

Generar espacios educativos innovadores mediante el uso de herramientas digitales como Educaplay, Vocaroo y Duolingo, para fortalecer las habilidades comunicativas del idioma inglés en los estudiantes del grado cuarto de primaria de la Fundación Canaán

Luceliz Geliz Ramos

Asesor

Leidy Carolina Torralba Rojas

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECEDU

Licenciatura con Énfasis en Lenguas Extranjeras

2025

Resumen

Este documento es el resultado de un ejercicio de investigación formativa, desarrollado como opción de grado, que permitió reflexionar sobre la práctica pedagógica y la investigación educativa. El estudio se llevó a cabo en la institución educativa Fundación Canaán, ubicada en Cartagena, Colombia, trabajando con los estudiantes de cuarto grado de primaria. El objetivo general fue generar espacios educativos innovadores mediante el uso de herramientas digitales como Educaplay, Vocaroo y Duolingo, para fortalecer las habilidades comunicativas del idioma inglés en los estudiantes de cuarto grado. Se utilizó un enfoque cualitativo y experimental en el que se puso en juego la variable del uso de herramientas digitales, reconociendo sus efectos en el desarrollo de la competencia comunicativa en inglés desde una perspectiva constructivista y comunicativo, apoyado en la gamificación.

A partir de este ejercicio investigativo, se concluyó que la integración de Educaplay, Vocaroo y Duolingo en el aula promueve la motivación, fomenta la autonomía, la creatividad, la confianza y la participación activa y el desarrollo efectivo de las habilidades comunicativas en inglés, permitiendo a los estudiantes interactuar de manera significativa y colaborativa en contextos reales y virtuales. Además, estos espacios educativos innovadores preparan a los niños a desenvolverse con éxito en un mundo interconectado, desarrollando competencias lingüísticas y digitales esenciales para su futuro académico y personal.

Palabras claves: Innovación, herramientas digitales, inglés, comunicación, primaria.

Tabla de Contenido

Introducción	5
Caracterización	6
Planteamiento del Problema	8
Pregunta de Investigación	10
Objetivos	11
Objetivo General	11
Objetivos Específicos	11
Marcos de Referencia	12
Referentes Conceptuales	12
Referentes Teóricos	13
Referentes Técnicos	17
Referentes Legales	18
Referentes Éticos	19
Herramientas y Métodos	21
Enfoque y Tipo de Estudio	21
Unidad de Análisis	21
Técnicas para la Recolección de Datos	21
Categorías para el Análisis de Datos	21
Resultados	24
Acercamiento de la Población a la Variable	25
Experimentación	26
Identificación de Variaciones	27

Análisis y Discusión	30
Conclusiones y Recomendaciones	34
Referencias Bibliográficas	37
Apéndices	40

Introducción

Hoy en día, la tecnología se ha convertido en una aliada fundamental para transformar la manera en que los estudiantes aprenden y desarrollan nuevas habilidades. En el contexto de la institución educativa Fundación Canaán sede los Cerezos, surge la necesidad de fortalecer las competencias comunicativas en inglés de los estudiantes de cuarto grado, aprovechando herramientas digitales como Educaplay, Vocaroo y Duolingo. Estas plataformas permiten que los niños practiquen el idioma de forma interactiva, divertida y adaptada a sus intereses y ritmos de aprendizaje.

La integración de estas herramientas en el aula busca no solo mejorar la comprensión y expresión oral y escrita en inglés, sino también motivar a los estudiantes a participar activamente en su propio proceso educativo. Al utilizar recursos digitales, se fomenta un ambiente de aprendizaje más dinámico, donde los estudiantes pueden experimentar, equivocarse y aprender de manera autónoma y colaborativa. Esta investigación se enfoca en explorar cómo el uso de Educaplay, Vocaroo y Duolingo puede contribuir significativamente al desarrollo de las habilidades comunicativas en inglés, preparando a los estudiantes para enfrentar los retos de un mundo cada vez más globalizado y digital.

Caracterización

La Institución educativa Fundación Canaán se encuentra ubicada en la zona urbana de la ciudad de Cartagena de India en el departamento de Bolívar del barrio los Cerezos. La institución educativa Fundación Canaán trabaja con una población en edades que oscilan de los dos a cinco años en primera infancia y de seis a once años con los grados de primaria, el cual tiene como objetivo orientar los procesos de enseñanza y aprendizaje desde una perspectiva pedagógica constructivista, teniendo en cuenta los objetivos propuestos que se implementan en el Proyecto Educativo Institucional PEI.

Por consiguiente, se busca fomentar y promover valores como el respeto, la solidaridad y la inclusión, permitiendo que los estudiantes se sientan seguros y motivados para aprender y participar en las distintas actividades escolares. Así mismo, se caracteriza por la diversidad cultural y social, lo que enriquece la experiencia de aprendizaje y favorece el respeto por las diferencias. Por otro lado, la población estudio cuenta con un estrato socioeconómico de nivel dos, los padres de familia de escolaridad profesional, tipo de familia predominante (disfuncional).

La población estudio son niños y niñas en edades entre los 9 a 11 años, del grado cuarto de primaria de la Fundación Canaán, el cual se busca implementar estrategias de aprendizaje en el área de inglés, por medio de las herramientas tecnológicas para mejorar la adquisición de una nueva lengua, a través de aplicaciones digitales como Educaplay, Vocaroo y Duolingo, las cuales buscan fortalecer las habilidades comunicativas como el listen, read, write and speak con ejercicios interactivos y gamificados, ya que se observa dificultad y desmotivación en el aprendizaje de inglés en las prácticas de vocabulario, gramática y comprensión auditiva, los alumnos manifiestan sentirse desmotivados y participativos en clase, principalmente porque no

comprenden los contenidos y métodos tradicionales, es decir la enseñanza en la pizarra, la gramática y la traducción.

Por otro lado, la mayoría de los estudiantes son orientación de sus abuelos, quienes poseen en su mayoría escasos conocimientos sobre el idioma inglés y que no retroalimentan en casa los temas trabajados en los escenarios educativos.

En la Institución Educativa Fundación Canaán sede los Cerezos, una de las demandas que se presentan en el contexto educativo es la falta de herramientas digitales (portátil, computadora, Tablet o teléfonos móvil) y espacios adecuados donde los aprendices puedan desarrollar actividades interactivas en líneas que les permitan practicar el idioma en contextos reales y significativos como las herramientas Educaplay Duolingo yVocaroo. Otra demanda que presenta esta institución educativa es que no cuenta con las capacitaciones adecuadas para el cuerpo docente para afianzar la enseñanza de un idioma extranjero en los entornos escolares.

Por otra parte, la atención, la memoria, la disposición y la comprensión y la desmotivación de la mayoría de los estudiantes es un límite que afecta la enseñanza- aprendizaje de una nueva lengua extranjera.

