

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

Del aula tradicional a la experiencia digital: rediseño de la enseñanza gramatical del inglés con enfoque innovador.

Arledy Rodríguez Caicedo¹

Diana Carolina Sánchez Zambrano²

Lina María Cubillos Cubillos³

Luis Fernando Díaz Ballesteros⁴

Tommy Rada Torres⁵

Universidad Santo Tomás

Maestría en Tecnología e Innovación

Educativa

Facultad de Educación

Bogotá, Colombia

2026

¹ arledy.caicedorod@usantotomas.edu.co

² diana.zambranosan@usantotomas.edu.co

³ lina.cubilloscub@usantotomas.edu.co

⁴ luis.ballesterosdia@usantotomas.edu.co

⁵ tommy.torresrad@usantotomas.edu.co

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

Contenido

Resumen	6
Abstract	7
Introducción	9
1 Justificación	13
1.1 Preliminares: Delimitación del marco de trabajo para el abordaje de la realidad	15
1.1.1 Diagnóstico de la realidad:	15
1.1.1.1 Descripción	15
1.1.1.2 Formulación	19
2 Pregunta de investigación principal	19
2.1 Preguntas preliminares	19
2.2 Oportunidades de innovación / alternativas de solución:	20
2.2.1 Integración de plataformas digitales con retroalimentación inmediata	20
2.2.2 Diseño de retos colaborativos y gamificados	21
2.2.3 Vinculación de la gramática a contextos significativos	21
2.2.4 Uso de recursos disponibles en el entorno escolar y familiar	21
2.2.5 Reorganización de la secuencia didáctica tradicional	22
3 Alternativa seleccionada	22
4 Objetivo	23
4.1 Objetivo general	23
4.2 Objetivos específicos	23
5 Marco de referencia	25
5.1 Marco contextual	25
5.1.1 Revisión de estado del arte	26
5.1.2 El papel de las tecnologías innovadoras en la enseñanza de la gramática a los estudiantes	26
5.2 Marco teórico	39
5.2.1 Enseñanza - aprendizaje	39
5.2.2 Recursos Digitales y Estrategias Didácticas	40
5.2.3 Competencias Comunicativas y Recursos Tecnológicos	40
5.3 Enseñanza de Inteligencias Artificiales	41
5.4 RECURSOS DIGITALES	42
5.4.1 Entornos Virtuales de Aprendizaje	42

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

5.4.2	<i>Gamificación Educativa</i>	43
5.5	Competencias comunicativas del inglés.	44
5.5.1	<i>Gramática del Inglés</i>	44
5.5.2	<i>Evaluación Gramatical del inglés</i>	45
5.6	Marco conceptual	47
5.7	Marco legal y normativo	48
5.8	Marco de trabajo creativo y de innovación	50
5.9	Marco metodológico	51
5.9.1	<i>Categorización de la realidad educativa</i>	51
5.9.2	<i>Enfoque de investigación</i>	53
5.9.3	<i>Tipo de investigación</i>	53
5.9.4	<i>Tipo de estudio</i>	54
5.9.5	<i>Técnicas de recolección de información seleccionadas</i>	55
5.9.6	<i>Técnicas de análisis de la información</i>	56
5.9.7	<i>Aplicación y análisis de los resultados preliminares</i>	56
5.9.8	<i>Procedimiento</i>	57
5.9.9	<i>Producto o resultado esperado</i>	59
5.9.10	<i>Descripción de la población y muestra</i>	59
5.9.11	<i>Matriz de interesados y beneficiarios</i>	60
5.9.12	<i>Matriz de Recursos Previstos</i>	61
5.9.13	<i>Cronograma</i>	62
6	Resultados y análisis de resultados	63
6.1	Resultados de la fase diagnóstica	63
6.1.1	<i>Fase I: Diagnóstico</i>	63
6.1.2	<i>Fase II: Planeación</i>	68
6.2	Análisis y síntesis de la fase de planeación	70
6.3	Fase III: Desarrollo y validación	71
6.3.1	<i>Análisis y síntesis de la fase de desarrollo y validación</i>	73
6.4	Fase IV: Retroalimentación y ajustes	73
6.4.1	<i>Análisis y síntesis de la fase de retroalimentación y ajustes</i>	75
6.5	Descripción técnica de la innovación	76
7.	Visión prospectiva	78
8	Consideraciones éticas	80

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

9. Conclusiones	81
10 Referencias	82

Lista de tablas

TABLA 1 MATRIZ DE MEDICIÓN DE IMPACTO EDUCATIVO. "DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL: REDISEÑO DE LA ENSEÑANZA GRAMATICAL DE INGLÉS CON ENFOQUE INNOVADOR"	26
TABLA 2 MARCO LEGAL Y NORMATIVO DEL PROYECTO "DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL: REDISEÑO DE LA ENSEÑANZA GRAMATICAL DEL INGLÉS CON ENFOQUE INNOVADOR".	52
TABLA 3 INTERESADOS Y BENEFICIARIOS DEL PROYECTO "DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL: REDISEÑO DE LA ENSEÑANZA GRAMATICAL DEL INGLÉS CON ENFOQUE INNOVADOR	63
TABLA 4 RECURSOS PREVISTOS PARA LA IMPLEMENTACIÓN DEL PROYECTO "DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL: REDISEÑO DE LA ENSEÑANZA GRAMATICAL DEL INGLÉS CON ENFOQUE INNOVADOR".	64
TABLA 5 CRONOGRAMA DE EJECUCIÓN DEL PROYECTO SEGÚN FASES METODOLÓGICAS	.65
TABLA 6 CATEGORÍAS Y SUBCATEGORÍAS EMERGENTES DEL PROCESO DE VALIDACIÓN.	.77

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

Lista de figuras

FIGURA 1 ÁRBOL DE PROBLEMAS. ANÁLISIS DE CASAS Y EFECTOS DE LA PROBLEMÁTICA IDENTIFICADA.	20
FIGURA 2 DIAGRAMA DE GANTT EJECUCIÓN DEL PROYECTO SEGÚN FASES METODOLÓGICAS	65
FIGURA 3 RESULTADOS SOBRE CAPACITACIONES RELACIONADAS CON EL USO DE TECNOLOGÍAS DIGITALES REALIZADAS POR LOS DOCENTES.	67
FIGURA 4 ASPECTOS DE LA ENSEÑANZA GRAMATICAL DEL INGLÉS EN LOS QUE LOS DOCENTES CONSIDERAN NECESARIO MEJORAR SU DIDÁCTICA.	68
FIGURA 5 RECURSOS TECNOLÓGICOS QUE LOS DOCENTES DESEAN APRENDER PARA FORTALECER EL DESARROLLO DE SUS CLASES	68
FIGURA 6 HERRAMIENTAS DIGITALES INCORPORADAS CON FRECUENCIA POR LOS DOCENTES EN EL DESARROLLO DE LAS TEMÁTICAS GRAMATICALES EN EL COLEGIO BILINGÜE JOSÉ ALLAMANO	69
FIGURA 7 RECURSOS DIGITALES QUE LOS DOCENTES DESEAN FORTALECER EN SU PRÁCTICA PEDAGÓGICA	70
FIGURA 8 PERCEPCIÓN Y EXPECTATIVAS ANTE NUEVOS RECURSOS DIGITALES	70
FIGURA 9 PERCEPCIÓN DOCENTE SOBRE LA USABILIDAD DE LA BIBLIOTECA ALLAMANOVA	75

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

Resumen

El presente proyecto de investigación tuvo como objetivo fortalecer las competencias pedagógicas y tecnológicas de los docentes de inglés del Colegio Bilingüe José Allamano mediante el diseño e implementación de un entorno digital interactivo enfocado en la enseñanza de la gramática inglesa. El estudio surgió a partir de la identificación de dificultades relacionadas con metodologías tradicionales de enseñanza gramatical, baja contextualización de los contenidos, limitada integración de recursos tecnológicos y baja motivación estudiantil frente a actividades gramaticales individuales.

Se adoptó un enfoque cualitativo descriptivo para analizar las percepciones de los docentes frente al uso de recursos digitales, herramientas de inteligencia artificial y estrategias gamificadas integradas en el proyecto Allamanova. Las técnicas de recolección de información incluyeron entrevistas, observaciones en el aula, actividades de pilotaje, análisis de transcripciones y procesos de codificación cualitativa desarrollados mediante el software Taguette.

Los hallazgos evidenciaron percepciones altamente positivas relacionadas con la usabilidad y eficiencia, la apropiación tecnológica, la motivación, la gamificación, la innovación y el pensamiento crítico. Los docentes destacaron la accesibilidad del entorno digital, la optimización de los procesos de planeación y la utilidad de la inteligencia artificial para diseñar actividades gramaticales interactivas adaptadas a contextos educativos reales. Asimismo, las dinámicas gamificadas fortalecieron la participación, la colaboración y la creatividad pedagógica. Adicionalmente, los participantes reconocieron la importancia de fortalecer procesos continuos de formación docente relacionados con tecnología educativa, innovación digital e integración pedagógica de la inteligencia artificial en las prácticas de enseñanza del inglés.

