evitando distracciones y mostrando receptividad hacia los recursos audiovisuales y las dinámicas propuestas.

En todas las sesiones se evidenció que podían resolver los ejercicios y aplicar lo aprendido, lo que indica que la integración del RED con las guías FONIÑEZ resultó coherente y funcional, ya que el ambiente generado fue dinámico y motivador, caracterizado por el trabajo colaborativo.

Así pues, la implementación del RED demostró ser efectiva para mejorar la motivación y el aprendizaje del inglés en contextos rurales, tal como lo plantea el Ministerio de Educación Nacional (2021) en su política de recursos educativos, donde resalta la importancia de materiales digitales accesibles y adaptables; a su vez los resultados coinciden con lo observado por Cadena (2021) donde se evidenció que estos recursos pueden superar barreras de conectividad cuando se integran pedagógicamente.

El diseño del material demostró ser particularmente efectivo, como lo evidencia la alta aceptación entre los estudiantes (32 respuestas positivas), lo que coincide con lo planteado por Colombia Aprende (2021) respecto a que los recursos educativos digitales bien diseñados pueden potenciar significativamente la experiencia de aprendizaje.

Otro aspecto destacable fue el aprendizaje colaborativo que surgió de manera espontánea entre los participantes, sin embargo, también se identificaron desafíos técnicos, especialmente en lo relacionado con la calidad del audio durante las primeras sesiones, situación que confirma las advertencias de Muñoz (2024) acerca de la importancia de realizar pruebas técnicas exhaustivas antes de implementar este tipo de recursos.

A partir de estos hallazgos, se derivan recomendaciones concretas para optimizar futuras implementaciones, pues para fortalecer el aprendizaje de vocabulario, resultaría pertinente adoptar estrategias similares a las empleadas por Tovar (2022) con la herramienta Ardora, que demostró ser efectiva para el desarrollo de habilidades comunicativas a través de actividades progresivas.

En cuanto a la accesibilidad, se sugiere incorporar subtítulos a los materiales audiovisuales, siguiendo las directrices del Ministerio de Educación Nacional (2021) para el diseño de recursos educativos inclusivos. Finalmente, para garantizar la sostenibilidad del proyecto, sería valioso replicar el modelo desarrollado por Méndez (2025) utilizando Exelearning, cuya escalabilidad ha sido comprobada en contextos con limitaciones tecnológicas similares a las del presente estudio.

Este proyecto aplicado confirma, como señala Cassany (2008), las prácticas educativas contemporáneas requieren integrar tecnología de manera crítica y contextualizada.

Referencias Bibliográficas

- Area Moreira, M. (2009). *Introducción a la tecnología educativa* [Manual electrónico].
Universidad de La Laguna. <https://campusvirtual.ull.es/ocw/file.php/4/ebookte.pdf>
- Arcila Leiton, L. D. (2023). *Herramientas TIC: Estrategias conversacionales en el inglés como segunda lengua* [Trabajo de grado de pregrado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD]. Repositorio Institucional UNAD.
<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/59940/1darcilal.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Bailon Lourido, W. A., Arauz Barcia, G. O., & Macías Valencia, D. G. (2021). Utilización de herramientas ofimáticas por parte de docentes y estudiantes universitarios ecuatorianos. *Dominio de las Ciencias*, 7(Extra 3), 471-492.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8229646>
- Cadena Pardo, Y. (2021). *Implementación de las TIC en la creación de actividades pedagógicas Offline en la materia de ciencias sociales para estudiantes de octavo grado de la Institución Educativa Tierra Negra del municipio de Chipatá (Santander)* [Tesis de maestría, Universidad de Cartagena]. Repositorio Institucional Universidad de Cartagena.
<https://repositorio.unicartagena.edu.co/server/api/core/bitstreams/344ca6c7-a693-48fd-baa9-3a52547dc450/content>
- Cassany, D. (2008). *Prácticas letradas contemporáneas*. Ríos de Tinta.
https://www.researchgate.net/publication/373680680_Practicas_letradas_contemporaneas_postprint