Los procesos de enseñanza en un idioma extranjero en los niños y niñas de la institución educativa Fundación Canaán se encuentran afectados por factores tecnológicos, como la falta de acceso a los computadores y a las plataformas digitales, así mismo, a situaciones socioculturales y socioeconómicas de las familias, muchos aprendices no cuentan con un espacio adecuado ni mucho menos con acompañamiento en su proceso académico. Por tanto, es importante implementar estrategias que fortalezcan la adquisición de las competencias lingüísticas del idioma English.

Planteamiento del Problema

La presente investigación se realizó en la institución educativa Fundación Canaán de la ciudad de Cartagena de India, con 18 estudiantes en edades de 9 y 11 años del grado cuarto de primaria, es un grupo que le gusta participar en las actividades académicas y sociales, por medio del juego y aparatos tecnológicos. Sin embargo, a través de las diversas observaciones se evidencio la falta de acceso a computadores y a plataformas digitales que está impactando negativamente el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés en las prácticas de vocabulario, gramática y comprensión auditiva en los niños.

Esta situación se ha convertido en un obstáculo considerable, ya que en la actualidad el uso de la tecnología es fundamental para potenciar el desarrollo de competencias en una segunda lengua. La brecha tecnológica no solo limita las oportunidades de los estudiantes para interactuar con materiales auténticos y actividades interactivas, sino que también afecta su motivación y participación en el aula. Según la (UNESCO, 2023). Los juegos educativos y la incorporación de elementos de gamificación en el aprendizaje digital pueden mejorar las competencias académicas mediante el aumento de la interacción del alumnado.

El inglés, como idioma global, requiere de métodos de enseñanza innovadores que incluyan recursos digitales para estimular las habilidades comunicativas, auditivas y escritas. Sin embargo, en Fundación Canaán, muchos niños y niñas no cuentan con computadores en sus hogares ni acceso constante a internet, esto dificulta el acceso a plataformas educativas, aplicaciones interactivas y recursos multimedia que facilitan la práctica y el aprendizaje del idioma, además, la imposibilidad de realizar actividades lúdicas y dinámicas digitales en clase, debido a la falta de equipos, restringe el desarrollo de competencias claves en los estudiantes.

Por otro lado, los docentes se ven limitados en la implementación de estrategias didácticas innovadoras y deben recurrir a métodos tradicionales, que muchas veces no responden a las necesidades e intereses de los estudiantes del siglo XXI. Diversos estudios señalan que el acceso a la tecnología educativa contribuye significativamente a un mejor desempeño escolar y a la adquisición de habilidades lingüísticas (UNESCO, 2023). Además, la falta de recursos digitales profundiza las desigualdades educativas, ya que aquellos estudiantes que sí tienen acceso a computadores y plataformas pueden avanzar a un ritmo diferente al de sus compañeros, generando una brecha aún mayor (Banco Mundial, 2021). En el caso de Fundación Canaán, esta situación se traduce en un rezago en el aprendizaje del inglés, limitando las oportunidades futuras de los niños tanto en el ámbito académico como profesional.

Pregunta de Investigación

¿Cómo generar espacios educativos innovadores mediante el uso de herramientas digitales como Educaplay, Vocaroo y Duolingo, para fortalecer las habilidades comunicativas del idioma inglés en los estudiantes del grado cuarto de primaria de la Fundación Canaán?

Objetivos

Objetivo General

Generar espacios educativos innovadores mediante el uso de herramientas digitales Educaplay, Vocaroo y Duolingo, para fortalecer las habilidades comunicativas del idioma inglés en los estudiantes del grado cuarto de primaria de la Fundación Canaán.

Objetivos Específicos

Promover el uso de la herramienta tecnológica de Educaplay, Vocaroo y Duolingo con el fin de generar el interés en el idioma English en los estudiantes del grado cuarto de primaria.

Fomentar espacios de interacción virtual donde los estudiantes puedan practicar habilidades comunicativas en English, desarrollando confianza y fluidez a través de retos tecnológicos y dinámicos.

Implementar diferentes juegos educativos mediados por herramientas digitales que estimulen la comunicación oral y escrita en inglés.

Marcos de Referencia

Referentes Conceptuales

Herramientas digitales

Según Johnson y Wade (2016) “el uso de aplicaciones y plataformas digitales en el aula puede hacer que el aprendizaje sea más dinámico y adaptado a los intereses de los niños, fomentando una mayor participación y motivación. Estas herramientas permiten a los niños practicar el idioma de manera lúdica y repetitiva, consolidando sus habilidades lingüísticas” de acuerdo al planteamiento anterior se precisa mencionar que la implementación de las aplicaciones en el contexto educativo es un medio muy eficiente que permite a los estudiantes desarrollar sus habilidades lingüísticas desde la motivación e interés.

Expresión oral Speaking

Según Díaz y Catalá (2015, p. 2), “el trabajo con la lengua oral en el contexto educativo debe combinar la comunicación espontánea con el trabajo sistemático de diferentes tipos de textos, siendo la etapa de Educación Primaria un momento ideal para su desarrollo” teniendo en cuenta lo expresado por los autores, la expresión oral favorece en los aprendices el desarrollo de sus destrezas para expresarse y comprender mensajes en situaciones reales llevándolos a aprovechar las diferentes situaciones en la que están más abiertos a aprender y experimentar con el lenguaje.

Comprensión lectora Reading

Según Saez Zevallos, N. S. (2019) “resalta que la lectura en otro idioma es una actividad de intercambio entre el autor, el lector y el texto, donde se negocian y reconstruyen significados constantemente. En este sentido, no es un acto pasivo, sino un diálogo que enriquece la interpretación de la información” según el autor sostiene que las habilidades comunicativas en

una lengua extranjera van más allá de solo conocer reglas gramaticales o vocabulario; implican un proceso activo y dinámico de interacción y comprensión que se adquiere mediante la lectura como hábito.

Comprensión oral Listening

Según Downs (2008) “escuchar también es una habilidad compleja, pues requiere atender, interpretar, responder y recordar lo escuchado. La escucha puede ser crítica, empática, informativa o apreciativa, dependiendo del contexto y la intención comunicativa, lo que demuestra que es un proceso activo y multifacético”. De lo anterior se puede deducir que la escucha cumple un rol importante en la comprensión oral para desarrollar procesos más complejos que permiten el aprendizaje significativo en el aprendizaje de una segunda lengua extranjera, que en este caso es el inglés.

Referentes Teóricos

El presente marco retórico se centra en generar espacios educativos innovadores mediante el uso de herramientas digitales como Educaplay, Vocaroo y Duolingo, para fortalecer las habilidades comunicativas del idioma English en los estudiantes del grado cuarto de primaria de la Fundación Canaán. Para ello se realiza la revisión de diferentes investigaciones previas que hablan de la importancia del uso de estas herramientas en el aprendizaje de una segunda lengua. Por tanto, se exploran conceptos claves como “herramientas digitales, “comprensión oral” “uso de las TIC”

El aspecto ontológico se refiere a la naturaleza del ser, es decir, a cómo una persona se concibe y se desarrolla a sí misma en el mundo. Al abordar el aprendizaje de una segunda lengua desde esta perspectiva, no solo se trata de adquirir estructuras gramaticales o vocabulario, sino de transformar la manera en que el individuo se relaciona con los demás y con su entorno.