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

El estudio concluye que la integración de recursos digitales, inteligencia artificial y estrategias gamificadas contribuye significativamente al fortalecimiento de las prácticas pedagógicas relacionadas con la enseñanza de la gramática inglesa. Además, el proyecto Allamanova demostró viabilidad como propuesta educativa innovadora capaz de promover experiencias de aprendizaje significativas y procesos de apropiación tecnológica dentro de contextos educativos bilingües.

Palabras clave: Gamificación, Inteligencia Artificial, Enseñanza de Gramática Inglesa, Entorno Digital, Innovación Educativa

Abstract

This research project aimed to strengthen the pedagogical and technological competencies of English teachers at Colegio Bilingüe José Allamano through the design and implementation of an interactive digital environment focused on the teaching of English grammar. The study emerged from the identification of difficulties related to traditional grammar teaching methodologies, low contextualization of grammatical content, limited integration of technological resources, and students' low motivation toward individual grammar activities.

A qualitative descriptive approach was adopted to analyze teachers' perceptions regarding the use of digital resources, artificial intelligence tools, and gamified strategies integrated into the Allamanova project. Data collection techniques included interviews, classroom observations, pilot testing activities, transcription analysis, and qualitative coding processes conducted through Taguette software.

The findings revealed highly positive perceptions related to usability and efficiency, technological appropriation, motivation, gamification, innovation, and critical thinking. Teachers highlighted the accessibility of the digital environment, the optimization of planning processes,

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

and the usefulness of artificial intelligence for designing interactive grammatical activities adapted to real educational contexts. Likewise, gamified dynamics strengthened participation, collaboration, and pedagogical creativity.

The study concludes that the integration of digital resources, artificial intelligence, and gamified strategies contributes significantly to the strengthening of pedagogical practices related to English grammar teaching. Furthermore, the Allamanova project demonstrated viability as an innovative educational proposal capable of promoting meaningful learning experiences and technological appropriation within bilingual educational contexts.

Additionally, the participants recognized the importance of continuous teacher training processes related to educational technology, digital innovation, and the pedagogical integration of artificial intelligence within English language teaching practices.

Key words: Gamification, Artificial Intelligence, English Teaching, Digital Library, Educational Innovation.

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

Introducción

El aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua, especialmente en lo relacionado con la enseñanza de la gramática, constituye uno de los desafíos más frecuentes dentro de los procesos educativos contemporáneos. A pesar de que la gramática representa un componente esencial para el desarrollo de las competencias comunicativas, en numerosos contextos educativos continúa siendo abordada mediante metodologías tradicionales centradas en la memorización, la repetición de ejercicios y evaluaciones descontextualizadas. Esta situación ha generado dificultades en la apropiación significativa de las estructuras gramaticales, afectando la motivación, el rendimiento académico y la capacidad de los estudiantes para utilizar el idioma en contextos reales de comunicación.

En Colombia, esta problemática adquiere una relevancia significativa debido a los bajos niveles de competencia en inglés evidenciados en diferentes estudios internacionales. Según el informe EF English Proficiency Index (2023), Colombia ocupa el puesto 75 entre 113 países evaluados, con un nivel catalogado como bajo. Esta realidad refleja la necesidad urgente de transformar la enseñanza tradicional del inglés mediante estrategias más dinámicas, contextualizadas e innovadoras que favorezcan experiencias de aprendizaje significativas y centradas en la participación activa del estudiante.

El presente proyecto, titulado *“Del aula tradicional a la experiencia digital: rediseño de la enseñanza gramatical del inglés con enfoque innovador”*, se desarrolla en el Colegio Bilingüe José Allamano de Bogotá, institución caracterizada por su enfoque bilingüe en inglés y francés y por la implementación de procesos pedagógicos orientados al fortalecimiento de las competencias comunicativas. Sin embargo, a pesar de contar con recursos tecnológicos

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

institucionales, se identificó una limitada integración pedagógica de herramientas digitales aplicadas específicamente a la enseñanza gramatical del inglés. Asimismo, se evidenció que muchos estudiantes presentan desmotivación frente a las actividades individuales y dificultades para consolidar conocimientos gramaticales fuera del aula.

A partir de encuestas diagnósticas realizadas a docentes de la institución, se identificó la necesidad de fortalecer las competencias pedagógicas y tecnológicas relacionadas con el diseño de estrategias didácticas innovadoras. Los resultados mostraron un alto interés en el aprendizaje de herramientas digitales, plataformas de gamificación y recursos de inteligencia artificial aplicados a la enseñanza del inglés. Del mismo modo, los docentes reconocieron la necesidad de mejorar aspectos relacionados con la integración de la gramática en contextos comunicativos reales, la evaluación del aprendizaje y la creación de actividades más dinámicas e interactivas.

Frente a esta realidad, el proyecto propone el diseño e implementación de una biblioteca digital interactiva denominada Allamanova, orientada al fortalecimiento de las prácticas pedagógicas relacionadas con la enseñanza de la gramática inglesa. Esta propuesta integra recursos digitales, herramientas de inteligencia artificial, dinámicas gamificadas y estrategias colaborativas con el propósito de promover experiencias de aprendizaje más significativas, motivadoras y contextualizadas. Además, busca fortalecer las competencias digitales y pedagógicas del cuerpo docente, optimizando los procesos de planeación y diseño de actividades gramaticales.

La investigación se fundamenta en enfoques de innovación educativa y tecnología aplicada al aprendizaje de lenguas extranjeras. Diversos estudios recientes han demostrado que herramientas digitales como Kahoot, Quizizz, Genially, Wordwall y plataformas basadas en inteligencia artificial favorecen la motivación, la participación activa y el aprendizaje significativo de contenidos gramaticales. De igual manera, la gamificación educativa ha

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

demostrado ser una estrategia efectiva para fortalecer el compromiso de los estudiantes mediante dinámicas de retos, recompensas, insignias y experiencias colaborativas.

En coherencia con las necesidades identificadas, el proyecto seleccionó como alternativa principal el diseño e implementación de un entorno digital interactivo orientado al fortalecimiento de la enseñanza gramatical del inglés mediante recursos pedagógicos innovadores, retos colaborativos y herramientas tecnológicas accesibles. Esta propuesta busca transformar la enseñanza tradicional de la gramática a través de metodologías más dinámicas, participativas y centradas en el estudiante.

Desde el punto de vista metodológico, la investigación adopta un enfoque cualitativo descriptivo orientado a comprender las percepciones, experiencias y procesos de apropiación tecnológica desarrollados por los docentes participantes durante el pilotaje de la biblioteca digital interactiva. Para la recolección de información se utilizaron entrevistas, observaciones, pilotajes, transcripciones y procesos de análisis cualitativo realizados mediante el software Taguette. A través de este proceso se identificaron categorías emergentes relacionadas con la experiencia de uso del entorno digital y el impacto pedagógico de las herramientas implementadas.

Entre las principales categorías emergentes identificadas se encuentran la usabilidad y eficiencia, el aprendizaje y apropiación tecnológica, la motivación y experiencia positiva, la gamificación y estrategias didácticas, el pensamiento crítico y adaptación pedagógica, la innovación tecnológica y las limitaciones iniciales del proceso. Los hallazgos evidenciaron percepciones altamente positivas frente al uso de la biblioteca digital Allamanova, destacando especialmente la facilidad de uso, la optimización del tiempo de planeación, la claridad de las instrucciones y el fortalecimiento de competencias digitales docentes.

Asimismo, los resultados demostraron que las dinámicas gamificadas fortalecieron el

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

interés, la motivación y la participación activa de los docentes durante las actividades de pilotaje.

Los participantes percibieron el entorno como innovador, dinámico e interactivo, reconociendo el potencial de las herramientas digitales y la inteligencia artificial para transformar las metodologías tradicionales de enseñanza gramatical. Del mismo modo, se evidenció que los docentes desarrollaron procesos de pensamiento crítico al analizar y adaptar las respuestas generadas por inteligencia artificial según las características reales de sus estudiantes y contextos educativos.

Otro aspecto relevante identificado durante el desarrollo del proyecto fue la importancia de fortalecer los procesos de formación docente relacionados con el uso pedagógico de tecnologías digitales. Aunque inicialmente surgieron algunas dificultades relacionadas con la navegación del entorno o la comprensión de ciertos procesos tecnológicos, estas limitaciones fueron superadas progresivamente mediante el acompañamiento, la práctica y el trabajo colaborativo entre los participantes.

En este sentido, el proyecto Allamanova representa una propuesta de innovación educativa orientada a transformar la enseñanza tradicional de la gramática inglesa mediante experiencias digitales interactivas y contextualizadas. La investigación busca aportar no solo al fortalecimiento de las competencias pedagógicas y tecnológicas docentes, sino también a la construcción de estrategias replicables en otros contextos educativos que enfrentan desafíos similares relacionados con la enseñanza del inglés y la integración tecnológica.