- Colombia Aprende. (2021, agosto 13). ¿Qué son los recursos educativos digitales y cuáles son sus ventajas? <https://www.colombiaaprende.edu.co/agenda/actualidad/recursos-educativos-digitales-usos-y-ventajas>
- Congreso de Colombia. (1994). *Ley 115 de 1994. Por la cual se expide la Ley General de Educación*. Diario Oficial No. 41.214. <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=292>
- Congreso de Colombia. (1994). *Decreto 1860 de 1994. Por el cual se reglamenta parcialmente la Ley 115 de 1994 en los aspectos pedagógicos y organizativos generales*. Diario Oficial No. 41.473. <https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=1289>
- Huanuco Palomino, P. R. (2021). *Importancia del uso de las herramientas ofimáticas en los centros de Educación Básica Alternativa* [Monografía de pregrado, Universidad Nacional de Educación Enrique Guzmán y Valle]. Repositorio Institucional UNE. <https://repositorio.une.edu.pe/server/api/core/bitstreams/4bf39291-0e08-46da-a76e-9d2603d34691/content>
- Mena Palacios, K. F., Mena Palacios, K. P., & Munera Cavadia, L. (2022). Repositorio offline como estrategia para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Perspectivas*, 7(S1), 170–178. <https://doi.org/10.22463/25909215.3999>
- Mendez Lema, S. J., Borbor Suárez, M., & Méndez Lema, J. (2025). Educación resiliente e inclusiva en crisis: Innovación Offline con Exelearning para garantizar la continuidad académica. *Revista De investigación, formación Y Desarrollo: Generando Productividad Institucional*, 13(1), 136-144. <https://doi.org/10.34070/rif.v13.i1.2025.410.136-144>

- Ministerio de Educación Nacional. (2021). Más y mejores aprendizajes: Política pública de recursos educativos. https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-411089_recurso_8.pdf
- Ministerio de Educación Nacional. (2017). *Plan Nacional Decenal de Educación 2016–2026: El camino hacia la calidad y la equidad*.
<https://www.mineducacion.gov.co/portal/micrositios-institucionales/Plan-Nacional-Decenal-de-Educacion-2016-2026/>
- Ministerio de Educación Nacional. (2021). *Más y mejores aprendizajes: Política pública de recursos educativos*. <https://www.mineducacion.gov.co/portal/Preescolar-basica-y-media/Proyectos-Cobertura/411089:Politica-Publica-de-Recursos-Educativos>
- Ministerio de Educación Nacional. (2021). *Programa Nacional de Bilingüismo*.
<https://educacionrindocuentas.mineducacion.gov.co/pilar-1-educacion-de-calidad/programa-nacional-de-bilinguismo/>
- Ministerio del Trabajo [Colombia]. (2021). *Fondo Para la Atención Integral de la Niñez y Jornada Escolar Complementaria – FONIÑEZ 2021*.
<https://www.mintrabajo.gov.co/foni%C3%B1ez>
- Muñoz González, M. J. (2024). La Enseñanza Virtual y las herramientas tecnológicas para la Calidad de la Educación. *Paradigma*, 45(1), e2024025.
<https://revistaparadigma.com.br/index.php/paradigma/article/view/1110/1371>
- Lugo, M. T., & Kelly, V. (2011). La matriz TIC: Una herramienta para planificar las tecnologías de la información y comunicación en las instituciones educativas. UNESCO IIEP Oficina Regional para América Latina y el Caribe.
<https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000371335>

Peña Álvarez, S. (2024). *Estrategias tecnológicas para el aprendizaje del inglés en contextos rurales: un estudio en la Institución Educativa Ramón Arroyave* [Trabajo de grado de diplomado, Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD]. Repositorio Institucional UNAD.

<https://repository.unad.edu.co/bitstream/handle/10596/64792/Spenaal.pdf?sequence=1&isAllowed=y>

Tovar Zamora, L. M. (2022). *Herramienta educativa offline Ardora como mediación pedagógica para fortalecer las habilidades comunicativas* [Tesis de maestría, Universidad Cooperativa de Colombia]. Repositorio Institucional Universidad Cooperativa de Colombia. <http://hdl.handle.net/10584/11757>

Vargas Martínez, A. S. (2022). *Fortalecimiento del pensamiento computacional para el aprendizaje de vocabulario en el área de inglés por medio de la herramienta pedagógica exlearning en los estudiantes del grado quinto* [Tesis de maestría, Universidad de Santander]. Repositorio Institucional UDES.

<https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/4b35d076-008f-43b6-8481-7d7f83821c7d/content>

Apéndices

Apéndice A

RED de las Sesiones

Se presentan las presentaciones de power point en el siguiente link:

<https://drive.google.com/drive/folders/1NaMNTJgL2WQ9U3UGlkLvdN0zH059wOgM?usp=sharing>

Apéndice B*Respuesta Rubrica Autoevaluacion Estudiantes*

Este apéndice contiene las respuestas manuscritas de los estudiantes en formato PDF, en el siguiente link:

https://drive.google.com/drive/folders/1S6iio6_Pbf80GBB2Xwecc6R0iRGHk8Xr?usp=sharing

Apéndice C*Rubrica de Observación Docente Diligenciada*

Este apéndice contiene las rubricas de las 4 sesiones en formato PDF, en el siguiente link:

<https://drive.google.com/drive/folders/1hFi-2IqZn3hKiIPbxLR8eG7j9GrT2c0G?usp=sharing>