Profundizar en el aspecto ontológico implica reconocer que aprender una lengua extranjera es, en esencia, un proceso de construcción del ser comunicativo. Esto significa que el estudiante no solo aprende a comunicarse en otro idioma, sino que también desarrolla nuevas formas de pensar, sentir y actuar en contextos diversos. Según Martín Peris, E. (2009) “La lengua se convierte en un medio para expresar emociones, deseos, conocimientos y valores, permitiendo al individuo interactuar de manera más auténtica y significativa con otras culturas y realidades”.

Así mismo “El Programa Nacional de Bilingüismo orienta la enseñanza y el aprendizaje del inglés en Colombia hacia el fortalecimiento de habilidades comunicativas como la gramática, la pronunciación, el vocabulario y el uso del lenguaje. Su finalidad es contribuir al desarrollo de competencias comunicativas en inglés, utilizando herramientas educativas digitales como juegos, desafíos, programas informáticos y ejercicios conceptuales, que permiten mejorar los temas y metas de enseñanza -aprendizaje establecidos en el idioma English” (Ministerio de Educación Nacional, 2011).

Por otra parte, las aplicaciones digitales educativas se desarrollan con el objetivo de reforzar contenidos pedagógicos específicos mediante el uso de dispositivos móviles como smartphones, tabletas, laptops y computadoras. Estas herramientas son ampliamente empleadas debido a su accesibilidad, lo que las convierte en recursos eficaces para potenciar el aprendizaje de los estudiantes según (Cárdenas García y Cáceres Mesa, 2019). “se debe a que gracias a las diversas funcionalidades que ofrecen, se ha generalizado su uso como herramientas para gestionar toda clase de tareas y eso facilita las actividades de sus usuarios”.

De igual manera, el uso de las TIC “tecnología de la información y comunicación “en el aprendizaje del inglés resulta fundamental, ya que contiene aspectos emocionales y afectivos al planificar las clases. Además, ofrece a los estudiantes la oportunidad de aprender de sus errores

sin temor al juicio de sus compañeros y de manera divertida. Las TIC facilitan el acceso al idioma extranjero y demuestran la importancia de comprender ideas e instrucciones para lograr una interacción efectiva, siendo esencial el rol del docente al crear un ambiente propicio para la comunicación. (Chrobak, et. al, 2010)

No obstante, Caucha y Gutiérrez (2019), plantean que cuanto mayor es el contacto con la tecnología, mejor es el desempeño de los estudiantes en las distintas habilidades comunicativas, como la Expresión oral Speaking, Expresión escrita Writing Comprensión lectora Reading y Comprensión oral Listening. Por ende, las herramientas como REA English for Kids y Duolingo permiten acceder a contenidos organizados por categorías y aumentan el vocabulario, lo que facilita la comprensión de frases y motiva a los estudiantes a participar activamente en la escritura, integrando estrategias que relacionan estructuras gramaticales del idioma.

Consecuentemente, Calderón y Rey (2012) en su artículo: “Desarrollo de las habilidades de comprensión lectora y producción escrita en el aprendizaje del inglés”, muestran que, en aulas interactivas apoyadas en Tecnologías de la información y las comunicaciones TIC, la comprensión lectora y la producción escrita en inglés se desarrollan de manera natural, ya que los estudiantes se sienten acompañados y motivados al alcanzar logros. También, es posible que mediante la interacción y propuesta de ideas se fomente la autonomía y el liderazgo en la creación de sus propios métodos de aprendizaje.

Por otra parte, Arvanitis y Krystalli (2021) destacan que el aprendizaje de idiomas asistido por dispositivos móviles (MaLL) “incrementa la motivación de los estudiantes para usar tecnología, les brinda oportunidades para desarrollar habilidades productivas y receptivas, mejora la comunicación interactiva en la lengua natal, estimula el pensamiento crítico docente y promueve la comunicación entre estudiantes fuera del aula, haciendo el aprendizaje más

agradable”. Lo cual se termina convirtiendo en un aprendizaje significativo creado a partir de la interacción.

Posteriormente, Cardozo Ruidiaz, M. F. (2018) “sistematizó el proceso de creación e implementación de estrategias pedagógicas y dispositivos didácticos, incluyendo Educaplay, para la enseñanza del inglés. Su trabajo resalta la importancia de herramientas interactivas para captar la atención de los estudiantes y facilitar el aprendizaje significativo a través de actividades interactivas y lúdicas, que favorece la motivación, la participación activa y el desarrollo de habilidades lingüísticas en inglés en los estudiantes. Además, resaltan que la integración de este tipo de plataformas digitales mejora tanto la comprensión como la producción oral y escrita”.

El artículo *Acta Scientiæ Informatice*, 6(6), 1-4. (2022) señala a Duolingo como una herramienta educativa para mejorar la enseñanza y el aprendizaje del inglés, destacando que la plataforma es interactiva y fácil de usar, lo que motiva a los estudiantes a practicar de manera constante. Duolingo emplea ejercicios dinámicos que refuerzan vocabulario, gramática y comprensión oral, permitiendo que los usuarios avancen a su propio ritmo. Además, la app ofrece retroalimentación inmediata, facilitando la corrección de errores en el momento. No obstante, este artículo señala que el uso de tecnología como Duolingo fomenta la autonomía y la responsabilidad en el aprendizaje; También se menciona que es accesible para diferentes niveles, adaptándose a las necesidades de cada estudiante.

Finalmente, El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER) se basa en principios que priorizan las necesidades comunicativas de los estudiantes, como desenvolverse en situaciones cotidianas, intercambiar información y lograr una comprensión intercultural profunda. Para ello, la enseñanza debe adaptarse a las motivaciones, características y recursos de los aprendices, asegurando así un aprendizaje significativo y contextualizado, en la

adquisición de las habilidades comunicativas como la Expresión oral Speaking, Expresión escrita Writing Comprensión lectora Reading y Comprensión oral Listening. (Consejo de Europa, 2001).

Referentes Técnicos

Fandiño-Parra, Y. J., Lugo-Vásquez, V. E., & Bermúdez-Jiménez, J. R. (2012). Retos del Programa Nacional de Bilingüismo. Colombia Bilingüe. Educación y Educadores, 15(3), 363–381. Sostiene “El PNB (2004-2019) es un proyecto implementado por el Ministerio de Educación Nacional (MEN) no solo como plan estratégico del Gobierno nacional para el mejoramiento de la calidad de la política educativa en los niveles básico, medio y superior, sino como una estrategia para la promoción de la competitividad de los ciudadanos colombianos”. De lo anterior se puede decir que el (PNB) orienta las enseñanzas educativas en una segunda lengua.