Finalmente, este estudio pretende contribuir al debate actual sobre el papel de la tecnología, la inteligencia artificial y la gamificación en los procesos educativos contemporáneos, resaltando la importancia de promover prácticas pedagógicas centradas en el aprendizaje significativo, la creatividad y la innovación metodológica. De esta manera, la propuesta se consolida como una alternativa viable para fortalecer la enseñanza de la gramática inglesa desde una perspectiva más dinámica, motivadora y acorde con las demandas educativas

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL del siglo XXI.

1. Justificación

El aprendizaje del idioma inglés como segunda lengua y en especial el aprendizaje de su gramática es uno de los retos más frecuentes a los cuales se enfrenta la educación, principalmente la educación básica secundaria. Este desafío se ha detectado en el Colegio Bilingüe José Allamano, donde se ha evidenciado que los estudiantes presentan una baja aprehensión de las estructuras gramaticales del inglés. Se observa la aplicación de metodologías tradicionales con baja contextualización del contenido gramatical, limitada integración de herramientas tecnológicas para la aplicación de las actividades en el aula. Esto repercute en la motivación del alumno, el rendimiento académico y las habilidades comunicativas en este segundo idioma, generando así desinterés, ansiedad y una desconexión entre el uso del idioma y el contexto real.

Según datos del informe EF English Proficiency Index (2023), Colombia ocupa el puesto 75 entre 113 países evaluados en competencia en inglés, con un nivel catalogado como “bajo”. Esta realidad refleja la necesidad urgente de transformar la enseñanza tradicional de un segundo idioma por estrategias más significativas, dinámicas y enfocadas en la participación del estudiante. Así mismo, a partir de la encuesta aplicada a 18 docentes de la institución, se evidenció que, aunque el 100% cuenta con formación profesional en pregrado, ninguno posee estudios de posgrado y más del 57% no ha realizado capacitaciones recientes sobre el uso de tecnologías digitales. Esto refleja una necesidad de fortalecer las competencias pedagógicas y tecnológicas del cuerpo docente, especialmente en el diseño de estrategias didácticas que favorezcan el aprendizaje gramatical desde enfoques activos e innovadores. Asimismo, los

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

resultados muestran que el 47% de los docentes considera muy necesario fortalecer la enseñanza de la gramática inglesa y un 29% lo califica como urgente, lo cual confirma la pertinencia del problema abordado. De igual forma, los docentes reconocen la necesidad de mejorar su didáctica en aspectos clave como la integración de la gramática con habilidades comunicativas (47%), la conexión con situaciones reales (47%) y la evaluación del aprendizaje (52,9%). También se destaca un alto interés en el aprendizaje de herramientas digitales, como plataformas de gamificación (76,5%), recursos de inteligencia artificial (67,7%) y estrategias para el diseño de evaluaciones interactivas (70,6%). Estas cifras evidencian tanto la disposición del profesorado para innovar en sus prácticas como la carencia de espacios institucionales que promuevan el desarrollo de dichas competencias.

Frente a este panorama, el proyecto propone el diseño e implementación de una Biblioteca Digital Interactiva que integre recursos pedagógicos, tecnológicos y de inteligencia artificial, orientados a fortalecer la enseñanza gramatical del inglés desde un enfoque contextual, lúdico y comunicativo. Esta herramienta pretende responder de manera directa a las necesidades diagnosticadas, brindando a los docentes un espacio de formación, experimentación y acceso a materiales didácticos ajustados a la realidad del colegio. Además, el alto nivel de interés de los docentes (70,6%) en contar con una biblioteca digital adaptada al contexto institucional respalda la pertinencia de la propuesta como una estrategia de innovación educativa y desarrollo profesional docente. La integración de tecnologías digitales y metodologías de gamificación permitirá

transformar la enseñanza tradicional en experiencias activas y significativas que promuevan la motivación, la participación y la aplicación práctica del conocimiento gramatical.

En coherencia con los lineamientos del Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2006) y las tendencias actuales en educación bilingüe, este proyecto se alinea con la línea de investigación en tecnología e innovación educativa, promoviendo el uso pedagógico de recursos

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

digitales como medio para fortalecer tanto las competencias docentes como las de los estudiantes. En síntesis, esta propuesta busca no solo responder a una necesidad institucional concreta, sino también ofrecer una alternativa replicable en otros entornos educativos que enfrentan desafíos similares, contribuyendo al mejoramiento de la calidad educativa y al desarrollo de aprendizajes significativos en el área del inglés.

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

1.1.1 Diagnóstico de la realidad:

1.1.1.1 Descripción

El presente proyecto surge a partir del análisis de las necesidades formativas de los docentes del Colegio Bilingüe José Allamano, particularmente en lo relacionado con la enseñanza de la gramática inglesa y el uso pedagógico de herramientas tecnológicas. La población participante está conformada por 18 docentes del área de lengua inglesa y 14 docentes de otras áreas bilingües, quienes en su mayoría manifiestan interés en fortalecer tanto sus competencias digitales como sus estrategias didácticas para el desarrollo de habilidades gramaticales en los estudiantes.

De manera general, se ha identificado que, aunque los docentes hacen uso de recursos tecnológicos básicos, aún existe una brecha en el aprovechamiento de herramientas digitales interactivas y de inteligencia artificial que podrían dinamizar la enseñanza y propiciar aprendizajes más significativos. Asimismo, algunos profesores expresan la necesidad de acceder a materiales contextualizados que integren la gramática con situaciones comunicativas reales, fortaleciendo así la conexión entre el aprendizaje del idioma y la vida cotidiana de los

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL
estudiantes.

Este proyecto no se centra únicamente en la mejora de un resultado puntual, sino en impactar de manera sostenible las prácticas docentes relacionadas con la enseñanza de la gramática inglesa, promoviendo el uso reflexivo y creativo de la tecnología educativa.

El Colegio Bilingüe José Allamano, ubicado en Bogotá, se caracteriza por ofrecer una formación académica que promueve el desarrollo integral de competencias comunicativas en inglés y francés, en coherencia con su Proyecto Operativo de Acción (POA).

Sus 32 docentes bilingües enseñan en todos los niveles escolares desde Transición hasta grado once, cubriendo un total de 78 cursos. Este amplio alcance implica una alta demanda de planeación pedagógica y creación constante de recursos didácticos adaptados a los diferentes niveles de competencia lingüística de los estudiantes.

En este contexto, se ha evidenciado una problemática persistente en el proceso de aprehensión gramatical del inglés. Durante las asignaturas de *Reading & Writing* y *Listening & Speaking*, los estudiantes muestran un alto nivel de motivación ante actividades grupales o lúdicas, pero una notable desmotivación frente a las evaluaciones individuales. Aunque comprenden los contenidos durante las clases, esta comprensión no siempre se refleja en los resultados evaluativos, lo que sugiere una dificultad en la consolidación del conocimiento gramatical.

Por otra parte, aunque la mayoría de los estudiantes pertenecen al estrato socioeconómico 3 y cuentan con acceso a dispositivos tecnológicos en el hogar —como celulares y portátiles—, presentan baja autonomía para continuar su proceso de aprendizaje fuera del aula. Durante las clases mantienen una actitud participativa y positiva; sin embargo, al llegar a casa el interés disminuye considerablemente, reflejándose en el escaso uso de las plataformas institucionales y de las herramientas digitales proporcionadas por las editoriales para la práctica de la gramática

