

**Recurso Digital Interactivo del área Ingles para Niños de Grado Segundo de la jornada tarde
del Colegio Cofrem Villavicencio**

**Mejorar el grammar, writing, listening, speaking and reading del idioma inglés en el
grado segundo debido a que en este grado podemos iniciar de una forma clara y concisa
las bases de este idioma mediante una herramienta interactiva y didáctica podemos
llamar la atención de los estudiantes y el entusiasmo para aprender un nuevo idioma.**

Presentado por:

Ana María Guerrero Rodríguez

Jineth Fernanda Retamozo Vega

Docente

Mg. María Ximena López Ramírez

Opción de grado I 59NA3

Universidad Santo Tomas

Decanatura de División de Universidad Abierta y a Distancia

Facultad de Educación

Maestría en Tecnología e Innovación Educativa

Bogotá.

Junio - 2025

Resumen

El presente proyecto de investigación tiene como finalidad fortalecer la motivación y el aprendizaje del del idioma inglés en estudiantes de grado segundo del Colegio Cofrem de Villavicencio mediante el diseño e implementación de un recurso digital interactivo. La propuesta surge a partir de la identificación del bajo nivel de interés en la participación y compromiso durante las clases de inglés, situación asociada al uso de estrategias tradicionales de enseñanza que limitan la interacción activa de los estudiantes con el idioma. En respuesta a esta problemática y desde un enfoque educativo mediado por tecnologías digitales, se plantea el desarrollo de una herramienta didáctica orientada al fortalecimiento de las habilidades comunicativas de grammar, writing, listening, speaking y Reading mediante actividades interactivas inmersas en los contenidos curriculares del grado. La investigación se desarrolla con 14 estudiantes de grado segundo de la jornada tarde, considerando que esta etapa se constituye en una oportunidad adecuada para establecer las bases del aprendizaje de una segunda lengua. La propuesta se fundamenta en los lineamientos del Marco Común Europeo de referencia para las Lenguas (MCER) y en los principios del aprendizaje activo apoyado en tecnologías de la información y la comunicación. Metodológicamente, la investigación se desarrolló desde un enfoque cualitativo, utilizando la observación directa en el aula, la interacción con los estudiantes y el análisis de información institucional para identificar las causas y efectos de la problemática. A partir del diagnóstico realizado, se diseñó un recurso digital interactivo orientado al fortalecimiento del aprendizaje del idioma inglés.

Como resultado, se obtuvo una herramienta tecnológica que integró actividades y vocabulario trabajados en clase, permitiendo su utilización tanto en el contexto escolar como en el hogar. El recurso diseñado favoreció el fortalecimiento de las competencias comunicativas básicas del idioma inglés y constituyó una estrategia innovadora para incrementar la motivación, el interés y la participación de los estudiantes en las actividades de aprendizaje, contribuyendo al desarrollo de las habilidades de grammar, writing, listening, speaking y reading. Se espera que la implementación del recurso digital contribuya al incremento de los niveles de motivación, participación y desempeño académico, además de prácticas pedagógicas innovadoras en contextos de aprendizaje presencial mediados por tecnologías digitales acordes con las demandas educativas actuales.

Abstract

This research project aims to boost motivation and learning of the English language among second-year students at the Colegio Cofrem in Villavicencio through the design and implementation of an interactive digital resource. The proposal stems from the identification of the low level of interest in participation and commitment during English classes, a situation associated with the use of traditional teaching strategies that limit students' active interaction with the language. In response to this problem and from an educational approach mediated by digital technologies, the development of a teaching tool is proposed, aimed at strengthening the communication skills of grammar, writing, listening, speaking and reading through interactive activities immersed in the curriculum content of the year. The research is being carried out with 14 second-year students in the afternoon shift, as this stage is considered an appropriate opportunity to lay the foundations for learning a second language. The proposal is based on the guidelines of the Common European Framework of Reference for Languages (CEFR) and on the principles of active learning supported by information and communication technologies. It is expected that the implementation of the digital resource will contribute to an increase in levels of motivation, participation and academic performance, favouring the comprehensive development of English language skills and the consolidation of innovative teaching practices in face-to-face learning contexts mediated by digital technologies in line with current educational demands.

Introducción

El uso de herramientas digitales ha mejorado el desarrollo de procesos de enseñanza-aprendizaje en todos los niveles, especialmente en la educación primaria fomentando el desarrollo de habilidades en diversas áreas del conocimiento. En colegio Cofrem se prioriza la enseñanza de una segunda lengua, como el inglés en edades tempranas como base de las competencias comunicativas y cognitivas que debe tener un estudiante en el contexto educativo.

El presente proyecto de investigación se centra en explorar la influencia específica de un aula virtual interactiva en el desarrollo de la comprensión y producción de conceptos básicos de inglés en niños de segundo grado de educación básica primaria del colegio Cofrem jornada tarde. Esta institución, inmersa en un contexto educativo que busca la innovación y la mejora continua, ofrece un escenario propicio para analizar cómo las herramientas digitales pueden potenciar el aprendizaje del inglés en estudiantes de corta edad.

La influencia que puede tener el uso de un aula virtual interactiva sobre inglés en el colegio Cofrem para darle uso con los niños con edades entre los 6 y 7 años que cursan grado segundo permitirá mejorar el desempeño académico y motivarlos de aprender de manera dinámica en un el segundo idioma.

Justificación

El inglés ha jugado un papel importante en nuestra sociedad y en todo el mundo, además hace parte de las actividades académicas de la vida cotidiana por ejemplo, en las universidades, en los colegios e instituciones educativas se enseña inglés y se exige un nivel medio o alto dependiendo del grado de estudio para esto se tiene en cuenta los exámenes del marco común europeo para evaluar a los estudiantes como requisito de grado, donde se evalúan las diferentes habilidades como el habla, el escucha, comprensión lectora y la escritura teniendo en cuenta la gramática a evaluar existen diferentes exámenes internacionales que evalúan estas habilidades tales como el IELTS, TOFEL, TOEIC, APTIS en el colegio Cofrem se utiliza el PET EXAM con la editorial Pearson es importante iniciar la enseñanza de un nuevo idioma como el inglés la gramática y vocabulario en grados inferiores ya que a los niños se les facilita entender y comprender un nuevo idioma iniciando con las bases en los grados de preescolar en adelante pero en el grado segundo podemos decir que los niños tienen más facilidad para el aprendizaje de las diferentes habilidades en el uso de una segunda lengua como lo es el inglés no se puede desconocer que en preescolar y en primero se inicia con el conocimiento previo de algunas palabras que hacen parte del vocabulario, esto sea venido evidenciando en el Colegio Cofrem de Villavicencio Meta, del sector o contesto urbano; las bases, el vocabulario, la gramática son puntos importantes para tener en cuenta ya que si se hace una excelente intervención en estos grados cuando lleguen a los grados superiores (High School) y de paso a la universidad.

Preliminares: Delimitación del marco de trabajo para el abordaje de la realidad

● Diagnóstico de la realidad

a. Identificación

El colegio Cofrem es un colegio de la ciudad de Villavicencio en el barrio San Marcos en el departamento del Meta perteneciente a la Caja de Compensación Familiar del Meta COFREM, institución de carácter privado y urbano con enfoque académico, cuenta con aproximadamente 3200 estudiantes distribuidos en dos jornadas mañana y tarde en los niveles preescolar, primaria,

básica y media para esta población de estudiantes cuenta con una planta de 180 maestros, 7 coordinaciones y un rector que se encargan de toda la parte operativa (académica y convivencial) de la institución educativa; de acuerdo a los resultados que se tienen de las pruebas internas “Evaluar para avanzar de mobilcorp” y las pruebas de estado “quiero ser quiero saber” aplicadas a los estudiantes de primaria del colegio cofrem, una de las dificultades que se ha evidenciado es el bajo desempeño en las competencias generales de inglés, se considera que los niños en los primeros niveles de primaria aprenden con mayor facilidad la información con fluidez y rapidez especialmente el aprendizaje de una segunda lengua, Se realiza seguimiento al aula y se dialoga con la docente a cargo y se evidencia una pedagogía tradicional para su práctica con los niños en el salón de clases.

Considerando el bajo desempeño de los estudiantes de primaria en las diferentes pruebas aplicadas en inglés y las estrategias tradicionales usadas por la docente a cargo se escoge el grado segundo como objeto de estudio pues es la edad propicia para obtener procesos de aprendizaje adecuados que les permita mejorar su motivación para estudiar el idioma inglés como segunda lengua y el desarrollo de este proyecto inicia en el año escolar 2025 continuando su trabajo en el primer semestre del 2026 con los estudiantes.

El desarrollo de este proyecto nace a partir de la necesidad de mejorar la práctica educativa de la docente en el aula de forma didáctica con el apoyo de una herramienta interactiva digital que genere en el estudiante mayor interés para obtener conocimientos de inglés como segundo idioma, permitirá al niño y al padre de familia realizar ejercicios de las temáticas vistas en clases y a través de las mismas mejore su rendimiento en la asignatura y en las pruebas presentadas anualmente.

Descripción

El colegio cofrem cuenta con su enfoque académico en el PEI y su modelo educativo aprender para trascender busca que los estudiantes desarrollen competencias en todas las asignaturas, especialmente en el idioma extranjero inglés como segunda lengua por esta razón se inicia curricularmente el proceso de enseñanza - aprendizaje desde edades tempranas. En el contexto de la problemática se identificó una población de 20 estudiantes de grado segundo de la jornada de la tarde (2-4), al 2026 grado 3-4.

Teniendo en cuenta lo anterior y con el propósito de realizar de manera correcta la investigación se observaron algunas clases de inglés de grado 2-4, interactuando con los estudiantes y preguntando su apreciación sobre el trabajo realizado en el aula con la docente, además de la información que escriben los padres de familia en un formulario institucional donde mencionan aspectos a mejorar sobre las diferentes asignaturas vistas por los estudiantes en la institución educativa, el propósito es que esta información permita realizar un diagnóstico adecuado pues no se puede trabajar encuestas digitales de apoyo porque la población de trabajo es de niños de 7 y 8 años aproximadamente.

A partir de las edades de los estudiantes se indago que aparatos electrónicos o tecnología tienen en los hogares, mencionando que cuentan con computadores, tabletas, celulares que permitirán llevar a cabo el trabajo de investigación con la aplicación interactiva y de esta manera apoyar el proceso de aprendizaje de inglés usando la tecnología, sin embargo se observa que los estudiantes llegan a casa y los padres de familia en algunos casos no permiten su uso porque deben continuar con sus actividades laborales o educativas; cabe resaltar que a pesar de no tener algunas clases llamativas a los estudiantes les gusta la clase con la docente porque los hace reír y usa el juego como estrategia de trabajo, pero falta la inclusión de la parte curricular.

Por esta razón se genera un árbol de problemas (figura 1) donde se identifican causas, efectos y posibles situaciones del porqué los estudiantes de grado segundo tienen dificultades para el aprendizaje de inglés como segunda lengua a pesar de tener 3 horas clase se observa bajo rendimiento e interés, es por esta razón que se propone diseñar una propuesta de innovación que permita apoyar y mejorar la asignatura inglés en la institución educativa y en casa en estas edades tempranas.

Figura 1 *Árbol de Problemas. Análisis de causas y efectos de la problemática identificada*



Nota: Fuente elaboración propia

b. Formulación:

Las siguientes son las preguntas orientadoras para este proyecto:

- ¿Cómo se puede incluir recursos tecnológicos para incentivar el aprendizaje del idioma extranjero inglés en niños de 7 y 8 años?
- ¿Considera que una herramienta didáctica y tecnológica de inglés motiva al estudiante de 7 y 8 años aprender el segundo idioma de forma dinámica y apropiada?

Y como pregunta de Investigación se establece:

¿Cómo el diseño de una herramienta didáctica basada en tecnología puede mejorar la motivación e interés de los estudiantes de segundo grado del Colegio Cofrem Villavicencio en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua?

Alternativa seleccionada

Teniendo en cuenta el contexto, la implementación y el impacto que este pueda tener, se seleccionó la siguiente pregunta como eje del proyecto:

Esta alternativa permite desarrollar las temáticas curriculares de inglés integrando el uso de plataformas tecnológicas de innovación y frente a esto se generan criterios de viabilidad para este proyecto de la siguiente manera:

1. **Motivación de los estudiantes en la clase:** se crean y se buscan actividades lúdicas acordes para la edad que se pueden realizar en casa o en el colegio.
2. **Bajo costo de la herramienta:** Pues la herramienta donde se va a alojar los contenidos para la clase es gratuita, los videos propios y algunos juegos de página de visita pública.
3. **Trascender a casa:** teniendo en cuenta que se debe desarrollar los contenidos curriculares en el aula, en el momento que se requiera el estudiante junto al padre de familia puede desarrollar las actividades complementarias del aula virtual sin generar cargas adicionales al proceso académico.
4. **Versátil:** Esta herramienta que es aplicada en los grados segundo puede ser ajustada para trabajar en grados superiores hasta en bachillerato con la complejidad que se requiere teniendo en cuenta el currículo institucional de inglés, sin embargo, también permite agregar contenidos de otras asignaturas.

- **Oportunidades de innovación / alternativas de solución:**

Las oportunidades de innovación observadas para el desarrollo del proyecto son:

1. Motivación de los estudiantes a aprender inglés a través de la implementación de la herramienta digital y tecnológica de inglés en el aprendizaje de un segundo idioma.
2. Realizar una prueba piloto donde se muestre el entorno y algunas actividades acordes a la edad de los estudiantes.

3. Implementar herramientas tecnológicas que permitan mejorar y apoyar otros procesos académicos o asignaturas de mayor relevancia con la misma dinámica de trabajo que se tiene con el aula interactiva de inglés.
4. Como alternativa de solución a la situación es generar herramientas como chatboot que apoyen los procesos de enseñanza - aprendizaje del inglés.
5. Hacer convenios con entidades de educación superior para que apoyen los procesos de aprendizaje del idioma extranjero ingles en la institución.

Propósito

El propósito de esta investigación – acción es transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje del inglés en los estudiantes de grado segundo del Colegio Cofrem Villavicencio mediante la implementación de una estrategia didáctica basada en tecnología.

Objetivo general:

Diseñar e implementar un recurso digital interactivo fundamentado en el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas, con el fin de fortalecer las competencias comunicativas en un contexto presencial y de esta manera elevar los niveles de motivación, participación y desempeño académico en el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de segundo grado del Colegio Cofrem Villavicencio. (jornada de la tarde)

Objetivos específicos:

- Identificar el nivel de comprensión, las causas y efectos que presentan los estudiantes de segundo grado del Colegio Cofrem en las clases de inglés.
- Planificar el diseño Instruccional donde se evidencie los requerimientos pedagógicos y tecnológicos necesarios para el desarrollo de una herramienta didáctica innovadora la cual se integre al currículo escolar y donde promueva el aprendizaje del inglés en los estudiantes de segundo grado del Colegio Cofrem. (jornada tarde)
- Elaborar el diseño de una estrategia didáctica basada en tecnología para aumentar la motivación, el interés de los estudiantes de segundo grado del Colegio Cofrem hacia el

aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua.

- **Matriz de medición de impacto educativo y social:** de manera matricial, se debe declarar el contexto de impacto, indicador y medio de verificación de cada objetivo específico con el propósito de llevar a cabo el seguimiento y nivel de cumplimiento de estos:

Objetivos específicos	Contexto de impacto	Indicadores de cumplimiento e impacto	Medios de verificación
Identificar el nivel de comprensión, las causas y efectos que presentan los estudiantes de segundo grado del Colegio Cofrem en las clases de inglés.	La institución educativa Los estudiantes de grado segundo Los padres de familia Los docentes	Revisar las estrategias del docente en el aula de clases. Observar las conductas de los estudiantes en el desarrollo de las clases.	Observación directa al aula de clases Análisis de la información observada
Planificar el diseño Instruccional donde se evidencie los requerimientos pedagógicos y tecnológicos necesarios para el desarrollo de una herramienta didáctica innovadora la cual se integre al currículo escolar y donde promueva el aprendizaje del inglés en los estudiantes de segundo grado del Colegio Cofrem. (jornada tarde)	Estudiantes	Se crea una prueba diagnóstica para identificar conceptos claves de inglés para aplicarla a la población	Aplicación de la Prueba diagnóstica escrita con las imágenes y contexto visto en el periodo académico.