Bernal, A. (2020). Abordaje del bilingüismo en educación preescolar, básica y media desde los referentes del marco común europeo de referencia. (1 edición). Fundación Universitaria Juan N. Corpas. Afirma, “En el Marco Común de Referencia (MCRE) para la Enseñanza de las lenguas extranjeras se establecen parámetros para apoyar y secuenciar el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera, a partir de la descripción de las competencias, conocimientos, habilidades, actitudes y comportamientos necesarios para aprender un idioma extranjero”. Teniendo en cuenta lo dicho anteriormente el Marco Común de Referencia (MCRE) es el que se encarga de dirigir de una manera pedagógica y didáctica las enseñanzas de una segunda lengua, potencializando las competencias, habilidades, destrezas comunicativas de los aprendices.

UNESCO. Consejo Ejecutivo, 212th, 2021 [624]. Estrategia de la UNESCO sobre la Innovación Tecnológica en la Educación (2022-2025). Sostiene “La UNESCO apoyará y

reforzará la elaboración y aplicación de instrumentos normativos, directrices y marcos que contribuyan a velar por que la innovación tecnológica se diseñe para fortalecer la educación como un bien común y en beneficio de los educandos y docentes”. De acuerdo con lo anterior, la UNESCO es el organismo que vela por el bienestar de las naciones brindado apoyo para el fortalecimiento de la educación a través de las TIC.

Referentes Legales

En esta investigación se consideran las normativas actuales, enfocándose en el uso de herramientas digitales para potenciar las habilidades comunicativas en inglés. Estas normas sirven como base curricular para la enseñanza y aprendizaje del inglés en primaria, permitiendo que los niños y niñas vivan diversas experiencias a través de aplicaciones digitales, lo que contribuye a su desarrollo integral en esta etapa educativa.

El artículo 20 de la Ley 115 de 1994 “define los objetivos de la educación básica en el área de humanidades, lenguas y comunicación en Colombia. Establece que el currículo debe fomentar el desarrollo de competencias comunicativas, el dominio de la lengua materna y al menos una lengua extranjera” Se resalta la importancia de la comprensión y producción de textos orales y escritos, así como la valoración de la diversidad lingüística y cultural del país. El artículo promueve el respeto y la promoción de las lenguas y culturas de los grupos étnicos, garantizando una educación inclusiva.

Por otra parte, Ministerio de Educación Nacional (1999). Serie Lineamientos curriculares idiomas extranjeros, “establece las directrices oficiales para la enseñanza de lenguas extranjeras en Colombia, orientando a instituciones educativas, docentes y diseñadores curriculares. Propone un enfoque comunicativo centrado en el desarrollo de competencias lingüísticas funcionales (escuchar, hablar, leer y escribir) en contextos reales”. Los lineamientos promueven la

integración de estándares internacionales, como el MCER, para garantizar la comparabilidad y calidad de los aprendizajes.

Finalmente, El artículo de la implementación del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER) en la enseñanza de idiomas extranjeros, específicamente en la Universidad de Las Tunas, Cuba. Se destaca que, desde el curso 2016-2017, “la enseñanza del inglés se alinea con los niveles y descriptores del MCER. Los autores identifican que los docentes comprenden los niveles de competencia y la importancia de la evaluación según el MCER” sin embargo enfrentan dificultades con el enfoque orientado a la acción y la abstracción de los descriptores.

Referentes Éticos

El empleo de recursos digitales para mejorar las capacidades comunicativas en inglés de los estudiantes de primaria debe estar basado en principios éticos que garanticen un aprendizaje seguro, responsable y respetuoso. Es esencial que tanto los maestros como los alumnos reconozcan la relevancia de utilizar la tecnología de manera adecuada, cuidando la privacidad, respetando los derechos de autor y manteniendo un trato cordial en los espacios virtuales. Por ende, al utilizar las herramientas digitales como Educaplay, Vocaroo y Duolingo en la enseñanza del inglés los niños y niñas fortalecerán dichas habilidades.

Por otra parte, los docentes tienen el deber de guiar a los estudiantes en el comportamiento ético dentro del entorno digital, promoviendo valores como el respeto, la honestidad y la responsabilidad. Esto implica evitar el plagio, reconocer las fuentes utilizadas y emplear un lenguaje adecuado en las interacciones en inglés. De esta manera, los estudiantes no solo mejoran sus habilidades comunicativas, sino que también aprenden a actuar de forma ética en el mundo digital. En resumen, incorporar principios éticos en el uso de herramientas digitales

en el aula contribuye tanto al aprendizaje del inglés como al desarrollo integral de los estudiantes desde una edad temprana.

Herramientas y Métodos

La investigación está enfocada en generar espacios educativos innovadores a través del uso de herramientas digitales como Educaplay, Vocaroo y Duolingo, con la finalidad de fortalecer las habilidades comunicativas en inglés de los estudiantes de cuarto de primaria de la institución educativa Fundación Canaán los Cerezos.

El enfoque de este estudio es cualitativo, ya que busca comprender y analizar de manera profunda las experiencias y percepciones de los estudiantes al interactuar con las herramientas digitales. No se trata solo de medir resultados cuantitativos, sino de examinar cómo estas plataformas influyen en su motivación, participación y desarrollo de competencias comunicativas en inglés. Respecto al tipo de estudio, se opta por la investigación acción, la cual permite intervenir directamente en el entorno educativo y reflexionar continuamente sobre la práctica docente. A través de la investigación acción, se implementan nuevas estrategias, se observa su impacto, y se ajustan los métodos según las necesidades detectadas en los estudiantes. De esta manera, el estudio no solo se limita a la observación pasiva, sino que promueve el cambio y la mejora continua de las prácticas pedagógicas.

Por consiguiente, la presente investigación se lleva a cabo a través de una reflexión continua mediante ciclos sistemáticos de planificación, acción, observación y reflexión, apoyados en diarios reflexivos del investigador y sesiones de retroalimentación grupal, lo que permitirá ajustar y profundizar el análisis de manera interactiva. Por otro lado, se implementa registros audiovisuales para respaldar el análisis de la entrevista y observaciones, se utilizará la aplicación Vocaroo para capturar las interacciones verbales de los estudiantes durante su proceso de aprendizaje del inglés. Por otra parte, en los aspectos éticos, la investigación requerirá la obtención explícita de consentimiento informado de los padres o acudientes mediante

formularios aprobados por el comité de ética institucional de la la institución educativa Fundación Canaán.

El presente proyecto de acción pedagógica está conformado por 16 estudiantes del grado cuarto de primaria de la institución educativa Fundación Canaán, comprendidos en jornada diurna que oscilan en edades de 9 a 11 años de edad. La anterior población estudio en la que se aplicarán las diferentes estrategias de aprendizajes a través de las herramientas digitales, logrando así observar las evoluciones en sus habilidades comunicativas en el área de inglés. Además, se incluirá la perspectiva de los docentes, quienes desempeñan un papel fundamental en la implementación de las herramientas digitales y el acompañamiento de los aprendices.