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

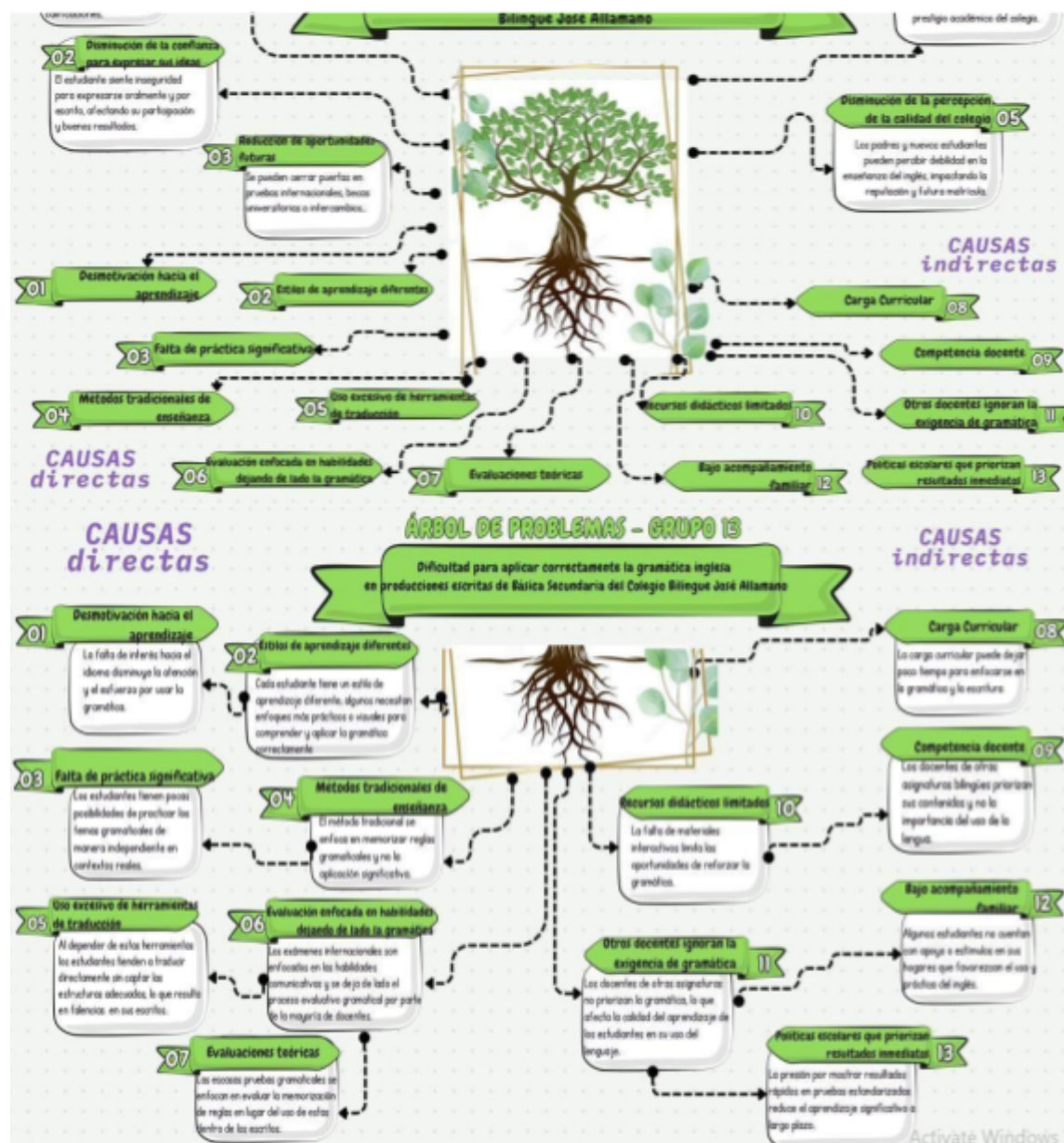
inglesa. Esta falta de constancia limita el fortalecimiento de las habilidades gramaticales y preocupa al equipo docente, que reconoce la necesidad de estrategias más motivadoras y sostenibles en el tiempo.

Por lo tanto, estos factores han sido graficados en el siguiente árbol de problemas (Figura 1), el cual identifica múltiples causas del bajo rendimiento en gramática. Entre las causas directas destacan: la diversidad de estilos de aprendizaje no siempre atendidos, la sobrecarga académica con más de 14 asignaturas semanales, la falta de práctica significativa en clase, el uso inadecuado de herramientas digitales, la prevalencia de métodos tradicionales y evaluaciones que no promueven la reflexión gramatical. A esto se suman causas indirectas como la falta de exigencia gramatical en otras asignaturas bilingües, limitaciones en recursos tecnológicos (por políticas que restringen el uso de celulares), el escaso acompañamiento familiar y una política institucional centrada en resultados inmediatos más que en procesos de aprendizaje. Además, el cronograma académico impone una alta carga de contenidos gramaticales por bimestre, lo cual deja poco margen para actividades de consolidación o práctica lúdica.

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

Figura 1

Árbol de problemas. Análisis de causas y efectos de la problemática identificada.



Nota. Elaboración propia a partir del diagnóstico institucional realizado en el Colegio Bilingüe José Allamano (2026).

Este panorama evidencia que, a pesar del interés institucional por promover la competencia lingüística, la forma en que se abordan los contenidos gramaticales no responde de manera efectiva a las necesidades del estudiantado ni al contexto real del aprendizaje.

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

1.1.1.2 Formulación

En el marco del fortalecimiento del enfoque bilingüe del Colegio Bilingüe José Allamano, se ha identificado la necesidad de optimizar las prácticas pedagógicas de los docentes del área de lengua inglesa y de las áreas bilingües, especialmente en lo referente al uso de tecnologías y recursos digitales para la enseñanza gramatical. A pesar de contar con acceso a plataformas institucionales y recursos tecnológicos, se evidencia una brecha entre la disponibilidad de estos medios y su integración efectiva en las planeaciones y estrategias didácticas. Esto ha generado limitaciones en la creatividad docente, en la innovación de las prácticas pedagógicas y en la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés.

En este contexto, surgen las siguientes preguntas de investigación, orientadas a comprender y transformar las prácticas de enseñanza mediante la integración de herramientas digitales e inteligencia artificial:

2 Pregunta de investigación principal

¿De qué manera la integración de recursos digitales e inteligencia artificial puede fortalecer las competencias pedagógicas y tecnológicas de los docentes en la planificación e implementación de actividades gramaticales significativas en el área de inglés del Colegio Bilingüe José Allamano?

2.1 Preguntas preliminares

¿Cómo influye el uso de herramientas pedagógicas innovadoras en las prácticas docentes relacionadas con la enseñanza gramatical del inglés?

¿Qué estrategias didácticas y tecnológicas emplean actualmente los docentes del área de inglés y cuáles son sus principales limitaciones en creatividad, planeación y aplicación?

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

La formulación de estas preguntas permite orientar la investigación hacia la comprensión profunda de las necesidades, capacidades y potencialidades del cuerpo docente en relación con la enseñanza de la gramática inglesa. La pregunta principal, además, busca establecer un marco de acción para promover la formación y el acompañamiento pedagógico mediante el uso de recursos digitales e inteligencia artificial, con el fin de fortalecer las competencias docentes y generar un impacto sostenible en la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje.

2.2 Oportunidades de innovación / alternativas de solución:

A partir del diagnóstico realizado, se identificaron las siguientes oportunidades para transformar la forma en que se enseña y se practica la gramática inglesa en el Colegio Bilingüe José Allamano. Esta transformación parte del reconocimiento de problemáticas estructurales como el uso de metodologías tradicionales, la falta de práctica significativa junto con una actitud positiva de los estudiantes hacia el trabajo colaborativo, las actividades lúdicas y el uso de tecnología. Estos factores permiten vislumbrar caminos viables hacia la innovación.

2.2.1 Integración de plataformas digitales con retroalimentación inmediata

Una de las alternativas más relevantes identificadas es el uso de plataformas digitales interactivas que brinden práctica gramatical con retroalimentación inmediata. Herramientas como *Quizziz*, *Kahoot*, *Genially*, *Wordwall* o *Edpuzzle* permiten transformar ejercicios gramaticales en actividades dinámicas que motiven a los estudiantes a participar activamente, incluso desde casa.

Estas plataformas tienen el potencial de compensar la falta de acompañamiento familiar al ofrecer explicaciones, autocorrección y recompensas inmediatas. Su interfaz amigable y su compatibilidad con celulares permiten su uso tanto dentro como fuera del aula, respondiendo al limitado tiempo

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

disponible (una hora semanal) en clase.

2.2.2 Diseño de retos colaborativos y gamificados

La observación sistemática reveló que los estudiantes se sienten motivados cuando trabajan en grupo o participan en juegos. Este comportamiento sugiere que el diseño de retos colaborativos gamificados es una alternativa viable. Esto incluye el uso de estaciones de aprendizaje, juegos tipo “escape room gramatical”, competencias por equipos o juegos de roles que integren estructuras gramaticales. Estas actividades promueven tanto la interacción social como el pensamiento crítico, y permiten adaptar la enseñanza a diferentes estilos de aprendizaje.

2.2.3 Vinculación de la gramática a contextos significativos

Otra oportunidad clave consiste en dejar atrás la gramática como contenido aislado, y articularla con otras áreas o con la vida cotidiana de los estudiantes. Por ejemplo, a través de la creación de proyectos personales como canciones, cómics, videos, dramatizaciones o historietas interactivas que requieran el uso consciente de estructuras gramaticales. Esto no solo genera mayor motivación, sino que fomenta la transferencia de conocimientos a contextos reales. Esta estrategia también atiende a uno de los principios del POA institucional, que es desarrollar la competencia comunicativa en sus dimensiones lingüística, sociolingüística y pragmática.

2.2.4 Uso de recursos disponibles en el entorno escolar y familiar

Si bien el colegio no permite el uso de celulares en clase, cuenta con recursos como televisores, CPU y acceso a internet. Además, todos los estudiantes tienen acceso a dispositivos móviles en casa. Esta situación abre una posibilidad importante para diseñar experiencias de práctica gramatical híbrida, en donde las explicaciones o actividades iniciales se trabajen en el

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

aula, pero se continúen o complementen desde casa. Para esto, es clave el diseño de contenidos breves, visuales e interactivos que se adapten a los dispositivos de los estudiantes.