Elaborar el diseño de una estrategia didáctica basada en tecnología para aumentar la motivación, el interés de los estudiantes de segundo grado del Colegio Cofrem hacia el aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua.	Estudiantes de grado segundo Padres de familia Docentes Coordinadores administrativos	Determinar a partir de pruebas de la herramienta digital, donde se observará: Facilidad de uso Viabilidad de la herramienta Material de trabajo usado en la herramienta	Herramienta plataforma virtual propuesta para trabajar en sala de informática del colegio con estudiantes, docentes y padres de familia
--	--	--	---

Marco de referencia

Se compone de los siguientes marcos que se describen a continuación:

Marco contextual

El Colegio Cofrem es un colegio de Villavicencio de carácter privado con enfoque académico. Cuenta con los grados de preescolar, primaria, básica y media, con una población aproximada de 3200 estudiantes. Asimismo, dispone de dos jornadas académicas: la jornada de la mañana (preescolar, primaria, básica y media) y la de la tarde (preescolar y primaria), caracterizadas por tener matriculados a niños y jóvenes cuyos padres de familia son afiliados a la CAJA DE COMPENSACIÓN COFREM, sin importar su estrato social.

En cuanto al entorno escolar, se destacó que la jornada de la mañana tuvo mayor cobertura de estudiantes porque se prestaron todos los niveles educativos que brindaba la institución; es decir, los espacios de trabajo no fueron suficientes para la población, por lo que fue necesario usarlos de forma rotativa. Esto no ocurrió con los estudiantes de la jornada de la tarde pues, al ser de solo dos niveles (preescolar y primaria), gozaron de espacios adecuados para realizar todas las actividades académicas y lúdicas propuestas por la institución.

El carácter de este proyecto de innovación educativa fue disciplinar, teniendo en cuenta que se basó en el área de inglés como disciplina y segunda lengua. Allí se evidenció que la investigación,

a partir de esta contextualización, tuvo un enfoque cualitativo, pues la información primaria en la que se fundamentó este documento se desarrolló en el contexto escolar mediante la observación y el ejercicio diario en el aula de clases.

El 27 de octubre de 1970, la caja de compensación familiar Regional COFREM, con base en la resolución 5269, creó la educación primaria para adultos para que los funcionarios de la Caja iniciaran o culminaran los estudios de primaria y bachillerato. Sin embargo, en 1974 se iniciaron labores académicas en la nocturna a través del centro de educación alfabetizadora nocturna para adultos, pero fue el 20 de octubre de 1980 cuando se inauguró la planta física del centro educativo Cofrem mediante la resolución 1071 de 1980 de la Secretaría de Educación del departamento del Meta, donde se dio licencia para trabajar de primero a quinto de bachillerato nocturno académico.

El colegio académico de bachillerato COFREM, según resoluciones números 301 de 1981, 75 de 1982, 0810 de 1983 y 0554 de 1984 de la Secretaría de Educación Municipal, obtuvo la licencia para realizar labores de educación secundaria en la modalidad académica para la jornada diurna. Posteriormente, con la Resolución número 1080 de 1999, se autorizó la apertura de los niveles de prejardín, jardín, transición y de primero a quinto de primaria, así como para los grados de sexto a once de bachillerato en la modalidad académica.

Revisión de estado del arte

El presente estado del arte tiene como objetivo sistematizar y analizar la producción académica reciente (2018-2025) relacionada con la **aplicación de estrategias didácticas** apoyadas en recursos digitales interactivos para la enseñanza del inglés como lengua extranjera (ILE) en educación primaria. Particularmente, se enfoca en estudiantes de grado segundo, con el propósito de contextualizar la investigación propuesta e identificar los aportes y vacíos de conocimiento que justifican su desarrollo. La revisión se realizó mediante la búsqueda de artículos científicos e investigaciones en bases de datos como Scopus, ERIC y Redalyc, utilizando las palabras clave English as a Foreign Language, Digital Resources, Educational Technology, Motivation, Primary Education y Children. Los hallazgos se organizaron en tres categorías de análisis: **(a) impacto en la motivación y actitud hacia el aprendizaje, (b) desarrollo de habilidades lingüísticas y (c) uso de herramientas tecnológicas en la enseñanza del inglés.**

Los estudios analizados coinciden en señalar que la motivación constituye uno de los factores más relevantes en el aprendizaje del inglés durante la educación primaria. Asimismo, evidencian que la incorporación de recursos digitales interactivos favorecen la participación activa de los estudiantes fortaleciendo el desarrollo de competencias comunicativas. En este sentido, las herramientas tecnológicas se han consolidado como alternativas que permiten generar experiencias de aprendizaje más dinámicas, participativas y acordes con las necesidades de los estudiantes en edades tempranas.

A nivel internacional, Silva y Santos (2024), en su investigación sobre el uso de recursos digitales interactivos para la enseñanza del inglés en educación básica, evaluaron el impacto de una herramienta tecnológica en la motivación y adquisición de vocabulario en estudiantes de segundo grado de primaria. Mediante un enfoque cualitativo y un diseño de investigación-acción, los autores concluyeron que los elementos visuales dinámicos y la retroalimentación inmediata favorecieron el interés de los estudiantes y redujeron la frustración asociada al

aprendizaje de una segunda lengua. Además, su propuesta metodológica constituye un referente importante para el diseño de instrumentos de observación aplicables a la presente investigación.

Navarro Brito, Enríquez O'Farrill y Pérez Novo (2019) destacan la importancia del enfoque comunicativo en la enseñanza del inglés durante los primeros años de escolaridad, señalando que la creación de entornos significativos e integrados favorece el desarrollo de la comunicación efectiva en los estudiantes. De manera similar, Bonilla (2019) analizó el conocimiento de los docentes sobre las didácticas de enseñanza del inglés y el uso de tecnologías digitales, encontrando que la formación pedagógica y tecnológica influye directamente en la implementación de estrategias innovadoras dentro del aula.

Belda (2020) estudió el aprendizaje del inglés mediante herramientas digitales y concluyó que las tecnologías de la información y la comunicación favorecen la autonomía, la participación y el acceso a nuevas formas de aprendizaje. Aunque su investigación se desarrolló con una población diferente, sus hallazgos permiten comprender el potencial educativo de las herramientas digitales en los procesos de enseñanza y aprendizaje de idiomas.

Romero-Rodríguez y Aznar-Díaz (2021) analizaron el impacto de las tecnologías digitales en los procesos educativos y su contribución a la innovación pedagógica. La investigación tuvo como objetivo identificar cómo las herramientas tecnológicas favorecen el aprendizaje y la participación de los estudiantes en diferentes contextos educativos. Entre los principales hallazgos, los autores encontraron que la integración de recursos digitales fortalece la autonomía, la interacción y la construcción activa del conocimiento, permitiendo el desarrollo de experiencias de aprendizaje más dinámicas y significativas. Esta investigación apoya al proyecto fundamentos teóricos sobre la importancia de incorporar herramientas tecnológicas en los procesos de enseñanza-aprendizaje, especialmente en la enseñanza del inglés en educación primaria.

Mena Octavio (2021) plantea que, en el contexto posterior a la pandemia, las herramientas digitales adquirieron un papel fundamental en la enseñanza de lenguas extranjeras, favoreciendo experiencias de aprendizaje más flexibles e innovadoras. Desde esta perspectiva, el uso de aulas anaguerrera@usantotomas.edu.co
jinehretamozo@usantotomas.edu.co

virtuales y recursos interactivos contribuye al fortalecimiento de competencias comunicativas en contextos educativos diversos.

Rodríguez Saldana (2022), en su investigación titulada Aplicación de recursos educativos digitales bilingües para fortalecer las habilidades en el área de inglés, tuvo como objetivo fortalecer las competencias comunicativas del idioma inglés mediante la implementación de recursos educativos digitales. La metodología empleada se desarrolló a partir de la aplicación de herramientas tecnológicas orientadas al fortalecimiento de las habilidades de reading, speaking, listening y writing en contextos educativos. Entre los principales hallazgos, la autora identificó que el uso de las tecnologías de la información y la comunicación favorece los procesos de enseñanza-aprendizaje del inglés, incrementa la participación de los estudiantes y contribuye al desarrollo de las diferentes habilidades comunicativas de la lengua extranjera. Asimismo, destacó la importancia de integrar recursos digitales bilingües como apoyo a las prácticas pedagógicas. Este estudio guarda una estrecha relación con este proyecto, pues respalda la implementación de un recurso digital interactivo como estrategia para fortalecer las habilidades de grammar, writing, listening, speaking y reading en estudiantes de grado segundo.

Moreno y Ramírez Cabanzo (2025) realizaron una revisión sobre el uso de herramientas digitales para la enseñanza del inglés, con el propósito de identificar su incidencia en el desarrollo de habilidades lingüísticas y en la motivación de los estudiantes. Entre los principales hallazgos se destaca que las herramientas digitales favorecen el aprendizaje autónomo, incrementan la interacción con los contenidos y fortalecen las habilidades de listening, speaking, reading y writing. Asimismo, concluyen que la incorporación de recursos tecnológicos dentro de estrategias pedagógicas adecuadas contribuye significativamente al aprendizaje de una lengua extranjera, esta investigación es importante en el proyecto ya que sustenta el diseño de un recurso digital interactivo orientado al fortalecimiento de las habilidades comunicativas del inglés en estudiantes de grado segundo.

Moorhouse y Yan (2023) analizaron el uso de herramientas digitales por parte de docentes de inglés en contextos educativos posteriores a la pandemia. La investigación tuvo como objetivo identificar cómo las tecnologías digitales se integraron a las prácticas pedagógicas y de anaguerrera@usantotomas.edu.co jinehretamozo@usantotomas.edu.co

qué manera contribuyeron al proceso de enseñanza-aprendizaje. Entre los principales hallazgos, los autores concluyeron que los recursos digitales dejaron de ser una alternativa temporal para convertirse en una herramienta habitual dentro de las aulas, favoreciendo nuevas formas de interacción, comunicación y aprendizaje entre docentes y estudiantes. Asimismo, destacaron que la incorporación de estas herramientas permitió ampliar las oportunidades de participación y acceso a contenidos educativos. Este estudio aporta fundamentos sobre la importancia de integrar recursos digitales interactivos en la enseñanza del inglés, especialmente en contextos donde se busca fortalecer la motivación y la participación de los estudiantes mediante el uso de la tecnología.

Beltrán (2023) y Educo (2024) coinciden en señalar que el Design Thinking se ha consolidado como una metodología de innovación educativa que promueve la creatividad, la participación activa y la búsqueda de soluciones centradas en las necesidades de los estudiantes. Sus fases de empatizar, definir, idear, prototipar y evaluar permiten estructurar propuestas educativas orientadas a mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje mediante el uso de tecnología.

Gavilanes Cuesta y Naranjo Andrade (2024) desarrollaron una investigación orientada a analizar el uso de plataformas digitales en el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de educación básica. La metodología se fundamentó en una revisión y análisis de experiencias educativas mediadas por tecnologías digitales. Los resultados evidenciaron que herramientas como plataformas virtuales, recursos multimedia y entornos interactivos favorecen la participación de los estudiantes, fortalecen la motivación y contribuyen al desarrollo de competencias comunicativas en inglés. Los hallazgos de este estudio respaldan la pertinencia de implementar recursos digitales interactivos como apoyo a los procesos de enseñanza del idioma inglés en edades tempranas.

Trujillo-Trujillo (2024) analizó la influencia de las tecnologías de la información y la comunicación en el aprendizaje del idioma inglés, destacando el papel de las plataformas digitales y los entornos virtuales como herramientas que favorecen la motivación, la autonomía y la participación activa de los estudiantes. Los resultados evidenciaron que la integración de anaguerrera@usantotomas.edu.co y jinehretamozo@usantotomas.edu.co

recursos tecnológicos contribuye al fortalecimiento de las habilidades comunicativas y facilita procesos de aprendizaje más dinámicos y significativos. Este aporte resulta relevante para el proyecto, teniendo en cuenta que respalda el uso de recursos digitales interactivos como estrategia para mejorar el aprendizaje del inglés en estudiantes de educación primaria.

Núñez Ramos, Quiñones Valencia, Afanador Restrepo y Mora Salazar (2025) desarrollaron una propuesta basada en herramientas digitales para fortalecer el aprendizaje del inglés en población infantil. La investigación evidenció que los recursos interactivos favorecen la participación activa, el aprendizaje significativo y el desarrollo de habilidades comunicativas en una segunda lengua. Asimismo, los autores resaltan la importancia de diseñar entornos educativos apoyados en tecnología que respondan a las características y necesidades de los estudiantes. La relación con el proyecto radica en que sustenta la implementación de un recurso digital interactivo orientado a fortalecer las habilidades de grammar, writing, listening, speaking y reading en estudiantes de grado segundo.

Moreno y Ramírez Cabanzo (2025) realizaron una revisión sobre el uso de herramientas digitales para la enseñanza del inglés, con el propósito de identificar su incidencia en el desarrollo de habilidades lingüísticas y en la motivación de los estudiantes. Entre los principales hallazgos se destaca que las herramientas digitales favorecen el aprendizaje autónomo, incrementan la interacción con los contenidos y fortalecen las habilidades de listening, speaking, reading y writing. Asimismo, concluyen que la incorporación de recursos tecnológicos dentro de estrategias pedagógicas adecuadas contribuye significativamente al aprendizaje de una lengua extranjera, para el proyecto es un gran aporte porque sustenta el diseño de un recurso digital interactivo orientado al fortalecimiento de las habilidades comunicativas del inglés en estudiantes de grado segundo.

Finalmente, los estudios revisados evidencian que el aprendizaje del inglés en edades tempranas se puede fortalecer mediante la integración de recursos digitales interactivos y metodologías innovadoras. Asimismo, se identifica la necesidad de continuar desarrollando propuestas que favorezcan la motivación y el interés de los estudiantes de educación primaria

hacia el aprendizaje del idioma inglés, aspecto que sustenta la pertinencia de la presente investigación.

Marco teórico

En el desarrollo de este proyecto se identificó la importancia que tuvieron las siguientes categorías: recursos digitales, habilidades comunicativas desde el inglés (*grammar, listening, writing and reading*), estrategias didácticas y prácticas pedagógicas. Ahora bien, desde el ámbito educativo se buscó dar un enfoque fundamentado en el constructivismo, el cual se desarrolló posteriormente en el conectivismo como una estrategia de aprendizaje a partir de las tecnologías, sin dejar de lado la relevancia del Marco Común Europeo y la Universidad de Cambridge como ejes de esta investigación.

El recurso digital se definió como una herramienta creada con el propósito de trabajar componentes educativos que permitieron que los niños, jóvenes o adultos aprendieran sobre una temática específica. En este proceso, el docente pasó a ser un facilitador o mediador de la enseñanza-aprendizaje, mientras que el estudiante comenzó a interactuar con diferentes instrumentos tecnológicos que le permitieron aprender de forma autónoma según los tiempos establecidos; esto se visualizó desde los Recursos Educativos Digitales Abiertos (REDA), según el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2012).

Este recurso fue investigado ampliamente en los últimos años al recibir su mayor impulso durante la pandemia como una tecnología de la información y la comunicación (TIC). Se tuvo en cuenta que consistió en una herramienta creada con el propósito de ser inclusiva; es decir, que todos pudieran aprender dependiendo de sus destrezas. Por lo tanto, como recurso se adaptó a los distintos estilos de aprendizaje: visual, auditivo, lector/escritor y kinestésico. En este marco teórico se mencionaron algunas teorías y conceptos que apoyaron el uso de este tipo de herramientas digitales en el aula y el impacto de estas en el país.