Así mismo, para la recolección de datos, se emplearán diversas técnicas que permiten obtener información rica y variada. Entre ellas se destacan la **observación participante**, que posibilita registrar de primera mano cómo los estudiantes interactúan con Educaplay, Vocaroo y Duolingo, así como su nivel de entusiasmo y colaboración durante las actividades. También se realizarán **entrevistas** semiestructuradas a los estudiantes, con el objetivo de conocer sus opiniones, dificultades, logros y sugerencias en torno al proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés. Además, a través de un **diario de campo** se analizarán los productos digitales generados por los estudiantes, como grabaciones de voz, ejercicios interactivos y avances en las plataformas. Estos instrumentos permiten recolectar información del problema dando, para establecer estrategias y actividades y fortalecer las habilidades comunicativas del idioma.

Por otra parte, las categorías de análisis propuestas incluyen el desempeño comunicativo en inglés (capacidad de expresión oral y escrita, comprensión auditiva y lectora), la motivación y participación en las actividades, la colaboración y trabajo en equipo entre estudiantes, y el grado de innovación pedagógica percibida por docentes y estudiantes. A partir de estas categorías, será

posible determinar el impacto real de las herramientas digitales en el fortalecimiento de las habilidades comunicativas y en la creación de ambientes de aprendizaje más atractivos y efectivos.

Resultados

En el desarrollo de la investigación e implementación de la misma, se trabajó con los estudiantes de grado cuarto de la básica primaria de la Fundación Canaan, para ello se realiza la aplicación de las diferentes herramientas digitales seleccionadas, el número total de participantes fue de 16 estudiantes, de los cuales son 8 niñas y 8 niños en edades comprendidas entre los 9 y 11 años de edad. Para el desarrollo de cada actividad no se estableció una duración semanal por actividades, los ejercicios se realizaron con frecuencia de un día por actividad, donde los estudiantes tenían la posibilidad de repetir la actividad el número de veces que quisieran.

Para garantizar la validez y confiabilidad de la técnica de recolección de información se realizó la creación de un usuario para cada estudiante, de manera que se pudiera verificar su progreso al interior de cada herramienta digital implementada, al igual que el número de participación por estudiantes y los puntajes de los mismos de acuerdo a su progreso, cada participación fue registrada, también se realizó verificación y supervisión durante la ejecución de las actividades, dando lugar a las retroalimentaciones pertinentes de forma individual y colectiva al grupo de estudiantes.

En este proyecto de acción pedagógica se identifica la necesidad de generar espacios innovadores que fortalezcan las habilidades comunicativas en inglés de los estudiantes de cuarto grado de primaria de la Fundación Canaan. A partir de la observación y análisis inicial, se detecta que el uso limitado de herramientas digitales afecta el interés y la práctica del idioma. Por ello, se propone implementar plataformas como Educaplay, Vocaroo y Duolingo para promover un aprendizaje más dinámico y significativo. Estos instrumentos permiten recolectar información dando espacios para promover, fomentar e implementar actividades interactivas que motivan a los estudiantes a participar y practicar tanto la comunicación oral como escrita. Esta

investigación participativa tiene mucha relación con la investigación acción, puesto que combinan acciones de investigación y acciones de intervención.

Acercamiento De La Población A La Variable

Para comprender cómo los estudiantes de cuarto grado de primaria se relacionaban inicialmente con el uso de herramientas tecnológicas como Educaplay, Vocaroo y Duolingo para el aprendizaje del inglés, se realizó una fase de exploración utilizando observación participante en el aula, diarios de campo y entrevistas iniciales. Durante las primeras observaciones, se notó que la mayoría de los estudiantes tenía una relación limitada con el idioma inglés. Muchos veían la materia como algo difícil o poco interesante, ya que las actividades tradicionales se centraban en la repetición y memorización de palabras. Por ejemplo, en una clase donde se les pidió leer y copiar vocabulario en inglés, varios estudiantes mostraron poco entusiasmo y algunos se distraían fácilmente. Solo unos pocos participaban activamente, generalmente aquellos que ya tenían algún interés previo en el idioma.

En las entrevistas iniciales, que se realizaron en el aula de forma oral, los estudiantes compartieron que, dentro del aula, rara vez utilizaban aplicaciones educativas para aprender inglés y en sus casas solo usaban el celular o la computadora principalmente para jugar o ver videos, y solo unos pocos habían escuchado hablar de Duolingo, aunque ninguno lo había usado de manera constante. Herramientas como Educaplay y Vocaroo eran completamente desconocidas para ellos. Un ejemplo concreto que surgió durante las entrevistas fue el de una estudiante que comentó: “Me gustaría aprender inglés jugando en la Tablet, en el teléfono o la computadora porque así se me hace más divertido y no me aburro”. Otro estudiante expresó que le gustaría poder escuchar y grabar su voz en inglés, ya que sentía miedo de pronunciar mal frente a sus compañeros.

Por tanto, estos datos exploratorios muestran que los estudiantes tenían una percepción inicial poco motivadora hacia el aprendizaje del inglés y un conocimiento muy limitado sobre el uso de herramientas tecnológicas educativas. Sin embargo, demostraron curiosidad, disposición a probar nuevas formas de aprender, especialmente si estas incluían juegos o actividades interactivas. Esto evidencia la necesidad y el potencial de promover el uso de Educaplay, Vocaroo y Duolingo en la institución educativa Fundación Canaán para despertar su interés y participación en el aprendizaje del idioma inglés.

Resultados de la fase de experimentación con la variable

Durante la fase de experimentación, se implementó el diario de campo para registrar las diversas actividades utilizando las herramientas digitales como Educaplay, Vocaroo y Duolingo para fomentar espacios de interacción virtual y promover el uso del inglés de manera dinámica y significativa entre los aprendices de cuarto grado de la institución educativa Fundación Canaán. Estas herramientas didácticas permitieron crear retos tecnológicos y juegos educativos que motivaron la participación y el interés de los estudiantes a practicar tanto la comunicación oral como escrita en inglés.

En las primeras sesiones, se organizaron juegos interactivos en Educaplay, donde los estudiantes debían formar palabras, completar el texto según la palabra, lectura “comprensión lectora” preguntas y respuestas, identificar vocabulario y resolver sopa de letra en inglés. Al principio, algunos mostraron inseguridad y timidez al participar, pero a medida que avanzaban las actividades, se observó un aumento en la confianza y la disposición para colaborar con sus compañeros. Por ejemplo, un estudiante expresó: “Me gustó mucho el juego porque pude hablar en inglés sin miedo a equivocarme.

Con Vocaroo, los estudiantes grabaron la canción Earth de Michael Jackson en inglés, lo que les permitió escuchar su propia pronunciación y mejorarla con la retroalimentación del docente y sus compañeros. Esta dinámica resultó especialmente útil para aquellos que sentían vergüenza de hablar en público, ya que podían practicar varias veces antes de compartir su grabación. Por otra parte, Duolingo se utilizó como una herramienta complementaria para reforzar el aprendizaje fuera del aula. Los estudiantes compartieron en sus diarios que disfrutaban los retos diarios y la posibilidad de ganar puntos y recompensas, lo que los motivaba a practicar inglés de manera constante. Uno de los descubrimientos clave fue que, al convertir el aprendizaje en un juego, los estudiantes se involucraron más y comenzaron a ver el inglés como algo divertido y útil para su vida diaria.