2.2.5 Reorganización de la secuencia didáctica tradicional

Una alternativa de gran impacto consiste en invertir la secuencia tradicional de enseñanza gramatical. En lugar de partir de la explicación de reglas, se propone comenzar desde contextos comunicativos reales (videos, diálogos, dramatizaciones), para que los estudiantes infieran las estructuras y posteriormente las apliquen en ejercicios y producciones propias. Esta estrategia permite un aprendizaje inductivo, más significativo y cercano al uso auténtico del idioma, en línea con los objetivos comunicativos del área de inglés.

3 Alternativa seleccionada

Teniendo en cuenta las condiciones del contexto, la viabilidad de implementación y el potencial de impacto en las prácticas docentes, se seleccionó la siguiente alternativa como eje del proyecto:

Diseño e implementación de un entorno digital interactivo para el fortalecimiento de la enseñanza gramatical del inglés mediante recursos pedagógicos innovadores, retos colaborativos y herramientas tecnológicas accesibles.

Esta alternativa integra las oportunidades 1, 2 y 3 del diagnóstico, al combinar la creación de un espacio virtual que promueva la actualización docente con recursos prácticos y contextualizados, el uso de herramientas digitales aplicables en el aula, y la incorporación de estrategias gamificadas y colaborativas que fomenten el aprendizaje significativo de la gramática en los estudiantes.

4 Objetivo

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

Fortalecer las prácticas pedagógicas de los docentes del Colegio Bilingüe José Allamano en la enseñanza de la gramática inglesa, mediante la creación de un entorno digital interactivo (biblioteca digital) que promueva el uso de recursos didácticos innovadores, herramientas tecnológicas y estrategias actualizadas.

4.1 Objetivo general

Diseñar una biblioteca digital interactiva con recursos y herramientas tecnológicas innovadoras para el fortalecimiento de la enseñanza de la gramática inglesa por parte de los docentes del Colegio Bilingüe José Allamano

4.2 Objetivos específicos

- ♦ Diagnosticar las estrategias didácticas y tecnológicas actuales, así como las necesidades y limitaciones de los docentes del Colegio Bilingüe José Allamano, respecto a la enseñanza de la gramática inglesa.
- ♦ Planear el contenido, la estructura y la interfaz de la biblioteca digital interactiva con base en los resultados del diagnóstico, integrando recursos didácticos innovadores, herramientas tecnológicas y actividades gramaticales significativas.
- ♦ Validar la funcionalidad y la utilidad de la biblioteca digital interactiva diseñada como herramienta para fortalecer las competencias pedagógicas y tecnológicas de los docentes en la planificación e implementación de actividades gramaticales.

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

Tabla 1

Matriz de medición de impacto educativo. "Del aula tradicional a la experiencia digital: rediseño de la enseñanza gramatical de inglés con enfoque innovador"

Objetivos específicos	Contexto de impacto	Indicadores de cumplimiento e	Objetivos específicos
Diagnosticar las estrategias didácticas y tecnológicas actuales, así como las necesidades y limitaciones de los docentes del Colegio Bilingüe José Allamano, respecto a la enseñanza de la gramática inglesa.	Impacto institucional y pedagógico: - Conocimiento claro del nivel de competencia tecnológica y didáctica de los docentes.	- Porcentaje de docentes que identifican debilidades y potencialidades en su práctica. - Número de necesidades priorizadas para el diseño de la Biblioteca Digital.	- Resultados del cuestionario diagnóstico. - Análisis cualitativo de percepciones docentes. - Informe de diagnóstico consolidado.
Planear el contenido, la estructura y la interfaz de la biblioteca digital interactiva con base en los resultados del diagnóstico, integrando recursos didácticos innovadores, herramientas tecnológicas y actividades gramaticales significativas.	Impacto pedagógico y tecnológico: fortalecimiento del diseño instruccional y la integración de recursos digitales.	- Número de recursos digitales y secciones diseñadas según resultados del diagnóstico. - Nivel de pertinencia y accesibilidad del contenido planificado.	- Documento de planificación y guion de diseño. - Registro de validación interna por parte del equipo docente.
Validar la funcionalidad y la utilidad de la biblioteca digital interactiva diseñada como herramienta para fortalecer las competencias pedagógicas y tecnológicas de los docentes en la planificación e implementación de actividades gramaticales.	Impacto pedagógico directo en docentes e indirecto en estudiantes: apropiación tecnológica y mejora de las prácticas de enseñanza gramatical.	- Porcentaje de docentes que integran la Biblioteca Digital en sus planeaciones. - Grado de satisfacción y percepción de mejora en la práctica pedagógica. - Evidencias de incremento en la participación estudiantil en actividades gramaticales.	- Encuestas de validación y retroalimentación. - Registros de uso de la herramienta. - Análisis comparativo de planeaciones docentes antes y después de la implementación.

Nota. Información construida con base en los objetivos y resultados preliminares del proyecto de investigación (2026).

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

5 Marco de referencia

5.1 Marco contextual

El presente proyecto se desarrollará en el Colegio Bilingüe José Allamano, una institución educativa privada ubicada en la localidad de Puente Aranda, barrio Galán, en la ciudad de Bogotá, D.C. La institución se distingue por su enfoque bilingüe en inglés y francés, sustentado en su Proyecto Operativo de Acción (POA) y en el convenio institucional con Cambridge, el cual ofrece acceso a plataformas digitales, materiales pedagógicos y procesos de formación para estudiantes y docentes.

La planta docente bilingüe está conformada por un equipo de 17 docentes del área de Lengua Inglesa y 14 docentes de otras áreas (Matemáticas, Ciencias Naturales y Ciencias Sociales), quienes enseñan en los diferentes niveles, desde transición hasta grado once, abarcando un total de 78 cursos. Esta amplia cobertura implica una alta demanda de planeación y preparación de materiales, lo que ha generado la necesidad de optimizar el tiempo de diseño de actividades y fortalecer las prácticas pedagógicas.

A pesar de contar con recursos tecnológicos en las aulas como computadores, televisores con acceso a internet y plataformas académicas institucionales se ha identificado que su uso pedagógico aún puede potenciarse. Los docentes manifiestan interés en mejorar sus competencias digitales y en acceder a estrategias más dinámicas y actualizadas para la enseñanza de la gramática inglesa, especialmente aquellas que involucren el uso de inteligencias artificiales y recursos digitales interactivos aplicables a distintas áreas del conocimiento.

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

En este contexto, el proyecto de la Biblioteca Digital surge como una propuesta de innovación pedagógica y tecnológica que busca fortalecer las competencias docentes en el uso de recursos digitales, promover la creatividad didáctica y, en consecuencia, mejorar la enseñanza de la gramática y del inglés como segunda lengua en toda la comunidad educativa. La implementación se proyecta para el primer periodo académico del año 2026, aprovechando la infraestructura y el compromiso institucional con la transformación digital del aprendizaje.

5.1.1 Revisión de estado del arte

En los últimos cinco años, la investigación educativa ha evidenciado un creciente interés por integrar tecnologías digitales al proceso de enseñanza-aprendizaje, particularmente en el desarrollo de habilidades lingüísticas como la gramática del inglés. Esta revisión de antecedentes nacionales e internacionales se centra en estudios y experiencias que han explorado el uso de entornos virtuales, gamificación y herramientas innovadoras para fortalecer el aprendizaje gramatical, identificando enfoques exitosos, brechas persistentes y oportunidades de mejora. Se consideran iniciativas desarrolladas en contextos educativos diversos, tanto en instituciones escolares como universitarias, lo cual permite una mirada amplia y contextualizada del estado actual del conocimiento. Así mismo, esta revisión destaca los aportes metodológicos y resultados relevantes de investigaciones que abordan problemas similares al del presente proyecto, contribuyendo a fundamentar su pertinencia y viabilidad.

5.1.2 El papel de las tecnologías innovadoras en la enseñanza de la gramática a los estudiantes

En el contexto educativo actual, caracterizado por un fuerte componente digital, la incorporación de tecnologías innovadoras en los procesos de enseñanza-aprendizaje se ha

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

convertido en una estrategia clave para mejorar los resultados académicos. Diversos estudios han demostrado que la enseñanza de la gramática —pilar esencial en el aprendizaje de una lengua— presenta múltiples retos, especialmente cuando se utiliza un enfoque tradicional poco atractivo para los estudiantes. Frente a esta realidad, la inclusión de herramientas tecnológicas como la inteligencia artificial, la gamificación, la realidad aumentada y diversas aplicaciones educativas ofrece alternativas pedagógicas más dinámicas y efectivas. Estas tecnologías permiten personalizar el aprendizaje, brindar retroalimentación inmediata, fomentar la motivación estudiantil y facilitar el acceso a una gran variedad de recursos. Sin embargo, su implementación también exige considerar aspectos como la infraestructura tecnológica disponible, la formación docente y la coherencia con los objetivos pedagógicos. Desde esta perspectiva, se reconoce la necesidad de adoptar metodologías centradas en el estudiante y de promover una cultura de innovación que aproveche el potencial transformador de la tecnología para la enseñanza gramatical. Así, se plantea que el uso adecuado de estas herramientas puede fortalecer la comprensión del idioma y favorecer una actitud positiva hacia su aprendizaje.