A partir de esta conceptualización se tomó en cuenta el aspecto teórico fundamentado en la pedagogía. Desde esta premisa, se dedujo que este tipo de dinámicas digitales fortalecieron y motivaron a los estudiantes. Esto se analizó a partir del constructivismo desarrollado por Jean

Piaget, quien mencionó que los niños aprenden cuando se involucran directamente en la construcción del conocimiento y el docente actúa como facilitador del proceso. Visto desde el recurso virtual, los alumnos no solo interactuaron con la herramienta desde el entorno escolar, sino que también lo hicieron desde su hogar; es decir, experimentaron, practicaron, se documentaron y aprendieron, lo que generó experiencias significativas. Para Piaget (1970), los niños aprendieron a partir de su curiosidad, la experiencia adquirida y sus capacidades mentales, elementos que fortalecieron y motivaron el aprendizaje continuo en el entorno escolar actual.

Sin embargo, no se pudo dejar de lado una propuesta postconstructivista: el conectivismo. Según sus autores, George Siemens y Stephen Downes, este fue un modelo basado en la idea de que el niño o joven aprende a partir del uso y la manipulación de la tecnología, superando así el modelo del constructivismo. Siemens (2006) mencionó que *“el aprendizaje es la red”*, sustentando que el aprender se dio por el reconocimiento de patrones de la red, al igual que Downes (2007) lo planteó con el aprendizaje a partir de nodos de información; dinámicas que se evidenciaron al trabajar con recursos digitales.

Aprender un segundo idioma como el inglés cumplió un papel importante en la sociedad y a nivel mundial, ya que sirvió para comunicarse con personas de diferentes culturas. De acuerdo con el Marco Común Europeo de Referencia, se evaluaron las diferentes habilidades tales como la lectura, la escritura, la escucha y la parte oral. Para ello, se utilizaron algunas metodologías para enseñar inglés, entre las que se destacaron las aulas tecnológicas que sirvieron como apoyo para la mejora en el dominio de este idioma.

Dentro de las categorías para la enseñanza existieron la producción oral y escrita, así como la gramática y el vocabulario, abordando de una manera u otra la pronunciación en el uso de la lingüística.

- **Pronunciación:** fue la encargada de analizar cómo se pronunciaba y se hacía la entonación de las palabras al hablar.
- **Gramática y vocabulario:** determinaron la utilización adecuada de la gramática, organizando las oraciones y el vocabulario apropiado en diversas situaciones del idioma extranjero.
- **Lectura y escritura:** valoraron la habilidad de entender, interpretar y analizar diferentes tipos de textos escritos, así como la destreza de redactar de manera clara y concisa.

- **Producción oral y escrita:** se valoró la capacidad de comunicar pensamientos y nociones tanto de manera hablada como escrita, empleando el léxico y la estructura gramatical correctos.
- **Funciones lingüísticas:** analizaron la habilidad de emplear las herramientas del lenguaje de manera eficiente, tales como solicitar algo, ofrecer directrices o compartir puntos de vista.

Existieron diferentes recursos y documentos, tales como los exámenes internacionales TOEFL e IELTS, además de las certificaciones de Cambridge English (KET, PET, FCE, CAE, CPE). Todos estos proporcionaron de forma estandarizada la evaluación y la certificación del nivel de inglés. Asimismo, el Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas (MCER) fue el estándar internacional que definió los diferentes niveles de competencias lingüísticas. Dentro de los niveles de inglés se encontraron los rangos A1, A2, B1, B2, C1 y C2; por su parte, las certificaciones de Cambridge English se dividieron en exámenes de nivel.

- KET: es un examen para principiantes
- PET: examen de nivel intermedio
- FCE: examen de nivel intermedio alto
- CAE: nivel intermedio avanzado
- CPE: nivel avanzado

En la figura N°2 se mostró los niveles de referencia como los determina el marco común europeo dependiendo de la habilidad de inglés: Principiante (A1, A2), intermedio (B1, B2) y avanzado (C1, C2).

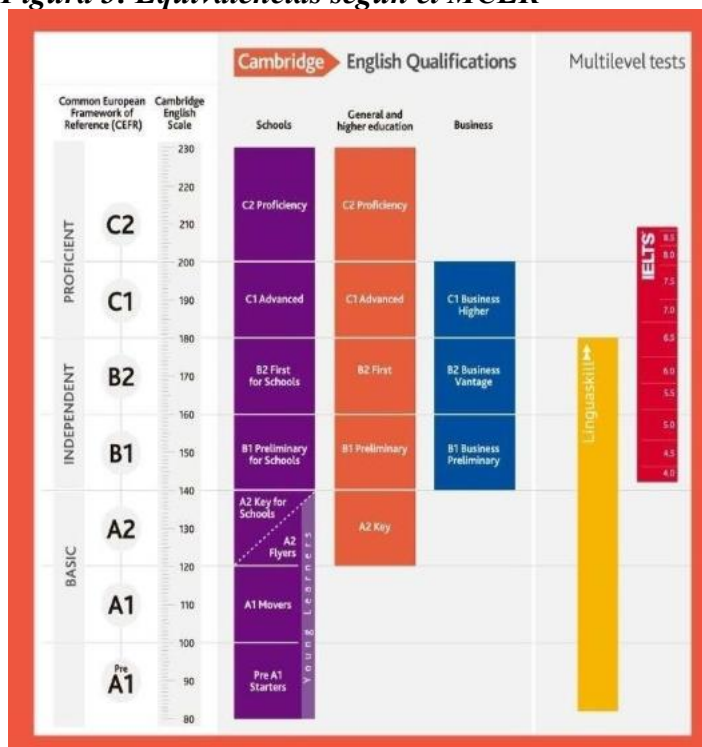
Figura 2: Marco Común Europeo niveles de referencia



Fuente: cambridgeenglish.org

Teniendo en cuenta la figura anterior se puede evidenciar (figura N°3) la escala de comparación y estándar dependiendo del nivel de competencia lingüística (hablar, leer, escuchar, escribir) en una escala internacional de A1 (principiante) a C2 (dominio del idioma)

Figura 3: Equivalencias según el MCER



Fuente: cambridgeenglish.org

El uso de tecnologías en el aprendizaje en especial en el adiestramiento del inglés genero cambios en los niveles conceptuales de los educadores pues la práctica pedagógica no se puede

basar en tablero, marcador y memorización sino en generar estrategias didácticas que cambien las perspectivas del aprendizaje del niño en el aula de clase, que no se basa solo en ese contexto sino en otros aspectos como el ambiente virtual. MEN (2025) que encamina al docente a crear estos espacios de conocimiento a partir de las TIC y además de herramientas creadas para este como la plataforma que ofrece el Ministerio de educación “Colombia Aprende” que maneja aspectos interesantes sobre el aprendizaje del inglés como segunda lengua además de invitar a los docentes a crear en otros espacios virtuales como Blogs, Moodle, Site y demás herramientas que apoyen la dinámica en aula y mejore su labor de forma didáctica, sin embargo es necesario que las entidades gubernamentales continúen impulsando este tipo de estrategias para que tanto el docente como la comunidad educativa tengan opciones para seguir creciendo en la implementación de recursos tecnológicos.

Marco conceptual

La parte conceptual y teórica que sustento esta propuesta investigativa-acción permite proponer el diseño de un recurso digital interactivo y tecnológico, orientado a mejorar y motivar el aprendizaje del inglés como segundo idioma en los niños de grado segundo, se abordaron categorías importantes como inglés desde el ámbito educativo, falta de motivación para aprender inglés, estilos de aprendizaje, recurso educativo digital, interactividad y recurso digital interactivo. Cada uno de estos aspectos sustentados desde autores del campo educativo con el propósito de dar solidez a esta propuesta investigativa.

- **Inglés:** Según la Rae es una lengua germánica occidental que es hablada como lengua materna en algunos países como reino unido, irlanda, América del norte, Oceanía, África y Asia Es considerando como el lenguaje de comunicación más importante a nivel mundial, con el paso de los años en países de habla hispana y demás idiomas se consideró como importante aprender un segundo idioma en este caso el inglés por encontrarnos en el proceso de globalización y es necesario tener un idioma en común para generar buenos canales de comunicación en lo académico, social, cultural y económico como lo menciona Chávez, Saltos y Saltos (2017), sin embargo la comisión europea (1995) menciona los aspectos de aprender el inglés en distintos ámbitos cotidianos en su libro “Teaching and learning: Towardas The learning society (Enseñar y aprender: hacia la sociedad del aprendizaje), con miras a llenar vacíos y superar barreras de comunicación a nivel mundial, sin embargo en Latinoamérica específicamente en Colombia el gobierno nacional en su propuesta de alfabetización en ingles añadió a sus currículos escolares en las instituciones educativas públicas y privadas la Guía N° 22 Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: Inglés donde se trabajan aspectos claves sobre el programa nacional de bilingüismo y la inclusión de cada una de los estándares desde grado primero a undécimo y la forma de como trabajarlo en las aulas de clase.

Sin embargo, la British Council en el año 2015 realizo una publicación *llamada el inglés en Colombia Estudio de políticas, percepciones y factores influyentes*, el cual ofrece elementos objetivos para entender el contexto de las políticas públicas y las acciones que se han emprendido para la enseñanza y aprendizaje del inglés como una estrategia del estado para lograr la alfabetización y desarrollo económico en el país.

- **Estilos de aprendizaje:** Todas las personas aprenden o adquieren conocimiento de diferentes formas algunos aprenden observando, leyendo, escuchando o con movimientos físicos es decir asimilan , procesan y recuerdan información a su manera como lo se indica en el modelo VARK(1970), permitiendo a los docentes generar estrategias para que sus estudiantes tengan mayor comprensión de la explicación en el aula, algunos consideran que estos métodos funcionan y al combinarlos es más efectivo el aprendizaje.
- **Recurso educativo Digital:** Define herramientas que se utilizan para facilitar el aprendizaje además de permitir que se adquieran habilidades digitales de múltiples formas algunos ejemplos son las LMS, bibliotecas digitales y recursos digitales como lo menciona Reyes (2024) en su artículo *¿Qué es un recurso educativo digital? La forma de aprender más innovadora*, así mismo resalta que estos recursos una educación autónoma, colaborativa, atractiva, motivadora e interactiva porque se adapta a las necesidades de los estudiantes con sus diferentes utilidades juegos, chat Bot, simulaciones, videos entre otros aspectos.
- **Recurso digital interactivo:** Cuando se mencionan estos recursos, se refieren a las diferentes herramientas virtuales que utilizan los docentes para hacer sus clases innovadoras que permiten que la conceptualización sea más atractiva, reforzando el aprendizaje de forma práctica con el propósito de motivar al estudiante a conseguir mejores resultados. Como lo menciona Estrada (2024) en su artículo *Transforma la enseñanza en el aula con recursos interactivos*.
- **Interactividad:** Comunicación mutua entre el usuario y sistemas tecnológicos, donde se identifica como responde el sistema o aplicación tecnológica, que maneja algunos elementos que involucran el hardware y el software usando los diferentes periféricos con los que cuenta cada uno de ellos. Morales S (2025) Diccionario TIC.

Marco legal y normativo (si aplica)

Si aplica, se realiza una síntesis del estado legal y normativo en la materia y se presenta de manera normo gráfica utilizando la siguiente matriz:

Ley o norma	Año	Descripción general	Artículo(s) que aplican	Aplicabilidad para el proyecto
115	1994	“La ley general de educación de 1994, estipuló la obligatoriedad de la enseñanza del inglés para la educación básica y media para orientar el proceso de aprendizaje de las lenguas extranjeras en el país, lo cual trajo consigo una serie de programas y planes que se han puesto en marcha en instituciones públicas o privadas, con el fin de alcanzar niveles de competencia comunicativa en una o más lenguas extranjeras.”	Artículo 21	La aplicabilidad de esta ley establece una asignatura dentro de las instituciones educativas en la enseñanza de una segunda lengua como es el Inglés



Marco común europeo	2001	El Marco común europeo de referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación (MCER) presenta un esquema descriptivo integrador del dominio de la lengua y un conjunto de niveles comunes de referencia (A1 a C2) definidos en las escalas de descriptores ilustrativos, así como propuestas para el diseño curricular que fomentan la educación plurilingüe e intercultural	Parágrafo 5.2 Competencias comunicativas de la lengua	Como desarrolla la competencia comunicativa de la lengua para Fomentar la enseñanza del inglés.
Formar en lenguas extranjeras: el reto lo que necesitamos saber y saber hacer	2006	Estándares en el contexto del programa nacional de bilingüismo en Colombia MEN	Página 9 Razones para aprender inglés	Menciona los aspectos y las oportunidades que se tienen las personas al aprender inglés.
Constitución Política Colombiana	1991	Donde establece el derecho a la educación y el desarrollo de las habilidades lingüísticas como	Art. 10, Art 67	Oportunidades a la educación y promoción del multilingüismo en el sistema educativo de Colombia

		derecho		
--	--	---------	--	--

Marco de trabajo creativo y de innovación

En la profundización de los elementos que se tuvo en cuenta en el proyecto frente al entorno educativo del Colegio Cofrem Villavicencio, se tuvieron en cuenta los actores del proceso, así como el lugar de interacción de estos y los recursos de la institución para el trabajo desarrollado en el área de inglés en el grado segundo. Considerando la metodología adecuada para realizar este proceso en cuanto a sus fases, fue la metodología *Design Thinking* por que permitió resolver el problema a partir de la necesidad evidenciada con los actores (estudiantes) en la institución educativa.

Algunas de las características manejadas con el modelo *Design Thinking* se basaron en aspectos de mejoramiento e innovación de los procesos creativos en las organizaciones y empresas. De la misma manera, en el entorno escolar se buscó que estos procesos fueran vistos no solo desde lo innovador, sino de lo humanizado y transformador (Mena Octavio-YALÇIN, 2021; Beltrán, 2023; Educo, 2024). Se estructuró bajo este propósito para que este enfoque funcionara de manera correcta desde la empatía, la definición o atención plena y consciente, la experimentación, el prototipar y la evaluación o testeo; todo ello sin dejar de lado las representaciones virtuales y la colaboración que se lograron a través del desarrollo del modelo. Es decir, todo se conectó de forma no lineal para que funcionara y generara otras soluciones de innovación a partir de lo que creado. A continuación, se realizó la explicación de cada una de las fases empleadas:

- **Empatizar:** Lo que se buscó en esta fase fue identificar, a partir de la necesidad que se debió realizar, con qué personas se debió trabajar este problema (padres, estudiantes y docentes), explorando en el aula de clase los intereses, conocimientos y cómo quisieran aprender inglés como segunda lengua a partir de las temáticas del currículo escolar. Para ello, se utilizaron lluvias de ideas y el árbol de problemas.
- **Definir:** A partir de lo observado, se decidió realizar un diagnóstico escrito para cumplir con el propósito del proyecto, analizando cada uno de los aspectos vistos en cada actor del proceso. En esta etapa se realizó el diagrama de Ishikawa con las razones detectadas.

- **Idear:** Se mencionaron las posibles soluciones a partir de herramientas virtuales digitales de innovación creativa basada en el currículo de inglés institucional, las cuales se plasmaron en una infografía.
- **Prototipar:** A partir de lo evidenciado se seleccionaron algunos prototipos que permitieron de forma sencilla representar un modelo aproximado de lo que se desea trabajar, videos, actividades lúdicas digitales, simulaciones de chatboot, para poder ser revisadas y validadas para su uso e integración al site.
- **Testear:** Después de realizar la revisión de los contenidos del prototipo se evaluó cada aspecto del modelo, identificando la viabilidad para ser implementado de forma continua en el contexto escolar.

La implementación de este modelo permitió relacionar el proyecto de mejoramiento de inglés en los niños de grado segundo del colegio cofrem desde una mirada pedagógica, colaborativa, empática y dinámica con acercamiento a la tecnología en la que desarrollaron actividades de adaptación para el aprendizaje de la segunda lengua.