En conclusión, la experimentación con estas herramientas tecnológicas generó un cambio positivo en la actitud de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés. Se observó un incremento en la confianza, la participación y la colaboración, así como una mayor disposición para comunicarse en inglés tanto de forma oral como escrita. Los espacios virtuales y los juegos digitales resultaron ser estrategias efectivas para movilizar el interés y el aprendizaje significativo en los estudiantes de cuarto de primaria de la institución educativa Fundación Canaán.

Identificación de Variaciones

Luego de implementar el uso de las herramientas tecnológicas Educaplay, Vocaroo y Duolingo para fomentar el interés y la práctica del inglés en los estudiantes de cuarto grado de primaria, se evidenciaron cambios notables en su forma de relacionarse con el idioma, tanto en sus percepciones como en sus actitudes y comportamientos. Antes de la intervención, los estudiantes mostraban una percepción general de desinterés y dificultad hacia el aprendizaje del

inglés. Las actividades tradicionales les resultaban monótonas y poco motivadoras, lo que se reflejaba en una baja participación e inseguridad al expresarse oralmente. Además, el uso de tecnología educativa era escaso o inexistente, y las plataformas como Educaplay, Vocaroo y Duolingo eran desconocidas para la mayoría de los estudiantes de cuarto grado de primaria de la Fundación Canaán.

Por otra parte, cabe mencionar que fueron muchos los aspectos positivos encontrados durante este proceso, no obstante, tenemos algunas dificultades, que se hicieron presente en el mismo. En primer lugar, se encuentra, que el internet de la Fundación Canaán no cuenta con los megas suficientes para la conectividad de los estudiantes de forma sincrónica, esto no permitió que todos los estudiantes desarrollaran al tiempo las actividades diseñadas, llevando a algunos de ellos a sentir frustración, desmotivación y enojo porque a algunos no les cargaba al tiempo la aplicación.

En segundo lugar, se encuentra la falta de equipos tecnológicos para la conectividad. El número de computadores con el que cuenta la institución es muy bajo de acuerdo a la cantidad de estudiantes, por lo tanto se organizaron grupos pequeños de estudiantes para que realizar por turnos las actividades, incluso los docentes prestaron sus celulares y computadores para facilitar el desarrollo de las actividades, de manera que todos los niños pudieran participar activamente durante la implementación de todas las actividades en línea, donde se pudo notar un mejora de ánimo en los aprendices.

Tras la intervención, los datos recogidos en entrevistas finales y cuestionarios indicaron un cambio significativo. Al menos el 70 % de estudiantes expresaron mayor entusiasmo y motivación para aprender inglés, destacando que las actividades lúdicas y los retos tecnológicos les ayudaron a sentirse más seguros y activos en su aprendizaje. Por ejemplo, varios

mencionaron que ahora disfrutan practicar inglés porque pueden hacerlo mediante juegos y grabaciones que les permiten mejorar sin miedo a equivocarse. Además, un estudiante expuso que estos juegos educativos eran mejores que los juegos del Roblox.

En cuanto a la comunicación, se observó un aumento en la confianza y fluidez al hablar y escribir en inglés. Los espacios virtuales creados con estas herramientas facilitaron la interacción entre compañeros, promoviendo un aprendizaje colaborativo y significativo. Un estudiante comentó en la entrevista final: “Antes me daba miedo hablar en inglés, pero ahora con los juegos y las grabaciones me siento más seguro y participo más”. Así mismo, otro estudiante expuso que estas aplicaciones educativas son divertidas y lo han ayudado a aprender jugando el inglés, además, algunos manifestaron que a través de estas aplicaciones han mejorado la pronunciación.

Finalmente se precisa mencionar y profundizar sobre la importancia del aspecto ontológico que se evidenció durante la implementación de este proyecto de investigación, puesto que se pudo evidenciar que durante el aprendizaje de una segunda lengua, para el docente investigador significa ser el hilo conductor del acompañamiento brindado al estudiante en la formación de su identidad comunicativa de una forma más amplia, flexible y abierta, donde se propicia el dialogo de la interculturalidad, quien a su vez le permite llegar a desenvolverse, con confianza , empatía y saberes que requiere el mundo globalizado en el cual nos movemos y relacionamos.

Análisis y Discusión

El análisis de resultado de la investigación muestra que el uso de herramientas digitales como Educaplay, Vocaroo y Duolingo ayudó a los estudiantes de cuarto grado de primaria de la institución educativa Fundación Canaán a mejorar sus habilidades de comprensión lectora, comprensión auditiva, expresión oral y expresión escrita en inglés. Con los resultados obtenidos se fortaleció el objetivo general, el cual busca generar espacios educativos innovadores mediante el uso de herramientas digitales, para fortalecer las habilidades comunicativas de esta segunda lengua extranjera.

Al inicio, los estudiantes de cuarto grado se mostraron curiosos y motivados por utilizar nuevas herramientas digitales, aunque algunos tenían ciertas dudas por no conocerlas bien. En general, la mayoría nunca había trabajado con Educaplay, Vocaroo o Duolingo, lo que generó tanto emoción como nerviosismo, se esperaba que la adaptación fuera rápida, pero se observaron diferencias: algunos niños aprendieron a usarlas fácilmente, mientras que otros necesitaron más apoyo. Esto confirmó la hipótesis de que la tecnología motiva a los estudiantes, pero también reveló que no todos están igualmente preparados para asumir el reto, por ende, es importante el acompañamiento de los docentes en estos procesos educativos. Sin embargo, las expectativas se cumplieron en cuanto a participación, aunque surgieron retos relacionados con el acceso a dispositivos y conectividad.

Durante la etapa de experimentación, el uso de Educaplay, Vocaroo y Duolingo tuvo un efecto positivo en el aprendizaje del inglés, los estudiantes mostraron mejoras en la expresión oral, auditiva y vocabulario, participando con mayor entusiasmo en las actividades propuestas. El diseño interactivo de las plataformas mantuvo a los niños motivados y activos durante las clases, estos resultados se encuentran en línea. Además, la posibilidad de practicar y recibir

retroalimentación inmediata ayudó a los niños a corregir errores y avanzar a su propio ritmo. Se observó que las tareas colaborativas, junto con las individuales, potenciaron el desarrollo de habilidades comunicativas. Sin embargo, también se identificaron desafíos, como la necesidad de mayor formación docente en el uso de estas herramientas. A pesar de eso, la variable tecnológica demostró ser un recurso valioso para mejorar el proceso de enseñanza del inglés.