Este artículo respalda la pertinencia de incluir tecnologías como la inteligencia artificial, la gamificación y plataformas interactivas para atender las dificultades en el aprendizaje gramatical. Refuerza la necesidad de responder a la diversidad de estilos de aprendizaje, así como de brindar retroalimentación inmediata y personalizada, elementos clave para el diseño de tu entorno virtual.

Sirve como sustento teórico para justificar el uso de herramientas digitales como Genially y ChatGPT. Además, aporta fundamentos para plantear estrategias de enseñanza más interactivas, alineadas con tu objetivo de mejorar el aprendizaje del presente perfecto mediante recursos motivadores y diferenciados.

A case study: Students' perception of a collaborative game-based virtual learning

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL *environment.*

Este estudio de caso en China busca desarrollar en los estudiantes habilidades lingüísticas que fortalezcan su competitividad internacional. No obstante, las clases tradicionales suelen carecer de un entorno adecuado para aplicar los conocimientos adquiridos. Frente a esto, la tecnología de realidad virtual (VR) permite crear contextos inmersivos que fomentan el uso del inglés a través de tareas colaborativas. Este estudio implementó videos esféricos en VR junto con estrategias de aprendizaje colaborativo para promover la comunicación en la lengua meta. Mediante un enfoque mixto, se compararon los resultados académicos y percepciones de los estudiantes en aulas tradicionales y aulas apoyadas por VR. Los hallazgos revelaron que la VR colaborativa mejoró el rendimiento y generó una actitud positiva hacia el aprendizaje del idioma, destacando su potencial como recurso para enriquecer el uso del inglés en contextos educativos.

Este estudio aporta evidencia sobre cómo un entorno inmersivo —como el que ustedes desarrollaron con salones temáticos— puede fomentar el uso activo del idioma y mejorar el rendimiento. También destaca la importancia de la colaboración entre estudiantes, algo que se observó en su fase de testeó al trabajar en grupos.

Por otro lado, refuerza la utilidad de ambientes virtuales como espacios estimulantes para la práctica comunicativa y gramatical. Apoya el uso de tareas colaborativas dentro del prototipo, permitiendo mejorar la interacción entre pares y favoreciendo una práctica más natural de gramáticas avanzadas.

*Techniques for increasing Educational Motivation and the Need to Assess Students’
Knowledge: The effectiveness of Educational Digital Games in Learning English Grammatical
Material*

Los juegos digitales educativos pueden ser una herramienta eficaz para enseñar gramática

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

en inglés, al ofrecer una experiencia interactiva y motivadora. Este estudio, realizado en el Instituto Federal del Noreste MK Ammosova (Neryungri), analizó cómo influye el uso de juegos digitales en la motivación y el desempeño de estudiantes universitarios. A través de un diseño cuasi-experimental, encuestas y análisis estadístico, se evaluaron 114 estudiantes de cuarto año, divididos aleatoriamente en grupo experimental y grupo control. El grupo experimental usó juegos digitales como Quizlet y Kahoot para aprender gramática, mientras que el grupo control empleó métodos tradicionales como tareas escritas, libros de texto y pruebas. Los resultados mostraron que el grupo experimental mejoró significativamente: disminuyó el número de estudiantes con bajo rendimiento y aumentaron los que obtuvieron calificaciones buenas y excelentes. Además, se observó una alta motivación por el uso de juegos como recurso didáctico. Aunque el rendimiento académico global no mejoró de forma significativa, se evidencia el potencial de la gamificación como estrategia para mejorar la enseñanza de la gramática inglesa y fomentar el interés por el aprendizaje del idioma.

Este texto demuestra que los juegos digitales pueden mejorar la motivación y el desempeño gramatical. Resulta especialmente pertinente para el salón de juegos, validando el enfoque lúdico como vía efectiva para abordar el bajo rendimiento evaluativo que se identificó en el diagnóstico.

Así mismo, justifica el uso de gamificación como estrategia para mejorar la comprensión gramatical el compromiso del estudiante. Además, aporta evidencias empíricas que respaldan el diseño de actividades que permitan a los estudiantes practicar de forma autónoma y divertida, alineándose con la intención del presente proyecto de crear herramientas que estimulen el aprendizaje extra clase

Relevancia de las herramientas digitales en la educación de los alumnos de secundaria

El uso de herramientas digitales en educación para estudiantes de bachillerato genera un impacto positivo dentro de los procesos académicos. Las formas de enseñanza-aprendizaje que se

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

generaron posteriores a la pandemia del COVID-19, dejaron demostrado que la escuela puede y debe hacer una adaptación que implemente nuevas estrategias de aprendizaje basadas en herramientas digitales que favorezcan el dinamismo al interior de las aulas y de esta forma se puedan potenciar las habilidades y competencias de los estudiantes en el aprendizaje del inglés.

Es importante y necesario que, tanto los docentes como los estudiantes hagan un uso responsable de las herramientas tecnológicas en el contexto educativo, para que estas logren impactar adecuada y positivamente el entorno académico y sus procesos, aprovechando las oportunidades que estas brindan para el fortalecimiento de procesos y habilidades.

Sin embargo, aunque los estudiantes tienen conocimiento sobre tecnología por ser parte activa de una era digital, necesitan fortalecer habilidades digitales centradas en la potenciación de capacidades críticas como el análisis y la reflexión dentro de su aprendizaje, que los haga no solo recolectores de información, sino, seres competentes en contexto.

Por otra parte, este artículo también menciona el rol del maestro, pues se hace necesario que el docente investigue y adopte herramientas que le permitan desarrollar unas prácticas pedagógicas distintas, basadas en instrumentos tecnológicos y digitales que optimicen su metodología y la haga mucho más adecuada con la era digital.

Digital Game-Based Learning for Grammar in EFL Contexts: A Systematic Review.

Este artículo presenta una revisión sistemática de investigaciones publicadas entre 2020 y 2024 sobre el uso del aprendizaje basado en juegos digitales para la enseñanza de la gramática en contextos EFL (English as a Foreign Language). El estudio analiza más de 30 trabajos empíricos realizados en distintos países, enfocándose en cómo las dinámicas lúdicas, los retos interactivos y los sistemas de retroalimentación influyen en la adquisición de estructuras gramaticales.

Los autores encontraron que el uso de plataformas como Kahoot, Quizizz, Wordwall y Duolingo mejora la motivación, retención y participación de los estudiantes, al transformar las

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

prácticas gramaticales en experiencias interactivas y significativas. Asimismo, se observó que los juegos digitales facilitan la práctica repetitiva sin generar fatiga ni ansiedad, a diferencia de los métodos tradicionales.

Sin embargo, el estudio advierte que la falta de formación docente y la escasa integración pedagógica de estas herramientas limitan su impacto a largo plazo. Se concluye que el aprendizaje gramatical puede fortalecerse mediante diseños instruccionales gamificados, siempre que los docentes actúen como mediadores activos en la planificación y evaluación.

Este artículo respalda la pertinencia del proyecto “Del aula tradicional a la experiencia digital”, al evidenciar que los entornos lúdicos y gamificados contribuyen a un aprendizaje más motivador y centrado en el estudiante. Además, reafirma la necesidad de capacitar a los docentes en el uso pedagógico de herramientas digitales, un componente esencial del enfoque innovador propuesto para el Colegio Bilingüe José Allamano de Bogotá.

Gamification and Social Media: Transforming English Grammar Learning in EFL Classrooms.

Este estudio cuasi-experimental, realizado en la Universidad de Kabul (Afganistán), analizó los efectos de la gamificación y el uso de redes sociales educativas en el aprendizaje de la gramática inglesa en estudiantes de nivel universitario. Participaron 80 estudiantes de inglés como lengua extranjera (EFL), divididos en grupo experimental y grupo control.

El grupo experimental empleó estrategias gamificadas basadas en recompensas, insignias y desafíos compartidos en redes sociales como Facebook y Telegram, mientras que el grupo control siguió métodos tradicionales basados en ejercicios de repetición y explicación gramatical.

Los resultados mostraron una mejora significativa en la retención y comprensión de estructuras gramaticales en el grupo experimental, así como un incremento notable en la

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

motivación y participación de los estudiantes. Los participantes reportaron que la posibilidad de interactuar, competir y recibir retroalimentación inmediata aumentó su interés por la asignatura.

No obstante, el estudio también advierte sobre desafíos como la distracción digital y la falta de control docente en entornos abiertos, recomendando la implementación de estrategias de gamificación dentro de plataformas educativas seguras.