Marco metodológico

Categorización de la realidad educativa a abordar:

En el abordaje de la realidad educativa se tiene en cuenta que la población con la que se realiza la investigación es diversa con niños y niñas de grado segundo con edades entre los 7 y 8 años aproximadamente que en la actualidad cursan grado tercero frente al análisis de este contexto se concluye que el tipo de investigación apropiado es la cualitativa teniendo en cuenta que la recolección de la información o documentación es a partir de la experiencia o la vivencia en el contexto del colegio cofrem de forma participativa, además del trabajo que se realiza en el recurso digital de inglés en el aula de clase, sala de informática o hogar.

Enfoque de investigación:

En el desarrollo de esta investigación se adoptó el enfoque cualitativo teniendo en cuenta que se está trabajo con la experiencia que tiene el estudiante, el padre de familia y el docente en el manejo del recurso digital en los diferentes contextos de trabajo realizado, además de las entrevistas, observaciones y análisis del contenido o recurso digital creado para este fin, con el único propósito de obtener todos los datos relevantes del contexto de trabajo (Hernández Sampieri et al., 2014; Merriam & Tisdell, 2015), es necesario mencionar que otro aspecto importante es el enfoque desde el paradigma constructivista (Ahmad *et al.*, (2019); Cajide, 1992a; Cajide, Porto y Martínez, 2004; Pilcher y Cortazzy (2023); Taherdoost (2022), quienes mencionan *que la investigación cualitativa proviene del constructivismo, una epistemología en la que el ser humano es un constructor de su realidad, creando su realidad desde su contexto individual, social e histórico* y a partir de esto el investigador llega a sus conclusiones de trabajo.

Tipo de investigación:

En cuanto al tipo de investigación usado para este caso es el observacional teniendo en cuenta que lo observado es la interacción en el aula de clase con los niños de grado segundo y su participación activa en el proceso (Denzin & Lincoln, 2011; Patton, 2015)

Tipo de estudio:

En este aspecto cabe resaltar que la investigación que se aplicó tiene algunos aspectos que permitió identificar información del proyecto, la investigación-acción se ajustó de forma concreta frente a la participación de los docentes, padres de familia y estudiantes en el proceso de mejoramiento de las prácticas educativas en la asignatura de inglés en primaria con el uso de este recurso didáctico, iniciando con la implementación y evaluación de esta (Kemmis & McTaggart, 1988; Stringer, 2013).

Con esta investigación los docentes tuvieron la oportunidad de mejorar su práctica a partir de la experiencia en aula y en el entorno laboral, frente a la problemática de los niños de grado segundo de la jornada tarde del colegio Cofrem con falta de interés en aprender una lengua extranjera a partir del diseño, implementación y evaluación de la herramienta virtual interactiva para mejorar el desempeño de los niños en inglés.

Técnicas de recolección de información seleccionadas:

Los instrumentos de recolección de información usados en este proyecto como parte fundamental de su desarrollo son las entrevistas semi estructuradas, la observación en el aula de clase, los grupos focales que permitieron analizar la información recolectada.

Entrevista semiestructurada:

Las entrevistas semiestructuradas fueron parte esencial de la investigación cualitativa, pues captó las perspectivas y experiencias de los participantes en temas relevantes del proyecto y al trabajar con niños de 7 y 8 años es fundamental el uso de este tipo de herramienta de recolección porque ofrece el equilibrio entre la organización de los datos y una idea de conversación fluida con fines investigativos según Sybing (2026).

Este tipo de entrevista tiene preguntas que son predeterminadas, que permitió la exploración de otros aspectos cotidianos es decir surgió a partir de la indagación al encuestado, frente a la nueva información compartida se realizó la documentación de la información recolectada para lograr un proceso eficaz. En esta investigación además de los puntos de vista de los

estudiantes se buscó que los docentes utilizaran las herramientas y que se incorporaran al proceso de aprendizaje en los niños de grado segundo de la jornada tarde del colegio Cofrem.

Observación en el aula:

Se dice que la observación es un método de investigación que recopila los datos a partir de lo que se observa o experimenta, los datos de observación pueden ser texto, audio, imágenes o videos que son analizados mediante el método cualitativo que es el usado en la investigación con los niños de grado segundo con edades 7 y 8 años, esto permitió a los docentes comprender los fenómenos del entorno académico y captar datos sobre los diferentes acontecimientos frente a la herramienta digital interactiva de inglés. Sybing (2026). Como se mencionó en el texto, este proyecto ha tenido un enfoque de observación periódica que permitió identificar y obtener herramientas para hacer atractivo el sitio de trabajo virtual con los contenidos de inglés teniendo como base el currículo escolar y la dinámica en el entorno escolar.

Grupo Focal:

Cuando se habló de grupos focales se mencionó que la información observada se define a partir de lo obtenido por los participantes del grupo de trabajo, esta técnica de investigación se utilizó con los niños de grado segundo a 2026 tercero porque compartieron sus ideas y opiniones, frente al proceso desarrollado con la herramienta interactiva digital. Se puede decir que esta técnica de investigación promovió la discusión e interacción sobre la temática de interés o de trabajo además de mencionar que el grupo abordado puede ser de 8 a 12 individuos que es el rango que se abordó, sin importar el rango de edad, Stewart (2007), cabe resaltar que se contó con previa autorización del padre, madre o acudiente del estudiante por ser menores de edad. Se puede decir que la focalización de este grupo en particular permitió identificar aspectos claves para el desarrollo de la herramienta virtual de inglés desde la parte visual y de contenido, logro evidente en el proceso es el mejoramiento de la parte académica en la asignatura inglés a partir del uso de tecnología e innovación en la herramienta virtual de aprendizaje de forma didáctica.

Técnicas de análisis de información seleccionadas

anaguerrera@usantotomas.edu.co

jinehretamozo@usantotomas.edu.co

En el desarrollo del proyecto la población abordada tenía edades que oscilaban entre los 7 y 8 años, edades que no permitían realizar un proceso investigativo cuantitativo, por esta razón el análisis de datos se realizó de forma cualitativa a través de un **análisis de contenido** permanente a través de videos, fotos, mensajes de voz, pruebas diagnósticas, observación en el contexto entre otros aspectos como las entrevistas a los padres de familia que permitieron conocer la percepción sobre el recurso virtual de aprendizaje creado.

- **Videos:** En el desarrollo de los videos se evidencio que los estudiantes sienten curiosidad por la herramienta por su entorno inicial llamativo y llevando a los niños a explorar los elementos interactivos del recurso, después de su uso durante el periodo académico se realizaron preguntas con apoyo de los padres de familia con el propósito de evidenciar en primer lugar su viabilidad y en segundo lugar mejoramiento y gusto en el área inglés, obteniendo una respuesta positiva tanto de los padres de familia como de los estudiantes, la docente manifestó que este recurso le permitió enfocar sus clases de forma dinámicas e interactiva mejorando la motivación de los niños en las clases.
- **Fotos:** En las fotos se capturo la emoción de los niños por el trabajo realizado con el recurso digital interactivo y la exploración en el recurso sin dejar de lado que todo se evidencio a partir de la observación en el contexto escolar.
- **Mensajes De Voz:** Los padres de familia en apoyo al desarrollo del proyecto, interactuaron con los niños en casa en la herramienta y enviaron mensajes de voz y videos en los que se evidencio la percepción de la herramienta mencionando de forma positiva su opinión considerándola como herramienta de apoyo para sus hijos en el desempeño en inglés en el aula de clase.
- **Prueba Diagnostica:** Se realizo la prueba diagnóstica con el propósito de obtener información sobre el conocimiento de los estudiantes sobre el área, generando curiosidad o preocupación por el tipo de prueba trabajada porque el instrumento utilizado maneja un formato similar al realizado en el contexto institucional, sin embargo, se menciona que el propósito de la prueba era el de saber que conocían de inglés para la creación del recurso virtual.

- **Observación:** A partir de la observación se evidencio cada aspecto del desarrollo del proyecto, en el abordaje al salón, en el trabajo con los niños en la implementación del recurso virtual interactivo y en la visualización de los aspectos claves de las clases después del trabajo de interacción con la herramienta.

- **Procedimiento:** Las fases o momentos definidos para el desarrollo del proyecto son:
 - 1. **Diagnóstico / Observación Inicial**
 - a. Para poder llevar a cabo esta propuesta de investigación sobre la temática abordada en la asignatura ingles se detectaron algunas **necesidades** que llevaron al tema de investigación:
 - ✓ La falta de motivación de los estudiantes de grado segundo con edades los 7 y 8 años por aprender inglés.
 - ✓ Bajo rendimiento académico de los estudiantes en la asignatura ingles
 - ✓ A pesar de tener herramientas como el libro de inglés y su plataforma no se realizaba un seguimiento adecuado que lograra generar buen trabajo en la asignatura.
 - ✓ El bajo nivel en las pruebas de Mobilcorp y saber.
 - ✓ El escaso dinamismo de la docente en el desarrollo de las clases.
 - b. Se realizo una **evaluación a la infraestructura institucional** que permitió generar la propuesta de innovación a base de tecnología “Recurso virtual de aprendizaje”:
 - ✓ Se cuenta con internet WIFI en toda la institución educativa para el manejo de herramientas Google, cuentas y herramientas institucionales como colpegasus.
 - ✓ Se cuenta con 3 salas de informática equipadas cada una con 40 equipos funcionales con conexión a internet con conexión a las herramientas Google (hoja de cálculo, documentos, presentaciones de Google, Classroom, SITE, Gmail, Drive, Gemini, meet, paquete de office y programas adicionales para el trabajo en las clases.
 - c. En cuanto a la **competencia de los docentes** se realizó un análisis frente a las herramientas

tecnológicas y se pudo evidenciar que:

- ✓ El 90% de los docentes tiene conocimiento de las herramientas tecnológicas institucionales usadas por la institución, pero se cuenta con un equipo interdisciplinar de docentes y técnicos en el área de sistemas encargados de explicar a los docentes el manejo de las herramientas para el aprovechamiento del entorno laboral, en cuanto a los alumnos tienen docentes en el área de tecnología que apoyan el proceso de aprendizaje de los niños semanalmente, ellos tienen manejo básico de la herramienta (computador).

d. Los **objetivos clave** en el desarrollo de este proyecto es:

- ✓ Mejoramiento de las habilidades académicas de los niños de grado segundo en inglés a partir del recurso virtual interactivo de inglés.
- ✓ Motivación para que los niños aprendan inglés de forma didáctica.

2. Diseño y Planificación

En la investigación que se está llevando a cabo se tiene en cuenta que para poder realizar un abordaje de mejoramiento de la asignatura de inglés en el segundo se generó la estrategia de crear un recurso didáctico y para esto se tuvo en cuenta:

- ✓ **Herramienta seleccionada:** Se selecciono la plataforma virtual SITE de Google por ser una herramienta que permite generar un entorno interactivo y dinámico que permite subir videos, fotos, juegos, quiz, presentaciones, etc.
- ✓ **Crear contenidos:** Se diseñaron actividades acordes a la edad, a las temáticas del plan de estudios y al periodo que se va a trabajar.
- ✓ **Asignar recursos:** En cuantos los recursos son propios teniendo en cuenta que la herramienta SITE es gratuita, el montaje de la herramienta lo realizaron los investigadores y los equipos de cómputo a usar son de la institución educativa y se cuenta con el permiso

de uso.

3. Acción / Diseño Estratégico

Frente a esta fase se tiene en cuenta aspectos importantes como:

- ✓ **Herramienta:** No existe configuración como tal de la herramienta teniendo en cuenta que es una herramienta en línea alojada en Google, que cuenta con una dirección web que simplemente exige que el computador tenga acceso a internet y a un explorador.
- ✓ **Formar docentes:** Se capacito a la docente titular quien es la encargada de trabajar ingles con los niños y a una docente de apoyo que se encarga de trabajar con ellos esta asignatura.
- ✓ **Prueba piloto:** Se realizo una primera prueba en la que los estudiantes nos brindaron su percepción sobre la herramienta y frente a eso se generaron ajustes.
- ✓ **Ajustar errores:** En el primer momento con la herramienta se presentaron errores en algunos botones de direccionamiento a las actividades, cambios de imágenes y revisión de los juegos y evaluaciones errores que se corrigieron en su momento.

• Implementación, evaluación y escalabilidad

Después de realizar la corrección de los errores presentados en el recurso digital de inglés, nuevamente se realizó abordaje y trabajo continuo con la población escogida para continuar con el proceso practico de implementación de la siguiente manera:

- ✓ **Implementación:** Se realizo la entrega del enlace del SITE de Google con la herramienta corregida para trabajar con los estudiantes, docentes y padres de familia, teniendo en cuenta la articulación con el plan de estudios institucional.
- ✓ **Medir impacto:** Después de realizar las prácticas en la sala de informática del recurso virtual de aprendizaje se envió este enlace por uno de los medios institucionales usados para las clases habituales que es Classroom y se dejó tarea de revisión y trabajo en casa, para poder medir el impacto de la herramienta se solicitó a algunos padres de familia que respondieran unas preguntas para conocer su opinión sobre el recurso y a los niños en el

aula de clase, donde se evidencia la favorabilidad en el aprendizaje y uso en el mejoramiento del inglés en los niños de grado segundo con edades que oscilan entre los 7 y 8 años.

- **Producto o resultado esperado.**

El resultado esperado con el desarrollo de este proyecto de investigación fue el mejoramiento del rendimiento académico y la motivación por aprender inglés en los estudiantes de grado segundo del colegio cofrem con edades entre los 7 y 8 años.

- **Descripción de la población y muestras**

- ✓ **Población de trabajo:** 14 niños de grado segundo (2-4) actualmente tercero (3-4) del colegio cofrem Villavicencio con edades entre los 7 y 8 años de la jornada tarde.
- ✓ **Muestra:** En este tipo de muestra se tuvo en cuenta el objetivo general que es mejorar el desempeño académico de inglés en los estudiantes de grado 2-4 actualmente 3-4, este tipo de muestra es intencional o conveniencia debido a la poca aceptación que tienen por aprender inglés.