Después de utilizar las herramientas digitales, se notaron cambios importantes en la manera en que los estudiantes se ven a sí mismos y cómo aprenden, los aprendices empezaron a confiar más en sus capacidades para comunicarse en el idioma inglés y se sintieron parte activa del proceso de aprendizaje. Las entrevistas realizadas mostraron que los estudiantes desarrollaron mayor interés por el idioma y también por la tecnología, además, se observó que los alumnos colaboraban más entre sí, compartiendo consejos y ayudándose mutuamente a superar dificultades. Este crecimiento personal fue tan relevante como el académico, ya que les permitió descubrir nuevas formas de aprender y relacionarse con otros. También se fortaleció la autoestima de los estudiantes, quienes ahora se sienten más seguros expresándose en esta segunda lengua.

Por tanto, al comparar los resultados de esta investigación con otros estudios similares, se observa que coinciden en que el uso de herramientas digitales mejora la motivación y el aprendizaje del inglés, investigaciones previas ya habían demostrado que plataformas como Duolingo y Educaplay aumentan el interés de los aprendices y fortalece las habilidades comunicativas. Sin embargo, la Fundación Canaán se notaron algunas diferencias, como el impacto que tiene el acceso a la tecnología en los resultados. En otros contextos, donde hay más recursos digitales, la adaptación suele ser más rápida y sencilla. Las similitudes y diferencias encontradas pueden explicarse por las características propias de cada grupo. De todas formas, los

hallazgos refuerzan la idea de que la tecnología educativa es una gran aliada para la enseñanza de idiomas y que puede adaptarse a diferentes realidades escolares.

El presente estudio presentó varias limitaciones que pudieron influir en los resultados obtenidos. En primer lugar, el tamaño de la muestra fue reducido, ya que solo participaron estudiantes de un curso de cuarto grado, además, el tiempo disponible para la implementación de las herramientas digitales fue limitado, lo que restringió la posibilidad de observar cambios a largo plazo. Otra barrera importante fue el acceso desigual a dispositivos (portátil, teléfonos, tablets o computadora) y a internet, lo cual dificultó que todos los estudiantes pudieran participar de la misma manera. También se identificó que algunos docentes necesitaban más capacitación para aprovechar al máximo las plataformas tecnológicas. Por consiguiente, estas limitaciones sugieren que los resultados podrían haber sido aún más positivos si se hubieran contado con mejores condiciones tecnológicas.

Por otra parte, los resultados de esta investigación tienen varias aplicaciones prácticas que pueden beneficiar al contexto educativo. Por un lado, muestran que incorporar herramientas digitales en las clases de inglés es una estrategia efectiva para mejorar la participación y el aprendizaje de los alumnos. Así mismo, puede motivar a otras instituciones educativas a implementar tecnologías similares y a capacitar a los docentes en su uso. Además, los hallazgos pueden servir de base para desarrollar políticas escolares que fomenten la innovación y el acceso a recursos digitales. En la Fundación Canaán, estos resultados podrían impulsar la creación de más programas y proyectos basados en tecnología educativa. También es posible que las familias y la comunidad valoren más el uso de la tecnología como herramienta para el aprendizaje de una segunda lengua extranjera.

En conclusión, la investigación demostró que el uso de Educaplay, Vocaroo y Duolingo contribuyó significativamente al fortalecimiento de las habilidades comunicativas en inglés de los estudiantes de cuarto grado de primaria. Los resultados resaltan tanto los beneficios académicos como los personales que trae la integración de tecnología en los escenarios educativos. Sin embargo, también se identificaron desafíos que deben ser atendidos para maximizar el impacto de estas herramientas. A partir de estos hallazgos, surgen nuevas preguntas sobre cómo mejorar el acceso a la tecnología y cómo capacitar mejor a los docentes. Sería interesante investigar el efecto de estas herramientas en otros grados y en diferentes contextos educativos. También se podría analizar el impacto a largo plazo en la motivación y el rendimiento académico de los estudiantes.

Conclusiones y Recomendaciones

Se pudo evidenciar que el uso de herramientas digitales como Educaplay, Vocaroo y Duolingo ayudó de manera significativa a crear espacios educativos más innovadores y motivadores para los estudiantes de cuarto grado. Los resultados mostraron que los aprendices mejoraron sus habilidades comunicativas en inglés, participando con mayor entusiasmo en las actividades y logrando avances tanto en la comprensión como en la expresión oral y escrita. Esto confirma que la integración de recursos digitales responde de manera efectiva al objetivo principal del estudio, que era fortalecer el aprendizaje del inglés en este grupo de estudiantes.

Así mismos, el estudio del aspecto ontológico de la investigación permitió observar cambios positivos en la forma en la que los estudiantes se relacionan con su propio aprendizaje, pasando de ser receptores pasivos a convertirse en protagonistas activos dentro del aula. Los niños y niñas demostraron mayor autonomía, creatividad y confianza al utilizar las herramientas digitales, lo que refleja un avance importante en el aspecto ontológico del estudio, pues se logró fomentar en ellos una actitud más reflexiva y participativa frente al aprendizaje del idioma inglés.

Por otra parte, la incorporación de las plataformas digitales tuvo un impacto notorio en los aprendices, motivándolos a practicar el inglés de una manera más divertida, lúdica y personalizada. Entre los logros más destacados está el aumento en la participación y la mejora en la pronunciación y el vocabulario. Sin embargo, también se identificaron retos, como la necesidad de un acompañamiento docente más constante y el acceso desigual a dispositivos electrónicos, lo que limitó en algunos casos la experiencia de aprendizaje de todos los estudiantes del grado cuarto de primaria de la Fundación Canaán.

Por tanto, los resultados de este estudio aportan una visión actualizada sobre los beneficios de integrar herramientas digitales en la enseñanza del inglés, especialmente en contextos escolares vulnerables. Metodológicamente, se destaca la importancia de combinar diferentes plataformas para atender las diversas habilidades comunicativas. Estas conclusiones abren la puerta a futuras investigaciones que exploren nuevas estrategias tecnológicas y que profundicen en el seguimiento a largo plazo, contribuyendo así a enriquecer la literatura existente sobre innovación educativa y enseñanza de lenguas extranjeras.

Recomendaciones

Con base en lo que se observó en la investigación, considero importante seguir aprovechando las herramientas digitales como Educaplay, Vocaroo y Duolingo para fortalecer las habilidades comunicativas en inglés en los estudiantes de cuarto de primaria de la Fundación Canaán sede los Cerezos.

Una recomendación concreta sería planificar clases donde estas plataformas sean parte del trabajo diario, no solo como complemento, sino como una parte activa del aprendizaje. Por ejemplo, los profesores pueden crear actividades interactivas en Educaplay para que los estudiantes refuercen vocabulario y gramática de forma lúdica. También, sería útil organizar sesiones semanales donde los niños graben audios en Vocaroo practicando diálogos o lecturas, lo que puede mejorar la pronunciación y la confianza al hablar. Además, se podría motivar a los estudiantes a usar Duolingo fuera del aula, asignando retos o competencias amistosas que los impulsen a practicar más allá del horario escolar. Así, se fomenta un ambiente más participativo e innovador, donde la tecnología es una aliada constante del proceso educativo en la enseñanza del inglés.