Este artículo es especialmente pertinente para el proyecto “Del aula tradicional a la experiencia digital”, ya que demuestra cómo la combinación de gamificación y redes sociales puede transformar la enseñanza gramatical en espacios más interactivos, colaborativos y centrados en el estudiante. Además, refuerza la idea de integrar herramientas digitales accesibles que promuevan el aprendizaje autónomo y la motivación, aspectos fundamentales en el rediseño pedagógico propuesto para el Colegio Bilingüe José Allamano de Bogotá.

La gamificación como estrategia pedagógica para la enseñanza del vocabulario del idioma inglés en los estudiantes de una escuela multigrado

El estudio realizado por Acevedo Vilorio y Pérez Herazo (2023), titulado “Gamificación y vocabulario en multigrado”, se propone determinar cómo la implementación de estrategias pedagógicas basadas en la gamificación puede favorecer la apropiación y el enriquecimiento del vocabulario en inglés en estudiantes de un aula multigrado en la sede La Esperanza de la Institución Educativa Las Palmitas, ubicada en La Unión, Sucre. La investigación propone que el uso de juegos estructurados con normas claras puede motivar a los estudiantes y facilitar la interiorización de palabras y frases cortas de uso cotidiano, permitiéndoles interactuar con mayor confianza en su entorno escolar. El proyecto se enfoca en generar ambientes de aprendizaje más motivadores, dinámicos e inclusivos, especialmente en contextos rurales y con diversidad de niveles dentro de un mismo grupo. Así, se plantea que la incorporación adecuada de juegos en el aula no solo permite reforzar el vocabulario en inglés, sino también mejorar el clima escolar y el

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

compromiso académico del estudiantado. La relevancia de este antecedente para el proyecto radica en su enfoque en el uso de la gamificación como medio para lograr aprendizajes significativos en la enseñanza del inglés, particularmente en competencias lingüísticas como el vocabulario. Además, la investigación resalta la importancia de diseñar actividades basadas en las características, intereses y necesidades específicas de los estudiantes, lo cual es un principio fundamental que también guía el diseño de herramientas digitales e interactivas en el presente proyecto.

Herramientas Digitales en el Aula

La sociedad colombiana enfrenta un desafío digital en materia de educación y se hace fundamental establecer una combinación equilibrada entre tecnología y humanismo para generar un cambio que se haga notorio en el modelo pedagógico que atiendan a la revolución tecnológica actual y que representa una gran oportunidad de avance en el desarrollo del sistema educativo, entendiendo que la forma de aprender ha cambiado y en esa medida también debe cambiar la forma en que se enseña.

El artículo sostiene que, en esta medida, el docente debe seguir siendo quien dirija al estudiante hacia un proceso de formación y aprendizaje, pues no se puede otorgar un rol orientador a la tecnología, lo que convierte en fundamental y significativo el papel del docente al interior del aula, pues debe estar constantemente capacitado para incorporar nuevas tecnologías y herramientas dentro de su metodología transformadora.

Las herramientas digitales en el aula hacen que ahora se tengan mayores posibilidades de aprender, haciendo uso de estrategias y soportes tecnológicos y digitales que motiven a los estudiantes y les genere interés. Es por ello, que las instituciones educativas del país están incorporando dentro de sus planes de estudio, el uso de herramientas tecnológicas y digitales como mecanismos de interacción para avanzar en la potenciación de competencias y aprendizaje

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

significativo y en el caso de la enseñanza del inglés obtener un progreso eficaz en los procesos de comunicación.

Herramientas digitales para el desarrollo de aprendizajes.

Las herramientas digitales en el aula deben tener un enfoque didáctico y se hace necesario que los docentes tengan un amplio conocimiento de estas, a fin de que, optimicen su labor, logrando llamar la atención de los estudiantes y que, de esta manera, ellos se motiven no solo a aprender, sino que puedan adaptar ese conocimiento a un contexto.

Los docentes se han enfrentado a unas aulas llenas de dispositivos móviles como teléfonos celulares y tabletas, los cuales ha considerado como distractores dentro del aula de clase. Sin embargo, es importante que estos empiecen a considerarse como herramientas útiles que colaboren tanto a docentes como a estudiantes en el proceso de enseñanza-aprendizaje, en el marco de la sociedad actual, modernizada y digitalizada, entendiendo que se les puede otorgar un propósito facilitador del proceso educativo

El aprendizaje a través de herramientas digitales en el aula logra involucrar más fácilmente a los estudiantes en el proceso y consigue un propósito motivador, lo cual logra una efectividad en la enseñanza, pues los estudiantes se sienten atraídos a resolver retos al ser evaluados por medio de estas herramientas y se mantienen constantes en el esfuerzo que esto les pueda exigir.

Identificación de factores que inciden en las dificultades de aprendizaje del inglés en estudiantes de séptimo grado: un enfoque pedagógico en la Institución Educativa Concentración Simón Araujo de Sincelejo

Los estudiantes del grado Séptimo A de la Institución Educativa Concentración Simón Araujo de Sincelejo han evidenciado dificultades en el área de inglés como lengua extranjera, las

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

cuales han sido detectadas tanto en evaluaciones internas como externas. Ante esta situación, se considera fundamental analizar los factores internos y externos que inciden en estas dificultades de aprendizaje. Para abordar esta problemática, la investigación inició con un estado del arte que permitió examinar, desde una perspectiva nacional e internacional, los principales elementos que obstaculizan el aprendizaje del inglés. Con base en esta revisión, se adoptó un enfoque cualitativo de tipo no experimental, utilizando herramientas como encuestas, grupos focales y diarios de campo para la recolección de datos. Además, el estudio se enmarca dentro del enfoque de investigación-acción, al buscar comprender y mejorar una realidad educativa específica mediante la identificación de factores que dificultan el aprendizaje del inglés en los estudiantes del grado 7A. Una vez reconocidos estos factores, se espera que los docentes del área y futuros investigadores puedan desarrollar estrategias que contribuyan a superar tales obstáculos. Entre los hallazgos, se identificaron tanto factores internos y psicosociales que representan barreras para el aprendizaje, como factores externos relacionados con aspectos pedagógicos, el ambiente educativo y el contexto familiar. Finalmente, con base en estos hallazgos, se diseñaron propuestas pedagógicas orientadas a superar las barreras detectadas a través de los instrumentos de investigación aplicados.

La tesis no solo describe una problemática, sino que se orienta a la transformación de la práctica docente, promoviendo la reflexión y mejora continua del proceso educativo. El enfoque de investigación-acción fomenta el rol activo del maestro como investigador de su propia práctica, lo que impulsa la calidad educativa.

GRAMAPP: una app como apoyo didáctico a través del uso de tecnologías digitales para la enseñanza de la gramática del inglés en séptimo grado. Universidad de Cartagena.

Este proyecto de investigación desarrollado en la Universidad de Cartagena tuvo como propósito diseñar e implementar una aplicación móvil denominada GRAMAPP para apoyar el

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

proceso de enseñanza y aprendizaje de la gramática inglesa en estudiantes de séptimo grado de la Institución Educativa Antonia Santos, en Cartagena (Colombia).

La propuesta se enmarcó en un enfoque mixto de investigación-acción educativa, combinando técnicas cualitativas (observación, entrevistas y diarios reflexivos) y cuantitativas (evaluaciones diagnósticas y pospruebas). Se aplicó el modelo de diseño instruccional ADDIE (Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación) para la creación de la aplicación y la secuencia didáctica.

Los resultados demostraron una mejora significativa en la comprensión y uso de estructuras gramaticales, así como un aumento en la motivación y participación activa de los estudiantes durante las clases de inglés. Además, se evidenció un cambio positivo en las prácticas pedagógicas del docente, quien integró el uso de tecnologías digitales como recurso habitual de enseñanza.

Este estudio resulta altamente pertinente para el proyecto “Del aula tradicional a la experiencia digital”, ya que evidencia cómo la integración de herramientas tecnológicas y aplicaciones educativas puede transformar la enseñanza gramatical del inglés en contextos escolares colombianos. Asimismo, valida la importancia de fortalecer las competencias tecnológicas docentes y fomentar una experiencia de aprendizaje más dinámica, significativa y acorde con las demandas del siglo XXI.

La gamificación como estrategia didáctica para la enseñanza del inglés en los estudiantes de grado cuarto de básica primaria.