- **Matriz de interesados y beneficiarios**

Grupo de interesados / beneficiarios	Intereses	Expectativas	Problemas previstos	Predisposición (resistente, ambivalente, neutral, solidario, comprometido)	Estrategia
Estudiantes	Aprender inglés de forma llamativa	Tener herramientas de apoyo para aprender inglés de forma didáctica.	Despreocupación por aprender inglés	Frente a la predisposición se evidencia que son neutrales y algunos resistentes frente al proceso	Recurso virtual interactivo en SITE
Padres de familia	Que sus hijos aprendan inglés y mejoren su	Que se generen estrategias para mejorar	Los niños no desarrollan con agrado las actividades de inglés en casa.	Quieren apoyar el proceso solidariamente pero no tienen	Socializar el Recurso virtual interactivo en SITE

	rendimiento o académico	ingles en los niños		herramientas para trabajar.	
Docentes	Recibir apoyo en el desarrollo de sus clases de ingles	Obtener apoyo de una herramienta que apoye su proceso de enseñanza- aprendizaje	Poca dinámica de trabajo de los niños en el aula de clase	Solidaria y comprometida porque desea apoyo para mejorar su proceso de enseñanza.	Trabajar con el Recurso virtual interactivo en SITE

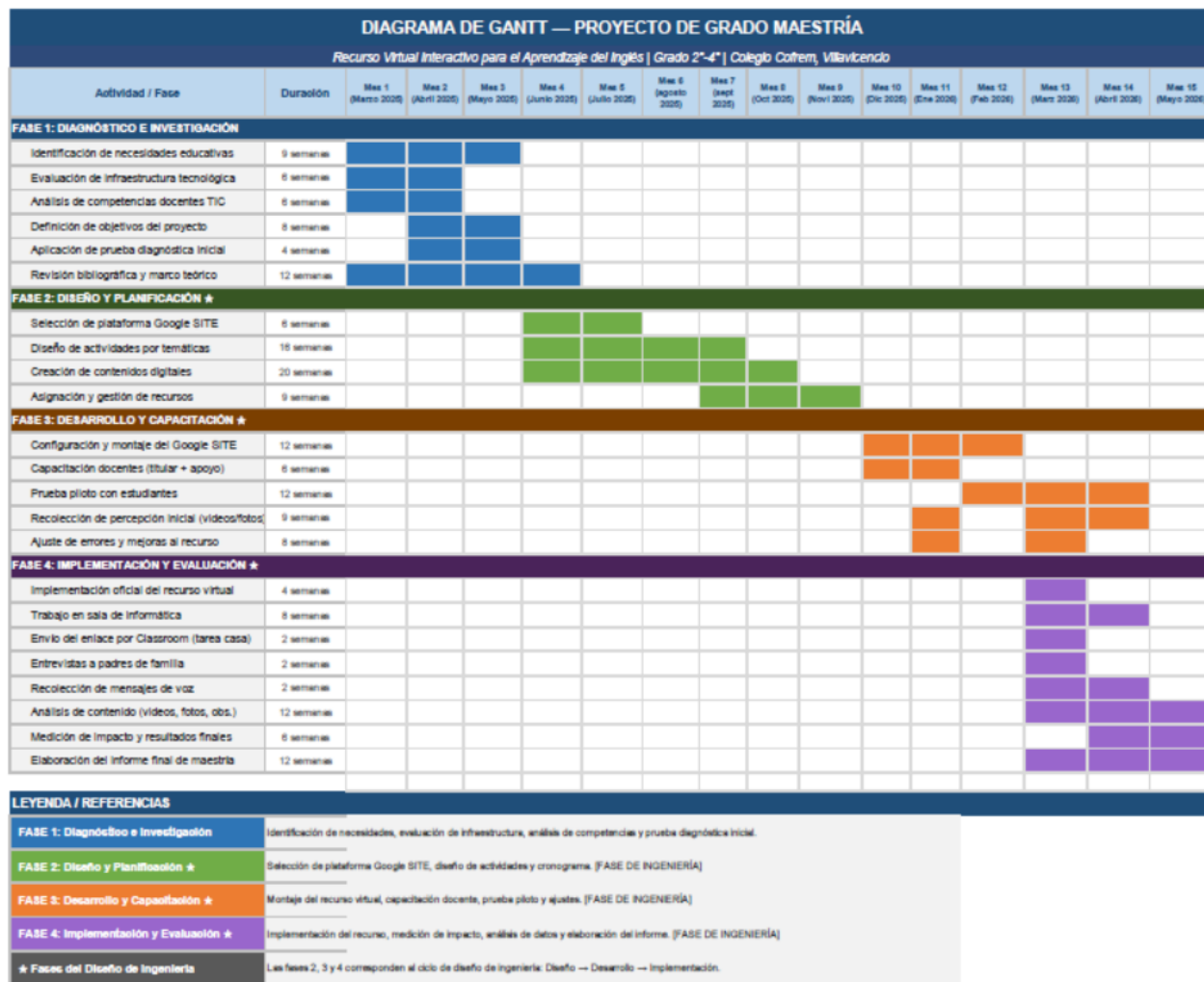
Para todas las tablas, gráficos e imágenes usar norma APA para títulos y referencia

- Recursos previstos (económicos, tecnologías, materiales, talento humano)

En los recursos previstos son asumidos por los investigadores teniendo en cuenta que la población abordada es de 7 y 8 años puesto que la herramienta o plataforma virtual se va a desarrollar en sitios web gratuitos que no generan costos adicionales, en cuanto al talento humano son los investigadores quienes se encargaron de la realización y aplicación de la herramienta en el entorno de trabajo.

Cronograma: Para la realización de este trabajo se destinó un total de 12 meses entre diagnóstico, desarrollo y cierre del proyecto en el diagrama de Gantt se explica cada uno de los pasos semana a semana de la siguiente manera:

Figura 4 Diagrama de Gantt del proyecto de grado “Recurso virtual interactivo para el aprendizaje del inglés”



Nota: Proyecto realizado con 14 estudiantes de grado 3-4 (actual 3-4) del Colegio Coferem, Villavicencio, Meta. Edades: 7-8 años. Jornada tarde. Año académico 2024-2025.

Nota. Elaboración propia, 2026.

Enlace Digital:

<https://docs.google.com/spreadsheets/d/1IFLXTr3RMnQO66ma1G2mU8LuQGGu0FUF/edit?usp=sharing&oid=103329828153907772660&rtpof=true&sd=true>

Resultados y análisis de resultados

En este proyecto de innovación educativa en el colegio cofrem se abordó a partir de las diferentes situaciones evidenciadas en el aula de clase con los estudiantes de grado segundo apropiando como modelo de trabajo el **Design Thinking** que maneja 5 fases Empatizar, Definir, Idear, prototipar y testear, que permitió comprender de manera asertiva las necesidades presentadas en el aula frente al desarrollo del currículo de la asignatura inglés como segunda lengua.

Metodología Design Thinking:

Fase 1 Empatizar:

En este proceso se mencionaron los estudiantes del grado segundo del Colegio Cofrem que evidencian dificultades en el aprendizaje del proceso lector, escritor y verbal del idioma extranjero inglés, pues surgen interrogantes frente al proceso de enseñanza porque los niños muestran signos de pereza y molestia en el desarrollo de la clase con los docentes que se encargan de organizar las actividades que los niños deben desarrollar en el aula de clase.

Las dinámicas de trabajo generan diferentes situaciones de rechazo al proceso educativo debido a que no tiene procesos adecuados o actualizados para generar el intercambio de conocimiento entre sus pares, se pueden usar herramientas virtuales, pero no significa que esta herramienta brinde las competencias que el estudiante necesita si el docente no está capacitado para este fin.

La lluvia de ideas permite mostrar la causa y efecto de la problemática

https://www.canva.com/design/DAGmu5oUEp8/b8RLKSVt0oL8ONOnneR-QA/edit?utm_content=DAGmu5oUEp8&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Figura 5 Lluvia de ideas. Causas y efectos de la problemática identificada



Nota: elaboración propia

Fase II Definir: En la investigación realizada al equipo de trabajo se evidencio la poca capacitación del docente para trabajar con los niños las diferentes habilidades fundamentales del Inglés que son el Reading writing, Listening y speaking los conceptos básicos para esta edad, en este grado se considera fundamental tener claro los aspectos para que aprendan con mayor facilidad el idioma y puedan mostrar los avances generados en la Básica y media aplicando las 4 habilidades.

Definir explicado en un diagrama Ishikawa:

https://www.canva.com/design/DAGm1Cjb6zI/S8j7lx36Sh3uFiiBraD8Ag/edit?utm_content=DAGm1Cjb6zI&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Figura 6. Diagrama Ishikawa. Razones de porque se presenta la problemática identificada



Nota: elaboración propia

anaguerrera@usantotomas.edu.co

jinehretamoza@usantotomas.edu.co

Fase III Idear: Se encontró el equilibrio en las clases de inglés para grado segundo teniendo en cuenta las necesidades y las opiniones de los estudiantes generando un análisis apropiado que permitió encontrar soluciones para el mejoramiento de la enseñanza del inglés de forma dinámica, creativa y didáctica para llamar la atención de los niños de grado segundo.

Figura 7 Infografía Ideación



Nota: elaboración propia

Idear para este momento se usó una herramienta de ideación en Canva:

https://www.canva.com/design/DAGm60KfoYA/c5iWB_ppxBsyHPJaPdLjFw/edit?utm_content=DAGm60KfoYA&utm_campaign=designshare&utm_medium=link2&utm_source=sharebutton

Fase IV Prototipar: En el desarrollo inicial del aula virtual de inglés los actores del proceso estudiantes, padres de familia y profesores encontraron cuatro espacios de navegación y trabajo en el primero encontrara un espacio de bienvenida en la que se invita a trabajar en el site, también visualizara el avatar o video que dará la bienvenida con una pequeña introducción sobre los temas que abordara la página y la forma adecuada de interactuar en el entorno de trabajo.

Aula virtual interactiva entorno inicial o welcome

Figura 8 Prototipo entorno inicial del aula interactiva "Welcome"



Nota: elaboración propia

Los actores del proceso en su proceso de exploración tuvieron la opción de interactuar con el chatboot personalizado con la imagen de un oso amigable que permitió preguntar sobre las temáticas de trabajo el abecedario, colores, nombres, familia y dando al cuestionamiento realizado, además, sugiriendo algunos ejemplos que les ayudaran a mejorar la pronunciación del inglés. El chatboot fue modificado en su proceso de evaluación debido a ciertas dificultades de manejo en el proceso de evaluación.

Espacio de interacción con el chatboot: Question to Bear

Figura 9 prototipo entorno 2 Chatboot “Question the bear”



Nota: elaboración propia

En el espacio de interacción con el recurso tecnológico o chatboot se mencionó que esta herramienta serviría de asistente para el afianzamiento y aprendizaje del inglés en listen, write, speak and read, dependiendo de lo que se le solicite la información que se le solicite.

Espacio de juegos e interacción o Let's Play

Figura 10 prototipo entorno 3 juegos “Let's Play”



Figura 10 prototipo entorno 3 juegos “Let's Play”

Una opción adicional es este espacio de juegos en los que interactuó con juegos sobre el idioma extranjero inglés y afianzando de forma interactiva las temáticas propuestas a partir de lo visto por el estudiante como apoyo didáctico a los padres de familia en el desarrollo de actividades propuestas para desarrollar en casa.

Fase V testear: En esta fase se identificaron dos momentos el primero se dio en el momento de identificar la información indispensable para trabajar el aula virtual y a partir de esto se genera la segunda con el acercamiento del estudiante a la plataforma donde se identifica la facilidad en exploración y las actividades son adecuadas para los niños.

ACAPITE

En el desarrollo de este capítulo se centra en el análisis de los instrumentos que se implementaron en el proyecto Recurso Digital Interactivo del área Inglés para Niños de Grado Segundo de la jornada tarde del Colegio Cofrem Villavicencio, que dan cuenta del desarrollo de la ruta metodología empleada; se selecciona un enfoque cualitativo, ya que el interés es explorar de cerca las experiencias de estudiantes, padres y docentes con el recurso digital, a través de entrevistas, observaciones y el análisis directo del prototipo que se va a diseñar, buscando generar una estrategia en donde se logre mejorar la forma como se está transmitiendo el conocimiento.

Este proyecto integra elementos de la investigación aplicada y se fundamenta en la investigación-acción, al involucrar a toda la comunidad educativa, este método permite implementar y evaluar recursos didácticos que renuevan la clase de inglés en básica primaria brindando a los maestros del Colegio Cofrem una oportunidad de mejora basada en su propia experiencia de aula, utilizando una herramienta digital interactiva que motive a los estudiantes de segundo grado y supere la falta de interés actual por el idioma. Desde lo Instrumentos se combina entrevistas semiestructuradas, observación en el aula y grupos focales para capturar de manera profunda la realidad escolar. Las entrevistas semiestructuradas son fundamentales, ya que su formato flexible permite entablar una conversación fluida con los niños de segundo grado (7 y 8 años), equilibrando la organización de los datos con la exploración de sus experiencias cotidianas (Sybing, 2026). Este esfuerzo se complementa con la observación en el aula, técnica que permite a los docentes documentar y comprender los eventos que surgen al interactuar con la herramienta digital de inglés mediante registros de audio, video y texto. Finalmente, los grupos focales brindan un espacio participativo donde los estudiantes comparten sus opiniones y percepciones, asegurando que la herramienta no solo sea un recurso técnico, sino un componente integrado y motivador en el proceso de aprendizaje del Colegio Cofrem.

El Impacto de la Interactividad Digital en la Motivación de los Estudiantes de grado segundo
jornada de la tarde Colegio Cofrem Villavicencio

Tabla 1 observación de clase

El análisis de la información se realizará mediante un proceso de categorización y triangulación, lo que permitió dar sentido a los datos obtenidos en las entrevistas, observaciones y grupos focales. Primero se organizó la información obtenida de la observación de clase cuyo instrumento fue:



Observación de Clase

Este instrumento es creado para la validación del proyecto de Investigación Titulado: Recurso Digital Interactivo del área Inglés para Niños de Grado Segundo de la jornada tarde del Colegio Cofrem Villavicencio, que busca identificar el nivel de comprensión, las causas y efectos que presentan los estudiantes. Esta información es estadística y se garantiza proteger los datos de los estudiantes.

COLEGIO: _____ ASIGNATURA: _____
GRADO Y GRUPO: _____ FECHA: _____

N.P.	CATEGORIAS	CRITERIOS	CUMPLE CON EL CRITERIO TOTALMENTE (SI)	CUMPLE CON EL CRITERIO PARCIALMENTE (REGULAR)	NO CUMPLE CON EL CRITERIO (NO)	OBSERVACIONES
1	DOCENTE	1. ¿Usa un lenguaje claro y adaptado a la edad de los niños?				
		2. ¿Fomenta la participación de todos los alumnos?				
		3. ¿Adapta las actividades según las necesidades del grupo?				
		4. ¿Las técnicas que utiliza logran mantener la atención de los niños?				
		5. ¿Cómo gestiona la disciplina y el comportamiento del grupo?				
		6. ¿Incorpora elementos lúdicos o juegos para enseñar el inglés?				
		7. ¿Participan activamente en las actividades propuestas?				
		8. ¿Demuestran comprender las instrucciones y el vocabulario?				

2	ESTUDIANTES	1. ¿Los estudiantes se sienten cómodos al hablar en inglés?				
		2. ¿Tienen una actitud positiva ante los errores?				
		3. ¿Muestran entusiasmo por aprender?				
3	RECURSOS USADOS EN LA CLASE	1. ¿Se utilizan recursos visuales (imágenes, objetos) y auditivos (música, canciones)?				
		2. ¿El aula es un espacio estimulante para el aprendizaje?				
		3. ¿Las actividades son variadas y dinámicas?				

4	APRENDIZAJE	1. ¿Los niños pueden usar el vocabulario nuevo en sus respuestas?				
		2. ¿Pueden formular preguntas básicas en inglés?				
		3. ¿Se refuerzan los conceptos aprendidos a través de la práctica?				
		4. ¿Hay un ambiente de aprendizaje positivo y de apoyo?				

Nota: instrumento diseñado para registrar las dinámicas de aprendizaje de los estudiantes de grado segundo de la jornada tarde del Colegio Cofrem Villavicencio durante la implementación del Recurso Digital Interactivo (RDI).

Instrumento fue validado por experto; este ejercicio se realizó con un docente durante una semana en donde se genera la recolección de la siguiente información:

Tabla 2 observación del docente en clase

anaguerrera@usantotomas.edu.co

jineethretamozo@usantotomas.edu.co



Observación de Clase

Este instrumento es creado para la validación del proyecto de Investigación Titulado: Recurso Digital Interactivo del área Inglés para Niños de Grado Segundo de la jornada tarde del Colegio Cofrem Villavicencio, que busca identificar el nivel de comprensión, las causas y efectos que presentan los estudiantes. Esta información es estadística y se garantiza proteger los datos de los estudiantes

COLEGIO: COFREM VILLAVICENCIO
GRADO Y GRUPO: 3°4

ASIGNATURA: INGLÉS
FECHA: 13-FEBRERO-2026

N.P	CATEGORIAS	CRITERIOS	CUMPLE CON EL CRITERIO TOTALMENTE (SI)	CUMPLE CON EL CRITERIO PARCIALMENTE (REGULAR)	NO CUMPLE CON EL CRITERIO (NO)	OBSERVACIONES
1	DOCENTE	1. ¿Usa un lenguaje claro y adaptado a la edad de los niños?	si			Utilizar instrucciones sencillas, apoyadas con gestos y ejemplos visuales acordes a la edad de los estudiantes.
		2. ¿Fomenta la participación de todos los alumnos?	si			Promover la participación mediante preguntas y actividades
		3. ¿Adapta las actividades según las necesidades del grupo?	si			tener cuenta los diferentes ritmos de aprendizaje y brinda apoyo a quienes lo requieren.