Por otra parte, para tener una visión más completa del impacto de estas herramientas digitales, pienso que sería útil hacer algunos cambios en la forma de investigar. Una opción sería variar los métodos de recolección de información, por ejemplo, combinando observaciones de clase con entrevistas a los estudiantes y docentes, así como encuestas a las familias para saber cómo perciben el avance en casa. También se podría analizar si el uso de estas plataformas influye en la motivación de los estudiantes o en su capacidad para trabajar en equipo. Otra variable interesante a estudiar podría ser la diferencia de resultados entre quienes usan frecuentemente estas herramientas y quienes no, para ver si existen cambios significativos en las habilidades comunicativas. Así, se obtendrían datos más completos y se podrían tomar mejores decisiones para seguir mejorando la enseñanza del inglés.

Referencias Bibliográficas

Banco Mundial. (2021). *La brecha digital en América Latina y el Caribe*. Disponible en:

<https://www.bancomundial.org/>

Bernal, A. (2020). *Abordaje del bilingüismo en educación preescolar, básica y media desde los referentes del marco común europeo de referencia*. (1 edición). Fundación

Universitaria Juan N. Corpas. Disponible en:

<https://repositorio.juanncorpas.edu.co/handle/001/94>

Cárdenas García, I., y Cáceres Mesa, M. L. (2019). *Las generaciones digitales y las aplicaciones móviles en la enseñanza secundaria del Ele*: [https://is.muni.cz/th/b5g1w/DP-](https://is.muni.cz/th/b5g1w/DP-U_Burdova_Lenka.pdf#:~:text=C%C3%81RDENAS%20GARC%C3%8DA%2C%20I.%2C%20y.refuerzo%20educativo.%20Revista%20Metropolitana)

[U_Burdova_Lenka.pdf#:~:text=C%C3%81RDENAS%20GARC%C3%8DA%2C%20I.%2C%20y.refuerzo%20educativo.%20Revista%20Metropolitana](https://is.muni.cz/th/b5g1w/DP-U_Burdova_Lenka.pdf#:~:text=C%C3%81RDENAS%20GARC%C3%8DA%2C%20I.%2C%20y.refuerzo%20educativo.%20Revista%20Metropolitana)

Castro Zapata, E. I. (2024). *Bases teóricas para el fortalecimiento de la comprensión lectora en inglés*. *Revista Panorama*, 18(35), 25–36.

<https://doiorg.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.15765/h0nar902>

Cardozo Ruidiaz, M. F. (2018). *Sistematización del proceso de creación e implementación de estrategias pedagógicas y dispositivos didácticos para la enseñanza y difusión pública de la historia. Una experiencia con docentes de ciencias sociales en el centro occidente colombiano, Risaralda, Caldas y Quindío [Tesis de Maestría, Universidad Tecnológica de Pereira]*. <https://n9.cl/lzsmp>

Ciencias Latinas Revista Científica Multidisciplinar, ciudades de Mexico, Mexico ISSN 2707-2207/ISSN 2707-2215 (en línea), mayo-junio 2024, Volumen 8, Número 3.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i3

Churches, Andrew. "Taxonomía de Bloom para la era digital." (2009): 1-13.

<http://edorigami.wikispaces.com>

Fandiño-Parra, Y. J., Lugo-Vásquez, V. E., & Bermúdez-Jiménez, J. R. (2012). *Retos del Programa Nacional de Bilingüismo. Colombia Bilingüe. Educación y Educadores*, 15(3), 363–381. [Retos del Programa Nacional de Bilingüismo. Colombia Bilingüe. - Detalles de registro - EBSCOhost Research Databases](#)

Guzmán Mora, J., & Cózar Cuesta, A. I. (2024). *Enseñanza de Expresión Oral en la Educación Primaria: Una revisión sistemática. Educatio Siglo XXI*, 42(3), 75–96. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.6018/educatio.618851>

Hernández Ojalvo, P., & González Peña, N. (2024). *Consumo cultural y de redes sociales en escolares con discapacidad auditiva. Chasqui (13901079)*, 157, 83–98.

Isabel Díaz-Ramírez, M., Rodríguez-Silva, K., Alfonso Mendieta-Ramírez, H., & Angélica Herreño-Contreras, Y. (2023). *Implementation of mobile learning strategies and their effect on English Language Teaching (ELT). Cultura Educación y Sociedad*, 14(2), 25–48. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17981/cultedusoc.14.2.2023.02>

MARTÍN PERIS, E. (2009) «Modelos pedagógicos y praxis en el aula». Ponencia presentada en el Simposio 25 Años de ELE, organizado por el Instituto Cervantes. Madrid, 5 y 6 de noviembre de 2009. Disponible en: <http://www.ernestomartin.com/wp-content/uploads/2008/12/ic25anosele>.

Ministerio de Educación Nacional. (1999) *Serie Lineamientos curriculares idiomas extranjeros*. Recuperado de http://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-339975_recurso_7.pdf

Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2011) *Programa Nacional de Bilingüismo:*

<https://eco.colombiaaprende.edu.co/wp-content/uploads/2022/01/ECO-GUIA-EDUCADORES.pdf>

Pineda Ministerio de Educación Nacional. (1994). *Ley General de Educación 115 de*

1994.https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Pineda Sánchez, C., Smith Batson, M. de la C., & Sánchez, K. R. (2024). *Aplicación del Marco*

Común Europeo de Referencia en el proceso de enseñanza aprendizaje de lenguas extranjeras. Revista Didasc@lia: Didáctica y Educación, 15(3), 1–22:

<https://revistas.ult.edu.cu/index.php/didascalía>

Ramírez Sánchez, Lorena;Díaz García, Alexandra MagalyEn:20210605Repositorio

Institucional: <https://repository.unad.edu.co/handle/10596/41341>

Saez Zevallos, N. S. (2019). *Estilos de aprendizaje VAK y la comprensión lectora del idioma*

inglés en los estudiantes del Centro de Idiomas de la Universidad Peruana Unión, 2019.

<https://hdl.handle.net/20.500.12840/2097>

[UNESCO. Consejo Ejecutivo, 212th, 2021 \[624\]. Estrategia de la UNESCO sobre la Innovación](#)

Tecnológica en la Educación (2022-2025).

https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000378847_spa.locale=es

Vargas, I. C. M., Guzmán, M. J. V., Salazar, Y. M. U., & Doval, D. P. M. (2022). *Duolingo*

como herramienta didáctica para contribuir en el mejoramiento del proceso de

enseñanza-aprendizaje del idioma inglés. Acta ScientiÆ InformaticÆ, 6(6), 1-4.

<https://revistas.unicordoba.edu.co/index.php/asinf/article/view/3130>

Apéndices

Apéndice A

Muestras de investigación

https://drive.google.com/drive/folders/1vp7iqgURuByoj3lClWuYqrEQX9BRErv?usp=drive_link