		4. ¿Las técnicas que utiliza logran mantener la atención de los niños?	si			Emplear dinámicas, canciones y repetición guiada que favorecen la concentración.
		5. ¿Cómo gestiona la disciplina y el comportamiento del grupo?	si			Mantener normas claras y realizar llamados de atención respetuosos.
		6. ¿Incorpora elementos lúdicos o juegos para enseñar el inglés?	si			Utilizar actividades lúdicas y material visual para reforzar el aprendizaje
		7. ¿Participan activamente en las actividades propuestas?	si			La mayoría de los estudiantes participan activamente en cada una de las actividades.
		8. ¿Demuestran comprender las instrucciones y el vocabulario?			Regular	Algunos estudiantes requieren acompañamiento y repetición de las instrucciones

2	ESTUDIANTES	1. ¿Los estudiantes se sienten cómodos al hablar en inglés?			Regular	No todos los estudiantes participan con seguridad algunos demuestran miedo y timidez al expresarse.
---	-------------	---	--	--	---------	---



		2. ¿Tienen una actitud positiva ante los errores?	Si			Aceptan las correcciones de manera positiva y continúan participando
		3. ¿Muestran entusiasmo por aprender?	Si			Se evidencia participación, especialmente durante las actividades lúdicas.
3	RECURSOS USADOS EN LA CLASE	1. ¿Se utilizan recursos visuales (imágenes, objetos) y auditivos (música, canciones)?	si			Los recursos empleados favorecen la comprensión y motivación de los estudiantes
		2. ¿El aula es un espacio estimulante para el aprendizaje?	si			El ambiente permite la interacción y el desarrollo de cada una de las actividades.
		3. ¿Las actividades son variadas y dinámicas?	si			Se desarrollan diferentes estrategias de aprendizaje durante la clase.
4	APRENDIZAJE	1. ¿Los niños pueden usar el vocabulario nuevo en sus respuestas?	si			Se logra con algunos estudiantes el uso adecuado del vocabulario y de manera espontanea y otros requieren de acompañamiento.

		2. ¿Pueden formular preguntas básicas en inglés?	si			La mayoría de los estudiantes logran formular preguntas básicas en ingles relacionadas con el vocabulario trabajado en clase.
		3. ¿Se refuerzan los conceptos aprendidos a través de la práctica?	si			Las actividades continuas y sus prácticas favorecen la apropiación del contenido.
		4. ¿Hay un ambiente de aprendizaje positivo y de apoyo?	si			Se evidencia respeto entre sus pares y acompañamiento positivo durante las clases.

Recomendaciones:

Continuar fortaleciendo el aprendizaje de ingles mediante actividades lúdicas, canciones y juegos interactivos ya que son mas llamativos para los estudiantes.
Realizar actividades de refuerzo para estudiantes que presenten dificultades en la comprensión y formulación de preguntas básicas.
Continuar Estableciendo estrategias pedagógicas dinámicas que incentiven al estudiante a el aprendizaje del idioma inglés.

Nota. Instrumento diseñado para evaluar el rol, las estrategias de mediación y el manejo del Recurso Digital Interactivo (RDI) por parte del docente de inglés en el grado segundo de la jornada tarde del Colegio Cofrem Villavicencio.

anaguerrera@usantotomas.edu.co
jinehretamoza@usantotomas.edu.co

El lenguaje es claro para el aprendizaje de los niños de grado segundo al momento de dar a conocer las temáticas propuestas en la unidad, además el docente describió como las actividades son aptas al momento de realizarlas y son muy claras cuando se aplican durante esta semana el docente pudo observar que cuando se hizo la utilización de juegos lúdicos y de diferentes actividades didácticas se logró captar con facilidad la atención de los estudiantes ya que todo esto ayudo a mantenerlos atentos para participar dentro de las diferentes actividades.

Al muy importante fue que, al momento de utilizar videos, recursos digitales capto la participación amena de los estudiantes Desde la prueba diagnóstico que se validó con experto se aplicó a 14 estudiantes

Y cuyo resultado para analizar es las preguntas 1,2,5,6,8,9,10 evalúan reading and grammar en lo cual solo 4 estudiantes la pasaron otros 6 respondieron la mitad de las preguntas correctamente y los otros 4 tuvieron un nivel muy bajo donde hay que hacer un refuerzo arduo para poder nivelarlos al nivel que se necesita.

Figura11 evaluación de los conocimientos



PRUEBA DIAGNÓSTICA GRADO SEGUNDO

TERM: SECOND SUBJECT: ENGLISH GRADE: _____

NAME: _____

READ THE STATEMENTS AND CHOOSE CORRECT ANSWER

1) WHAT MUST YOU DO WHEN THE TEACHER OR CLASSMATE ARE SPEAKING?

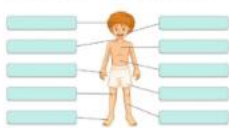
a) LISTEN
b) SLEEP
c) SWIM
d) PARTICIPATE IN CLASS.



2) WHICH OF THE FOLLOWING OPTIONS IS THE CORRECT ANSWER FOR BODY PARTS?

A) NOSE-EYES-BEAR-LEGS-READ
B) EYES-NOSED-FOOT-APPLE-HAIR
C) HAIR-EYES-NOSE-LASHES-FINGERS HANDS
D) ORANGE-JUICE-LEMONADE-LAKE

3) WRITE 10 PARTS OF THE BODY AS APPROPRIATE



AND COLOR THE IMAGE.

4) WHICH ANIMAL DOES NOT CORRESPOND TO THE ONE ACCORDING TO THE LIST?

A) COW-MOUSE-BIRD - GREEN-RED
B) GOAT-NOSE-MOUSE-ORANGE
C) BIRD-BEE-HORSE-DUCK-MOUSE
D) PEACE-RED-PENCIL-COW-ONE

5) WHAT TIME IS SHOWN ON THE CLOCK?

A) IT IS ONE O'CLOCK
B) IT'S TEN O'CLOCK
C) IT'S ELEVEN O'CLOCK
D) IT'S SEVEN O'CLOCK



6) CHOOSE THE CORRECT WAY OF WRITING. ELLA VA A TRABAJAR POR.

A) SHE GOES TO WORK BY
B) HE WORK TO
C) THEY ARE FRIEND
D) WE ARE CHAMPIONS

7) DRAW YOUR ANIMAL FAVORITE AND WRITE THE NAME WITH ITS CHARACTERISTICS



8) WHICH OF THE FOLLOWING PROFESSIONS DOES NOT BELONG TO THE LIST

A) PILOT
B) NURSE

PRUEBA DIAGNÓSTICA GRADO SEGUNDO

C) DOCTOR
D) BEAR

PROFESSION



9) CHOOSE THE INCORRECT PHRASE

A) SHE IS A PILOT
B) HE IS A ARCHITECT
C) THEY ARE POLICE
D) MY FAVORITE FOOD

10) WHO IS NOT PART OF THE COMPLEMENT

A) SHE HAS TO PLAY IN THE PARK
B) THEY HAVE TO EAT A FRUIT
C) WE ARE CHAMPIONS
D) I HAVE TO STUDY FOR EVALUATION.



Nota. Prueba diagnóstica aplicada al grado segundo del Colegio Cofrem Villavicencio para determinar el conocimiento en el área de inglés

De la pregunta 3,4,7 se evaluó Reading, writing and Grammar los 4 estudiantes pasaron la prueba otros 5 sacaron nivel medio y los otros 5 restantes obtuvieron un nivel bajo desde todo este análisis

anaguerrera@usantotomas.edu.co

jinehretamoza@usantotomas.edu.co

ya tenemos un mejor punto de partida para mejorar el nivel de inglés en grado segundo del colegio Cofrem Villavicencio.

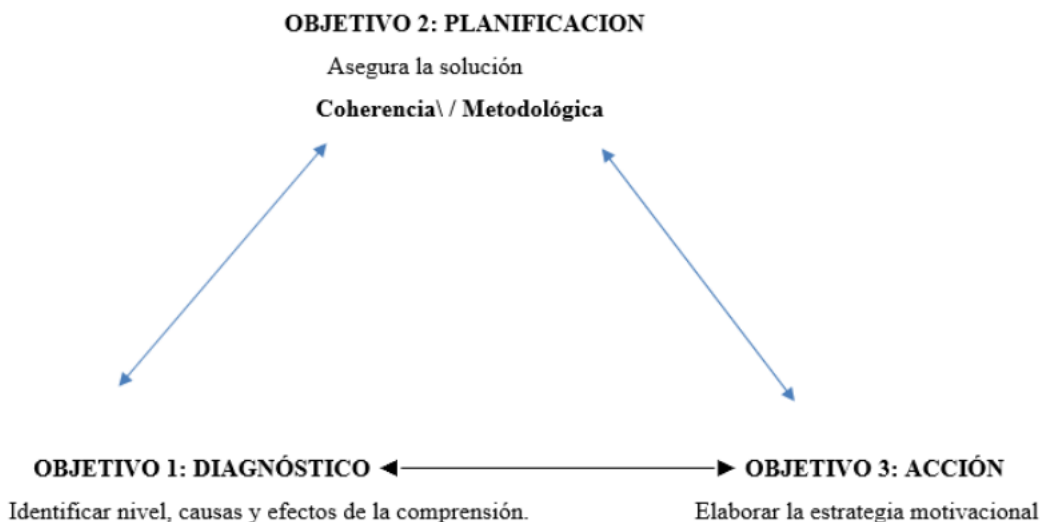
Tabla 3 Resumen del Diagnóstico - Grado Segundo (14 Estudiantes)

Habilidades Evaluadas	Preguntas	Nivel Alto (Aprobaron)	Nivel Medio	Nivel Bajo (Refuerzo Arduo)
Reading & Grammar	1, 2, 5, 6, 8, 9, 10	4 estudiantes	6 estudiantes	4 estudiantes
Reading, Writing & Grammar	3, 4, 7	4 estudiantes	5 estudiantes	5 estudiantes

Nota. El tamaño total de la muestra evaluada fue de 14 estudiantes. Datos obtenidos del instrumento de diagnóstico aplicado en la fase inicial de la investigación.

Dentro de los datos obtenidos de la prueba diagnóstica aplicada en el Colegio Cofrem Villavicencio. Los hallazgos demuestran que únicamente un grupo minoritario (4 estudiantes) posee un nivel óptimo en las competencias evaluadas, mientras que la mayoría se ubica en los niveles medio y bajo. Esta distribución evidenció la urgencia de diseñar un plan de refuerzo estructurado, estableciendo un punto de partida fundamentado para la intervención pedagógica.

Figura 12: Modelo de Triangulación y Coherencia Metodológica del Proyecto



Nota. Esquema de correspondencia interna que representa la relación bidireccional entre el diagnóstico de necesidades y la acción didáctica, bajo el eje central del objeto de estudio en el Colegio Cofrem Villavicencio.

OBJETO DE ESTUDIO CENTRAL:

OBJETIVO 1 Mejora del aprendizaje del inglés en Segundo Grado

OBJETIVO 2

PLANIFICACIÓN - Diseño Instruccional (Pedagógico/Tecnológico)

Resultado Final del producto Herramienta innovadora propuesta en 2° que aumenta la motivación y resuelve las causas del problema.

En los objetivos 1 y 2 Existe una relación directa entre el problema detectado y la solución propuesta. La estrategia didáctica nace exclusivamente para atacar las causas y efectos identificados en el aula.

El Objetivo 2 se ubica en el centro del flujo porque actúa como el puente regulador. Asegura que la solución no sea una simple actividad improvisada, sino un diseño instruccional estructurado bajo las necesidades del diagnóstico y las normas del currículo.

Todos los esfuerzos metodológicos apuntan y convergen en el mismo fin: transformar la realidad educativa de los estudiantes del Colegio Cofrem.

OBJETIVO 3

ACCIÒN – Realizaci3n y puesta en marcha de la estrategia motivacional

Se realiza la herramienta virtual en la aplicación escogida para este fin con elementos que motivaron a los estudiantes a relacionarse con la tecnología para obtener aprendizaje en el caso particular en el área de inglés, visualizado en el objetivo 3.

Figura 13 Matriz de Evaluación y Selección de Herramientas Digitales

Matriz Comparación de Recursos Digitales								
Herramienta	Tipo de Herramienta	Interactividad	Características Principales	Facilidad de Uso	Costo	Adecuación a los Contenidos	Nivel de Conocimiento Requerido	Herramientas/Requisitos para los Estudiantes
SRE	Herramienta de gestión y creación web de proyectos educativos desde se puede subir material audiovisual, videos, juegos y evaluaciones de diferentes aplicaciones	Colaboración en tiempo real, integración de otras aplicaciones de google, es fácil de usar para los que no tienen conocimiento de la herramienta, además de permitir su acceso al sitio desde computador o teléfono móvil, permite que bastantes usuarios puedan visitar sin afectar el rendimiento del sitio.	Es una herramienta colaborativa que permite que más de un usuario realice modificaciones de contenido en tiempo real. Se puede usar desde cualquier dispositivo celular o computador. Permite integrar diferentes contenidos audiovisuales (videos, pagas, imágenes)	Al encontrarse en un servidor público y gratuito como google el estudiante, el padre de familia y la docente pueden ingresar al sitio sin inconvenientes, sin embargo la multitarea cuenta con un programa de bloqueo de algunos sitios web, pero al manejar su cuenta google individualmente permite que a los estudiantes naveguen en el sitio sin ningún inconveniente en las salidas de sistemas de control.	No tiene costo en las cuentas	Los contenidos a trabajar en el sitio se adecúan teniendo en cuenta las edades de los niños de la siguiente manera: Estructura: Tiene una página de bienvenida donde se muestran los aspectos claves de lo que van a trabajar en el sitio sobre reglas. Se crean paginas con los contenidos a trabajar por periodo y se realizan las actividades de repaso según a la planeación institucional.	Conocimiento básico de entrar al navegador google, acompañamiento de trabajo	Cuenta google en caso de requerir. Conexión a internet, computador o dispositivo móvil
CHIMLO	Plataforma de aprendizaje en línea (LMS) de código abierto para facilitar la enseñanza y el aprendizaje	Tiene funciones de interacción variadas de foros de sitios, imágenes, videos	Interfaz fácil de usar Chamilo ofrece una interfaz intuitiva y sencilla, lo que la hace accesible para usuarios con distintos niveles de conocimientos técnicos. Herramientas de creación de contenidos La plataforma proporciona herramientas sólidas para crear cursos ricos en multimedia, temas, cuestionarios y actividades interactivas.	Esta es una de las plataformas de e-learning que tiene aplicaciones tanto en la educación como en el mundo empresarial, es versátil pero para adaptarla a otros procesos se debe tener preparación técnica correcta. Al igual que otras plataformas LMS de código abierto, las instituciones pueden seleccionar conocimientos técnicos para gestionar y mantener eficientemente la plataforma, sobre todo si se necesita una amplia personalización o integración con otros sistemas.	Los LMS de código abierto son gratuitos.	Se pueden realizar evaluaciones dentro de distintas aplicaciones de trabajo, personalizando lo que quiere que vea el estudiante necesita un usuario con contraseña para su ingreso	Debe saber usar un navegador web, debe tener la guía para realizar las actividades.	Tener un usuario creado en la página web de la LMS Crear contraseñas seguras Conexión a Internet, computador o dispositivo móvil
LMS	Herramienta diseñada para regular el proceso de enseñanza digital y e-learning	Foros, chats, imágenes, contacto directo docente, estudiante	Los plataformas LMS de código abierto ofrecen flexibilidad y control, permitiendo a los usuarios modificar y ampliar el sistema según sus necesidades. Son ideales para quienes tienen conocimientos técnicos o acceso a recursos informáticos. Las características clave suelen incluir:	Se puede navegar desde cualquier lugar donde se tenga acceso a internet, se puede personalizar el trabajo dependiendo de la necesidad.	Los plataformas LMS tienen para dar la correcta acceso a internet, pero para temas de soporte o si son páginas comerciales que ofrecen amplias funciones y asistencia profesional se debe pagar para garantizar el préstamo de un buen servicio.	Se adapta según los materiales de trabajo	Debe tener conocimientos básicos de herramientas digitales para generar adaptación	Conexión a Internet, computador o dispositivo móvil
matriz Comparación de Recursos Digitales								
Investigación								

anaguerrera@usantotmas.edu.co

jinethretamozo@usantotomas.edu.co

Nota. Análisis comparativo realizado por los investigadores para determinar la viabilidad técnica y pedagógica de las herramientas de desarrollo antes de la consolidación del RDI para el Colegio Cofrem Villavicencio.

Figura 14 Actividades para la Interfaz de la Plataforma Virtual Google Classroom

ETAPAS A SEGUIR	DESCRIPCIÓN DE LA ETAPA	HERRAMIENTAS NECESARIAS PARA DESARROLLAR LA ETAPA	RESULTADO O PRODUCTO ESPERADO	OBSERVACIONES ADICIONALES
ETAPA 1: IDENTIFICACIÓN DE LA NECESIDAD	Classroom fue creada el 12 agosto de 2014 para calificar mejor la comunicación entre los diferentes integrantes de la comunidad educativa (administrativos, docentes, padres de familia y estudiantes) la implementación de esta herramienta fue en época de pandemia ya que se necesitó para enviar (tareas, comunicados, informes de matrículas, reuniones, asignaciones de cargas académicas)	El desarrollo inicial de la plataforma se da en el lenguaje de programación Python, JavaScript, Java, Node.js y Script de Google Apps. Pero Primero se crea la plataforma general que antiguamente se llama GSUITE de Google en 2005 con el mismo lenguaje de programación Python, luego se genera una actualización de gran magnitud en las herramientas en el año 2020 pero Classroom nace con la GSuite.	La aplicación cuenta con las siguientes herramientas como parte del producto de respuesta: • Botón para crear una videoconferencia inmediata en meet. • Tablón de novedades que permite realizar comentarios e interactuar con los padres de familia y estudiantes de forma pública.	Dentro de los Aspectos Positivos podemos destacar los siguientes: El docente en la herramienta online puede calificar, agregar videos, archivos que ayuden a complementar la información a trabajar, enviar tareas a los estudiantes, anuncios, evaluaciones en formularios de Google entre otras cosas, con el correo institucional del estudiante y

ETAPA 1: IDENTIFICACIÓN DE LA NECESIDAD	 https://www.classroom.google.com/learn-more Antes de classroom existieron otras herramientas que permitieron como dar ese paso para crear esta herramienta:  EDMODO: Creada en 2008 cumpliendo algunas funciones como mostrar las calificaciones, generar actividades con tiempo, existía al rol alumno, profesor, familiar, pero como en el año 2022 por no poder seguir prestando su servicio.	Información adicional en: https://www.classroom.google.com/learn-more • Opción para crear tareas que puede ser desde una pregunta, un video o escrito en el mensaje privado. • Creación de simulación para evaluar, solicitar información o indagación a estudiar. • Subir y calificar tareas. • Agregar videos del enlace. • Subir y crear documentos, presentaciones, hojas de cálculo, etc. 	correo del padre de familia como tutor además tiene la opción de revisar calificaciones y tareas de su hijo. En cuanto al manejo de la información se puede enviar un mensaje de forma masiva a todos los tablones de las clases que el docente cree para que todos se enteren de las noticias o anuncios de la institución educativa, como otro agregado es necesario mencionar que las tareas, anuncios y/o mensajes que el docente crea los puede programar para que lleguen a los destinatarios el día y la hora que el docente disponga.
---	---	---	---



	MOODLE. Creada en 2001 hasta el momento es el espacio de enseñanza on line mas completo del mundo, se dice que es un sistema todo en uno, que pues es uno de los mejores hasta el momento  Mayor información en: https://moodle.instrumex.net/	Video sobre aspectos a tener en cuenta en classroom: https://youtu.be/3HhMm_nT1IA	En cuanto a su estructura visual se puede personalizar el entorno para que sea atractiva y el estudiante interactúe de forma tranquila y agradable. Aspectos Negativos. Tiene limitaciones de personalización, es dependiente de la tecnología entre esto podemos destacar la capacidad de internet que se maneja, no permite el acceso desde varios dominios. Además, no puede iniciar sesión con su Gmail personal para ingresar, debe iniciar sesión en Google Apps por Educación. Como resultado, si ya tiene una identificación
--	--	---	--

			personal de Google entre todo lo anterior al subir algunos archivos si se llega a perder puede ver la calificación los padres, pero en algunos casos se puede perder la información y tocaría volver a subirla ya que esta no se actualiza automáticamente.  https://www.bloomcentral.com/technology/what-is-google-classroom
ETAPA 2: COMPONENTE DEL MODELO	Cuando hablamos los componentes del modelo se menciona la estructura de la API es decir la descripción de los recursos y servicios que tiene la herramienta CLASSROOM, que en este caso es una herramienta que maneja	Para esta herramienta se manejan algunas entidades que se conectan en la base de datos como: • Cursos: id de la clase creada.	Que se muestren cada uno de los módulos de forma apropiada, que guarde la información de los diferentes grupos o cursos creados en la base de datos, es decir que se una la parte lógica

Nota. Captura de pantalla de la organización de las unidades didácticas de inglés en el entorno virtual de aprendizaje. Adaptado de Google Classroom (<https://classroom.google.com>).

Y el resultado de este análisis es:

El presente informe expone el análisis de resultados derivado de la evaluación tecno-pedagógica de la plataforma Google Classroom, concebida como un ecosistema digital interconectado y la integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en los escenarios educativos actuales ha dejado de ser una opción emergente para convertirse en un componente estructural de los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Componentes: Google Drive, Spreadsheet, Slides, Google Forms y Gmail, Google Docs, Google Meet

Impactos: classroom ha sido creada con el fin de ayudar a los docentes en organizar sus clases además de simplificar el trabajo de una forma tecnológica y digital también en la calificación de tareas y asignación de estas, mejorando la comunicación con los estudiantes principalmente, en cuanto a los padres de familia se puede decir que mediante classroom se hace trabajo colaborativo,

anaguerrera@usantotomas.edu.co
jinethretamozo@usantotomas.edu.co

igualmente ha evolucionado con el fin de realizar video conferencias a través de Google Meet, y definitivamente es una herramienta diseñada y utilizada en instituciones educativas.

Análisis de causalidad: classroom (Google), creada en el año 2014. Esta herramienta se desarrolla con el fin de facilitar el trabajo de los profesores para organizar sus clases, asignar tareas, calificar y comunicarse con los estudiantes de una forma digital y tecnológica podemos decir que en el tiempo de pandemia del COVID 19 se intensificó el uso de classroom ya que no se podía ir a los colegios e instituciones educativas de forma presencial ayudando a la educación y así los educandos pudieran seguir con sus clases normales.

Reflexión final: Classroom se ha convertido en una herramienta digital y tecnológica importante en el desarrollo de clases virtuales ha sido una ayuda importante en instituciones educativas permitiendo a los docentes y estudiantes una mejor comunicación dentro de la asignación de tareas y calificaciones, mejorando la comunicación en el proceso educativo y de aprendizaje gracias a los diferentes componentes como Google Meet, Gmail, Google Docs gracias a lo mencionado anteriormente podemos ver la causalidad e importancia de classroom para el desarrollo de clases en instituciones educativas a nivel mundial aunque no podemos desconocer que hoy en día hay otras herramientas que han ayudado en la educación y más en la época de la pandemia COVID 19 donde se intensifica el uso de las diferentes herramientas, para el desarrollo de las clases virtuales y el trabajo colaborativo todo esto hace que el pensamiento sistémico se y tecnológico entre y juegue un papel importante en el desarrollo de classroom para el aprendizaje de forma digital y virtual.

Diseño Instruccional este se generó de acuerdo con un instrumento ya validado y el cual paso por experto tecnopedagogo y luego por un experto disciplinar

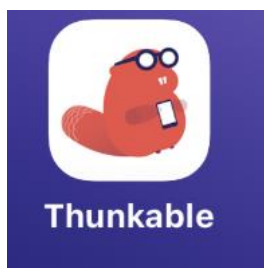
Cuyo análisis fue:

Google Classroom se ha consolidado como un recurso fundamental en el Colegio Cofrem de Villavicencio. Sin embargo, su implementación en este caso no fue viable dadas las limitaciones de acceso propias de una plataforma institucional. Ante esta situación, se optó por integrar herramientas tecnológicas emergentes que optimizaron el flujo de trabajo, permitiendo así el diseño de un recurso didáctico enfocado en la enseñanza del inglés para los niños de grado segundo y entornos

institucionales, el acceso a este puede estar restringido por políticas de uso, licencias o restricciones de red.

Se inicio utilizando una aplicación llamada Thunkable

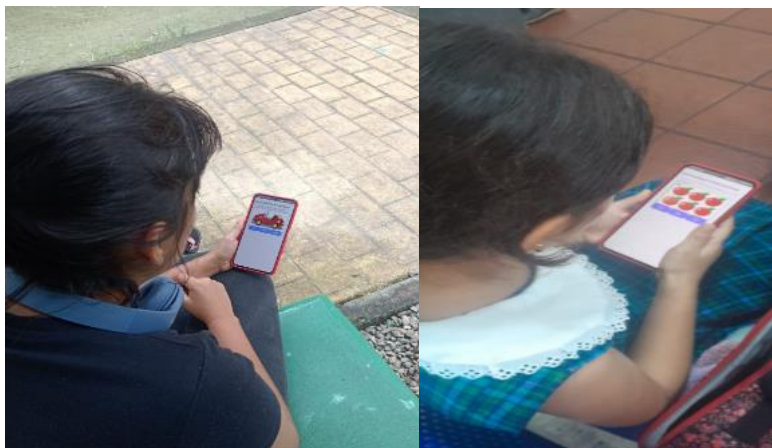
Figura 15 limitaciones de la aplicación **Thunkable**



Nota. Captura de pantalla que evidencia las limitaciones de acceso en la versión gratuita de la herramienta, lo cual determinó su inviabilidad para el proyecto en el Colegio Cofrem Villavicencio.

Esta herramienta no da lo que se requiere debido ya que no es gratuita por lo tanto no permite seguir trabajando en ella además no satisface las necesidades del proyecto, dado que sus limitaciones impiden la continuidad del trabajo, lo cual restringe el desarrollo continuo de las actividades programadas al igual que la continuidad operativa del proceso.

Figura 16 Experiencia digital interactiva de diferentes usuarios



Nota. Fotografía tomada en el Colegio Cofrem Villavicencio como evidencia del uso y la limitación de la aplicación Thunkable

La experiencia que tuvo la docente con la aplicación fue interesante porque era clara al momento de visualizar los contenidos del vocabulario en inglés nos dijo que era muy llamativo para los niños, pero si se ve la limitación de ingreso a más información La niña manifestó que no podía ver más vocabulario, a pesar de haber aprendido y disfrutado de la actividad.

Después de analizar y ver que la aplicación no daba la capacidad para seguir incluyendo información e interactuar con ella se decide cambiar de estrategia con el fin de llegar a mejoras en la enseñanza de inglés utilizando la herramienta tecnológica o asistente de chatbot con IA llamada elfsight AI Chatbot la cual es un poco más robusta y amplia para ingresar la información que permitió mejorar la calidad y la atención de los estudiantes.

Figura 17 Interacción con la aplicación innovadora



Nota. Ejemplo de un asistente virtual interactivo diseñado para la práctica de idiomas. Adaptado de *AI Chatbot Widget*, por Elfsight, 2026 (<https://elfsight.com/ai-chatbot-widget/>).

Esta es una herramienta adherida en Google la cual permite el mejoramiento de una mejor enseñanza y aprendizaje en los estudiantes de grado segundo Al utilizar este link se puede observar diferentes temáticas, videos y clase guiada por el docente de forma didáctica para un mejor aprendizaje en un idioma extranjero.

<https://sites.google.com/view/havefun1-2026/welcome?authuser=3>

Todo esto ayudó a interactuar con algunos estudiantes y obtener algunas opiniones tanto de ellos como de los padres de familia Una de las opiniones fue la siguiente:

Estuve con mi hija revisando esta plataforma y me parece muy dinámica para ella porque le agrado entender con videos e imágenes que muestran hay y veo que es un fácil acceso para ella aprender Instrumento de validación, recurso los cuales en su momento fueron validados por expertos

Nombre del Validador: _____

Perfil Profesional: _____

Fecha de Evaluación: _____

Instrucciones:

Marque con una (X) el nivel de cumplimiento de cada indicador, considerando la escala:

1: Muy bajo / No cumple

2: Bajo / Deficiente

3: Medio / Aceptable

4: Alto / Satisfactorio

5: Muy alto / Excelente

I. Dimensión de Contenido y Curricular

Tabla 4 Matriz de Validación: Dimensión de Contenido y Curricular

anaguerrera@usantotmas.edu.co

jinehretamozo@usantotomas.edu.co



Indicadores	1	2	3	4	5	Observaciones
Coherencia pedagógica: El contenido es coherente con los objetivos de aprendizaje planteados.						
Nivel de lenguaje: El vocabulario y la complejidad son adecuados para la población meta.						
Secuencia lógica: La información se presenta de forma progresiva y organizada.						
Vigencia: La información es actual y está respaldada por fuentes confiables.						

Nota. Formato de evaluación diseñado para el análisis cualitativo y cuantitativo del recurso didáctico.

Conclusiones

El desarrollo del Recurso Digital Interactivo para el área de inglés en el grado segundo de la jornada tarde del Colegio Cofrem Villavicencio demuestra ser una respuesta pedagógica pertinente y necesaria ante las barreras de comprensión y motivación identificadas en el diagnóstico inicial. A través de una rigurosa triangulación que unió las necesidades del aula, el diseño instruccional y la innovación tecnológica, se logró consolidar una estrategia didáctica que no funciona como un elemento aislado, sino que se integra orgánicamente al currículo escolar. En conclusión, la implementación de esta herramienta no solo dinamiza los procesos de enseñanza-aprendizaje del inglés como segunda lengua en la institución, sino que sienta un precedente metodológico sobre cómo la tecnología, correctamente planificada, puede transformar el desinterés en participación y aprendizaje significativo en la infancia.

Además, la ejecución del proyecto de grado permite concluir que la introducción de un Recurso Digital Interactivo (RDI) no solo actúa como dinamizador del bilingüismo en el Grado Segundo del Colegio Cofrem Villavicencio, sino que reconfigura los entornos de aprendizaje en la jornada de la tarde. Se evidencio de manera profunda que el factor de interactividad inmediata contrarresta significativamente el agotamiento cognitivo propio de las horas de la tarde en los niños de primaria, convirtiendo el cansancio en participación. Así mismo al articular de forma secuencial el diagnóstico, diseño, aplicación y evaluación, se comprueba que el objetivo general de mejorar las competencias en inglés se alcanza mediante un ecosistema digital y no mediante esfuerzos aislados. Los datos demuestran que el aprendizaje guiado por el RDI incrementa los resultados formativos en comparación con las metodologías tradicionales analógicas.

Por otro lado, todo el material recolectado (audios, videos y notas) para identificar patrones o temas recurrentes que surjan de las voces de los niños y docentes. Luego, contrastaremos lo que dicen los estudiantes con lo observado en las clases y lo que propone la teoría; a este ejercicio se le llama triangulación, y es lo que garantiza que nuestras conclusiones sean objetivas y profundas. Finalmente, este análisis no solo buscará medir resultados académicos, sino comprender cómo la

herramienta digital transformó realmente el interés y la dinámica de aprendizaje en el aula del Colegio Cofrem.

Finalmente, este proyecto permitió demostrar que la innovación educativa basada en tecnología puede convertirse en una alternativa viable para mejorar la enseñanza del inglés en educación primaria. La experiencia desarrollada en el Colegio Cofrem Villavicencio deja como resultado una propuesta pedagógica replicable y adaptable a otros grados y áreas del conocimiento, fortaleciendo no solo el aprendizaje académico, sino también la motivación, creatividad y participación de los estudiantes dentro y fuera del aula.

Visión prospectiva del proyecto (máximo 1.000 palabras)

Lecciones aprendidas del proyecto:

- Los estudiantes de edades tempranas responden de manera positiva a estrategias didácticas apoyadas en juegos, imágenes, videos y herramientas tecnológicas, para el aprendizaje de inglés.
- La observación constante y la retroalimentación de los estudiantes fueron fundamentales para mejorar el diseño y funcionamiento del recurso digital.
- La integración de tecnología en el aula requiere que el docente asuma un rol de mediador y facilitador del aprendizaje.
- El acompañamiento de los padres de familia fortalece el proceso educativo y mejora el uso de las herramientas virtuales desde casa.
- Las herramientas gratuitas como Google Sites representan una alternativa viable y accesible para desarrollar proyectos educativos innovadores.

Fortalezas del proyecto:

- El proyecto responde a una necesidad real identificada en el contexto educativo del Colegio Cofrem Villavicencio, que promueve el fortalecimiento de las habilidades comunicativas del inglés como Reading, writing, Listening y speaking.
- El recurso digital diseñado es dinámico, interactivo y adaptado a las características de los niños de grado segundo, integrando componentes pedagógicos, tecnológicos y lúdicos que fortalecen

el aprendizaje significativo, se puede usar en cualquier lugar pues es una herramienta virtual y digital que permite apoyar el aprendizaje. Esta estrategia puede adaptarse a otros grados escolares y diferentes áreas del conocimiento.

Oportunidades de mejora:

- Incorporar otras actividades usando recursos como la inteligencia artificial y aprendizaje adaptativo para personalizar el proceso educativo del inglés.
- Ampliar el contenido del aula virtual incluyendo más niveles de dificultad y nuevas temáticas del currículo institucional.
- Integrar actividades de seguimiento que permitan identificar avances individuales en las competencias lingüísticas.

Recomendaciones

- Continuar implementando estrategias didácticas basadas en tecnología dentro del área de inglés y otras asignaturas.
- Realizar actualizaciones periódicas al recurso digital para mantener el interés y la motivación de los estudiantes.
- Promover espacios institucionales de formación docente sobre innovación educativa y uso de TIC en el aula.
- Fortalecer el trabajo colaborativo entre docentes, directivos y padres de familia para garantizar mejores resultados educativos.

Ideas de nuevos proyectos

- Diseñar e implementar otros recursos digitales interactivos para otras asignaturas como matemáticas, ciencias naturales y lengua castellana.
- Crear aulas virtuales inclusivas dirigidas a estudiantes con necesidades educativas especiales.
- Desarrollar un programa institucional de bilingüismo apoyado en herramientas digitales y plataformas interactivas.

Consideraciones éticas

- Se garantizó el respeto por la integridad y bienestar de los estudiantes participantes durante todas las fases del proyecto, teniendo en cuenta que la población intervenida son niños entre los 7 y 8 años.
- La participación de los estudiantes en las actividades relacionadas con el recurso digital interactivo se desarrolló bajo principios de inclusión, igualdad y respeto por las diferencias individuales, evitando cualquier tipo de discriminación o exclusión dentro del proceso educativo.
- Se contó con el acompañamiento y autorización de los padres de familia y docentes para la aplicación de entrevistas, observaciones, pruebas diagnósticas y uso de evidencias como fotografías, videos y mensajes de voz utilizados únicamente con fines académicos e investigativos.
- La información recolectada durante el desarrollo de la investigación fue manejada con confidencialidad y utilizada exclusivamente para fines educativos y de análisis del proyecto, garantizando la protección de los datos personales de los participantes.
- Durante la implementación de la herramienta tecnológica se promovió el uso responsable y adecuado de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC), fomentando prácticas seguras dentro y fuera del entorno escolar.
- El proyecto respetó los principios éticos de la investigación cualitativa, priorizando la observación y participación de los estudiantes en ambientes de confianza, diálogo y acompañamiento pedagógico.

Referencias

- Ahmad, S., Wasim, S., Irfan, S., Gogoi, S., Srivastava, A., & Farheen, Z. (2019). Qualitative vs. quantitative research. *Population*, 1(1), 1-5.
- Alcón, E. (2002). Bases lingüísticas y metodológicas para la enseñanza de la lengua inglesa. Publicacions de la Universitat Jaume I. <https://books.google.com.co/books?id=gJuitmqCkpEC>
- Anahuac. (2024). Tecnologías digitales transformando la educación en los distintos estilos de aprendizajes. <https://veracruz.anahuac.mx/posgrados/blog/tecnologias-digitales-transformando-la-educacion-en-los-distintos-estilos-de-aprendizajes>
- Arrieta, X., & Aravena, X. (2023). Importancia del idioma inglés como objeto de enseñanza y aprendizaje en el nivel de secundaria. *Revista Ciencia Latina*, 7(1). <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/9633/14243>
- Asher, J. J. (1977). *Learning another language through actions: The complete teacher's guidebook*. Sky Oaks Productions.
- Belda, J. (2020). El aprendizaje del inglés (L2) mediante herramientas digitales (TIC) por estudiantes mayores desde un modelo andragógico y heutagógico. **Tonos Digital*, 38*. <http://www.tonosdigital.es/ojs/index.php/tonos/article/viewArticle/2393>
- Beltrán, F. (2023). Design thinking en la enseñanza de idiomas a niños y jóvenes. Portal Berlitz. <https://www.berlitz.com/es-co/blog/design-thinking>
- Beltrán, L. (2005). Influencia cultural en la motivación para el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía*, 8. <https://www.redalyc.org/pdf/5610/561058729007.pdf>

Bonilla, Y. (2019). Conocimiento acerca de las didácticas de enseñanza del inglés como lengua extranjera de los docentes de un programa bilingüe de primaria. *Revista Warisata*, 1(1).

British Council. (2015). Panorama del aprendizaje de inglés como lengua extranjera. <https://www.britishcouncil.co/sobre/ingles-educacion-soluciones/historias-exitos/el-panorama-del-aprendizaje-de-ingles-como-lengua-extranjera-1>

Cambridge English. (s.f.). Habilidades y etapas del inglés. <https://www.cambridgeenglish.org/latinamerica/teaching-english/professional-development/cambridge-english-teaching-framework/language-ability/>

Mena Octavio, M. (2021). *Design thinking: Un enfoque educativo en el aula de segundas lenguas en la era pos-COVID*. *Revista Tecnología, Ciencia y Educación*. <https://www.tecnologia-ciencia-educacion.com/index.php/TCE/article/download/569/341/1645>

Moorhouse, B. L., & Yan, L. (2023). Use of digital tools by English language schoolteachers. *Education Sciences, 13*(3), 226. <https://doi.org/10.3390/educsci13030226>

Navarro Brito, J. E., Enríquez O'Farrill, I. J., & Pérez Novo, E. (2019). La enseñanza del inglés en el primer ciclo de la educación primaria. *Revista Conrado, 15*(71), 222-230.

Rodríguez Saldana, D. C., & Rodríguez Marulanda, J. A. (2022). *Aplicación de recursos educativos digitales bilingües para fortalecer las habilidades en el área de inglés de los docentes en modalidad Escuela Nueva de la Institución Educativa La Planta del municipio de Guadalupe, Huila* [Trabajo de maestría, Universidad de Cartagena]. Repositorio Institucional Universidad de Cartagena.

Chávez, M., Saltos, M., & Saltos, C. (2017). El inglés como idioma mundial y su importancia. *Dominio de las Ciencias*, 3(4), 508-527.

Colegio Cofrem – Subdirección de Educación. (2017). Manual de convivencia (p. 9, Art. 4).
<https://educacioncofrem.edu.co/assets/Manual.pdf>

Colombia Aprende – Dimora. (2021). ¿Qué son los recursos educativos digitales y cuáles son sus ventajas? Ministerio de Educación Nacional.
<https://www.colombiaaprende.edu.co/agenda/actualidad/recursos-educativos-digitales-usos-y-ventajas>

Congreso de la República de Colombia. (1994). Ley 115 de 1994. Ley General de Educación.
https://www.mineduccion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Consejo de Europa. (2020). Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación. Volumen complementario. <https://www.coe.int/lang-cefr>

Constitución Política de Colombia. (1991).
<https://minciencias.gov.co/sites/default/files/upload/reglamentacion/ConstitucionPoliticaColombia-1991.pdf>

Denzin, N. K., & Lincoln, Y. S. (2011). *The SAGE handbook of qualitative research* (4.a ed.). SAGE Publications.

Diccionario de la Lengua Española – RAE. (2014). Inglés. <https://dle.rae.es/inglés>

Downes, S. (2007). What connectivism is. Half an Hour.
<https://halfanhour.blogspot.com/2007/02/what-connectivism-is.html>

Educo. (2024). Design thinking en el aula: en qué consiste y qué ventajas tiene. Educo – Educar Cura.

<https://www.educo.org/blog/design-thinking-en-aula-en-que-es-y-que-ventajas>

Estrada, X. (2024). Transforma la enseñanza en el aula con recursos interactivos. Red Educa.

<https://www.rededuca.net/blog/tic/recursos-interactivos>

García, M., & López, J. (2022). Gamificación y motivación en la enseñanza del inglés en primaria.

Gavilanes Cuesta, M. E., & Naranjo Andrade, S. S. (2024). El impacto de las plataformas digitales en el aprendizaje del inglés en las escuelas primarias públicas ecuatorianas. *Religación*, 9(41), e2401221. <https://doi.org/10.46652/rgn.v9i41.1221>

Gómez, E. (2012). El grupo focal y el uso de viñetas en la investigación con niños. *Empiria. Revista de Metodología de las Ciencias Sociales*, (23).

<https://www.redalyc.org/pdf/2971/297124737003.pdf>

Halliwell, S. (1992). *Teaching English in the primary classroom*. Longman.

Hernández Sampieri, R., Fernández Collado, C., & Baptista Lucio, P. (2014). *Metodología de la investigación* (6.a ed.). McGraw-Hill.

Kemmis, S., & McTaggart, R. (1988). *The action research planner* (3.a ed.). Deakin University Press.

Krashen, S. D. (1985). *The input hypothesis: Issues and implications*. Laredo Publishing Company.

Martínez, R. (2021). Motivación extrínseca vs. intrínseca en la gamificación del inglés. *Revista científica Dominio de las ciencias*, 1-9. chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/file:///D:/descargas/Dialnet-LaGamificacionComoEstrategiaDidacticaParaElAprendi-8231651.pdf

- Mena Octavio, M. (2021). Design thinking: un enfoque educativo en el aula de segundas lenguas en la era pos-COVID. Revista Tecnología, Ciencia y Educación, 1-32. <https://www.tecnologia-ciencia-educacion.com/index.php/TCE/article/download/569/341/1645>
- Merriam, S. B., & Tisdell, E. J. (2015). Qualitative research: A guide to design and implementation (4.a ed.). Jossey-Bass.
- Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2006). Formar en lenguas extranjeras: ¡el reto! Lo que necesitamos saber y saber hacer. https://www.mineduacion.gov.co/1780/articles-115174_archivo_pdf.pdf
- Ministerio de Educación Nacional (MEN). (2012). Recursos Educativos Digitales Abiertos (REDA). Ministerio de Educación Nacional.
- Morales, S. (2025). Diccionario TIC: Concepto de interactividad. E-Lexia. <https://e-lexia.com/diccionario-tic/interactividad/>
- Moorhouse, B. L., & Yan, L. (2023). Use of digital tools by English language schoolteachers. Education Sciences, 13(3), 226. <https://doi.org/10.3390/educsci13030226>
- Navarro Brito, J. E., Enríquez O'Farrill, I. J., & Pérez Novo, E. (2019). La enseñanza del inglés en el primer ciclo de la Educación Primaria. Revista Conrado, 15(71), 222-230.
- Moreno, J., & Ramírez Cabanzo, D. (2025). Herramientas digitales para la enseñanza del inglés y su incidencia en el desarrollo de habilidades lingüísticas. <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/view/18379/26310>
- Oficina de Innovación Educativa, MEN. (2022). Orientaciones para el fomento de la innovación educativa como estrategia de desarrollo escolar. anaguerrera@usantotomas.edu.co
jineethretamozo@usantotomas.edu.co

https://colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/files_public/archivos_contenidos/OrientacionesInnovacion_v2.pdf

Núñez Ramos, J., Quiñones Valencia, L., Afanador Restrepo, J., & Mora Salazar, M. (2025). Herramienta digital para el fortalecimiento del aprendizaje del inglés en población infantil. <chrome-extension://efaidnbmnnnibpcajpcglclefindmkaj/file:///D:/descargas/Dialnet-HerramientaDigitalParaLaEnsenanzaDelInglesComoLeng-10308087.pdf>.

Rodríguez Saldana, D. C., & Rodríguez Marulanda, J. A. (2022). Aplicación de recursos educativos digitales bilingües para fortalecer las habilidades en el área de inglés de los docentes en modalidad Escuela Nueva de la Institución Educativa La Planta del municipio de Guadalupe, Huila [Trabajo de maestría, Universidad de Cartagena]. Repositorio Institucional Universidad de Cartagena. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/entities/publication/c81347fd-ac41-4964-a078-29eb1f366780>

Aznar-Díaz, I., Cáceres-Reche, M. P., Gómez, G., & Berral Ortiz, B. (2021). Sociedad del conocimiento y la competencia digital docente en educación infantil. En Recursos didácticos y tecnológicos aplicados a la educación infantil (pp. 17-36). Patton, M. Q. (2015). Qualitative research and evaluation methods (4.a ed.). SAGE Publications.

Piaget, J. (1970). Science of education and the psychology of the child. Orion Press.

Regader, B. (2015, actualizado agosto de 2025). La teoría del aprendizaje de Jean Piaget. Psicología y Mente. <https://psicologiaymente.com/desarrollo/teoria-del-aprendizaje-piaget>

Reyes, M. (2024). ¿Qué es un recurso educativo digital? La forma de aprender más innovadora. Cognos Online. <https://cognosonline.com/recursos-educativos-digitales/>

Revista Al Tablero. (2025). Uso pedagógico de tecnologías y medios de comunicación. Ministerio de Educación Nacional. <https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-87580.html>

Siemens, G. (2006). Knowing knowledge. Lulu.com. https://www.elearnspace.org/KnowingKnowledge_LowRes.pdf

Sobrino, A. (2014). Aportaciones del conectivismo como modelo pedagógico post-constructivista. Propuesta Educativa, (42). <https://www.redalyc.org/pdf/4030/403041713005.pdf>

Stewart, D. W. (2007). Focus groups: Theory and practice (2.a ed.). SAGE Publications.

Stringer, E. T. (2013). Action research (4.a ed.). SAGE Publications.

Sybing, R. (2025). Dominio de las entrevistas semiestructuradas. ATLAS.ti. <https://atlasti.com/es/research-hub/entrevistas-semiestructuradas>

Sybing, R. (2025). ¿Qué es la observación cualitativa? ATLAS.ti. <https://atlasti.com/es/research-hub/que-es-la-observacion-cualitativa>

Taherdoost, H. (2022). What are different research approaches? Comprehensive review of qualitative, quantitative, and mixed method research, their applications, types, and limitations. Journal of Management Science and Engineering Research, 5(1), 53-63.

Trujillo-Trujillo, J. (2024). Tecnologías de la información y la comunicación aplicadas al aprendizaje del idioma inglés. [Verificar referencia completa de revista, volumen y páginas].

The Globe Formación. (2021). ¿Qué es el examen Key English Test (KET)? <https://www.theglobeformacion.com/blog/todo-lo-que-debes-saber-del-ket-cambridge/>



Universidad Europea. (2025). ¿Qué es el constructivismo en educación?
<https://colombia.universidadeuropea.com/blog/constructivismo-educacion/>

Xmind. (2025). 7 tipos de estilos de aprendizaje: definición y ejemplo.
<https://xmind.com/es/blog/learning-styles-definition-and-example>

Yalçin, V. (2021). Design thinking model in early childhood education. International Journal of Psychology and Educational Studies, 1-15.
https://www.researchgate.net/publication/358281743_Design_Thinking_Model_in_Early_Childhood_Education

Revista UNIR. (2020). Las ventajas de aprender en inglés durante la infancia. UNIR.
<https://www.unir.net/revista/educacion/ventajas-aprender-ingles-infancia/>

Borrero, A, Chiriboga,D, Segovia, M. (2025). Proyecto educativo basado en tecnología; Método de investigación. <https://www.calameo.com/read/007997088a150e8f07078>