Uno de los estudios relevantes en el contexto de Bogotá es el de Montenegro Romero (2024), quien desarrolló un proyecto de investigación relacionado a la gamificación en básica primaria donde su enfoque permitió el análisis del impacto de la gamificación en el aprendizaje del vocabulario del inglés en estudiantes de cuarto grado del colegio Ciudadela Educativa de

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

Bosa. Esta investigación concibe la gamificación como la inclusión de elementos propios del juego en ambientes educativos, los cuales pueden ser implementados con o sin el uso de tecnologías digitales. Este estudio, se centró en el uso de la plataforma Wordwall para diseñar actividades

llamativas e interactivas dirigidas a captar la atención del estudiante y facilitar el aprendizaje. Para ello, se desarrolló una estrategia didáctica con una secuencia de actividades aplicadas a un grupo, y posteriormente se analizó el impacto de la intervención a través de la observación y la evaluación de los resultados obtenidos. La relevancia de este estudio para el presente proyecto radica en varios aspectos fundamentales. En primer lugar, validar empíricamente el uso de plataformas digitales como Wordwall como recurso efectivo en la enseñanza del inglés, lo cual respalda su posible aplicación en el rediseño gramatical propuesto para estudiantes de séptimo y octavo grado. En segundo lugar, aunque el público objetivo del estudio fue de educación primaria, los principios pedagógicos que sustentan la gamificación son aplicables en otros niveles escolares, especialmente cuando se busca dinamizar contenidos tradicionalmente abstractos como la gramática. Finalmente, este trabajo refuerza la pertinencia de crear ambientes de aprendizaje más interactivos y significativos, alineados con los intereses de los estudiantes, lo cual es uno de los pilares del proyecto *Gamificación desde las TIC para la adquisición de vocabulario en inglés en colegio de Soacha*.

Otro antecedente significativo para este proyecto es el trabajo de Pulgarín Alfonso (2021), en el cual presenta una propuesta de innovación pedagógica y didáctica que busca mejorar la competencia léxica en inglés como lengua extranjera mediante el uso de la gamificación mediada por tecnologías de la información y la comunicación (TIC). El estudio resalta la necesidad de adaptar las estrategias educativas a las nuevas generaciones, que requieren enfoques más dinámicos, interactivos y centrados en su realidad digital. En este caso, la propuesta se dirige a estudiantes de sexto grado del Instituto de Educación para Jóvenes y

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

Adultos Génesis, en el municipio de Soacha, y consiste en una secuencia didáctica dividida en cinco sesiones alojadas en una plataforma web, con el fin de garantizar acceso y flexibilidad. De esta manera, el trabajo considera las barreras existentes, como el acceso limitado a internet o dispositivos electrónicos, lo cual evidencia una reflexión sobre las condiciones reales del entorno educativo. La relevancia de este antecedente para el proyecto es que por un lado, demuestra cómo el uso de las TIC y la gamificación pueden servir como herramientas efectivas para diseñar ambientes de aprendizaje atractivos y retadores, centrados en el desarrollo de habilidades específicas del idioma como el vocabulario y por otro lado, su contexto local, en el municipio de Soacha, cercano a Bogotá, ofrece un marco de referencia sociocultural similar al del Colegio Bilingüe José Allamano, lo que refuerza la pertinencia y aplicabilidad del enfoque metodológico propuesto en este proyecto. Además, destaca la importancia de considerar la infraestructura tecnológica disponible en las instituciones educativas para garantizar la viabilidad y sostenibilidad de las herramientas digitales diseñadas.

Estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras: inglés. Ministerio de Educación Nacional de Colombia.

Este documento presenta los Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: inglés, formulados por el Ministerio de Educación Nacional de Colombia. Se enmarca en el Programa Nacional de Bilingüismo, cuyo objetivo es mejorar la calidad de la enseñanza del inglés en el país. El documento establece criterios claros y públicos sobre lo que los estudiantes deben saber y ser capaces de hacer al finalizar cada nivel educativo, con el fin de garantizar que alcancen un nivel de competencia en inglés homologable a estándares internacionales. Además, se discuten las razones para enseñar inglés en Colombia, resaltando su importancia en un mundo globalizado y las oportunidades que brinda en el ámbito laboral y educativo.

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

Los antecedentes revisados permiten evidenciar que es esencial para este proyecto "Del aula tradicional a la experiencia digital: rediseño de la enseñanza gramatical del inglés con enfoque innovador", ya que proporciona un marco claro sobre las competencias que se esperan en la enseñanza del inglés. La alineación con los estándares del Ministerio de Educación me permitirá estructurar las estrategias digitales interactivas de manera que cumplan con las expectativas educativas actuales y preparen a los estudiantes del Colegio Bilingüe José Allamano para afrontar los retos de la comunicación en inglés en un contexto global.

Además, entender los estándares nos ayudará a diseñar actividades que no solo se centren en la gramática del inglés, sino que también promuevan la interacción y la comunicación efectiva entre los estudiantes. Este enfoque no solo se alinea con los objetivos de este proyecto, sino que también contribuye a crear un ambiente de aprendizaje más significativo y motivador, donde los estudiantes puedan desarrollar las competencias comunicativas necesarias para su futuro académico y profesional.

En síntesis, las cinco referencias internacionales, cinco nacionales y cinco locales revisadas permiten evidenciar la relevancia y actualidad de la temática abordada. En conjunto, estos estudios demuestran que la integración de recursos digitales y herramientas basadas en inteligencia artificial constituye una vía efectiva para fortalecer las competencias pedagógicas y tecnológicas de los docentes, así como para innovar en la enseñanza de la gramática inglesa. Las investigaciones analizadas coinciden en la necesidad de promover procesos de formación docente que impulsen la creatividad, la autonomía y la aplicación significativa de la tecnología en el aula, aspectos que fundamentan y respaldan la pertinencia del presente proyecto en el contexto educativo del Colegio Bilingüe José Allamano.

5.2 Marco teórico

Este marco teórico aborda tres categorías centrales que sustentan el presente proyecto de

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

innovación pedagógica: la enseñanza-aprendizaje, los recursos digitales y competencias comunicativas del inglés.

5.2.1 Enseñanza - aprendizaje

La enseñanza-aprendizaje del inglés constituye un proceso fundamental dentro de los contextos educativos contemporáneos, debido a la necesidad de fortalecer competencias comunicativas que permitan a los estudiantes interactuar en escenarios académicos, sociales y tecnológicos cada vez más globalizados. Diversos autores coinciden en que el aprendizaje significativo del inglés requiere metodologías activas, interacción constante y estrategias pedagógicas contextualizadas que favorezcan la participación de los estudiantes y el uso práctico del idioma (Underwood, 2017; Kessler, 2021). Asimismo, la incorporación de herramientas digitales y actividades colaborativas contribuye al fortalecimiento de habilidades comunicativas y gramaticales dentro de ambientes de aprendizaje más dinámicos e innovadores.

5.2.2 Recursos Digitales y Estrategias Didácticas

Los recursos digitales representan herramientas pedagógicas que favorecen experiencias de aprendizaje más interactivas, flexibles y motivadoras dentro de la enseñanza del inglés. Diversas investigaciones destacan que el uso de plataformas virtuales, actividades gamificadas y herramientas tecnológicas fortalece la participación activa de los estudiantes y facilita la apropiación de contenidos gramaticales y comunicativos (Cabero-Almenara & Palacios-Rodríguez, 2021; Romero & Moreira, 2020). De igual manera, estos recursos permiten complementar las prácticas pedagógicas tradicionales mediante estrategias innovadoras que promueven la autonomía, la creatividad y el aprendizaje colaborativo.

5.2.3 Competencias Comunicativas y Recursos Tecnológicos

Las competencias comunicativas en inglés comprenden el desarrollo de habilidades

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

relacionadas con la comprensión, producción e interacción oral y escrita dentro de contextos reales de comunicación. Diversos autores destacan que el fortalecimiento de dichas competencias requiere ambientes de aprendizaje dinámicos, metodologías activas y recursos tecnológicos que favorezcan la práctica significativa del idioma (Febriyanti, 2024; UNESCO, 2023). En este sentido, la integración de herramientas digitales y estrategias gamificadas permite promover procesos de comunicación más participativos y contextualizados, contribuyendo al mejoramiento del aprendizaje del inglés en estudiantes de educación básica y media.

5.3 Enseñanza de Inteligencias Artificiales

Actualmente, la inteligencia artificial (IA), brinda muchas oportunidades de mejora para los procesos de enseñanza-aprendizaje, ya que cuenta con toda la atención de los estudiantes, quienes se sienten altamente motivados en aprender sus diferentes usos y se convierte en un aliado de los docentes para llevar a cabo tanto la personalización de aprendizaje, como la evaluación y retroalimentación del mismo.

Hoy en día, el desarrollo tecnológico de los computadores y las redes de internet ha permitido entender a qué nos referimos cuando hablamos de Inteligencia Artificial y anclar este concepto a la automatización de los procesos y toma de decisiones por medio de la construcción de máquinas que reflejen la capacidad de un ser humano, por medio de algoritmos.

La inteligencia artificial generativa ha transformado los escenarios educativos contemporáneos mediante herramientas que facilitan la personalización del aprendizaje, la creación de contenidos y la retroalimentación inmediata. UNESCO (2023) destaca que estas tecnologías representan oportunidades significativas para fortalecer la innovación y la creatividad dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje.

Por su parte, Crompton et al. (2024) destaca el gran potencial que tiene la Inteligencia Artificial (IA) para apoyar el proceso de enseñanza-aprendizaje en un campo como la lengua

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

inglesa, puesto que contribuye a la adquisición y desarrollo o potenciación de habilidades típicas de la lengua como expresión oral y escrita, lectura y uso. En esta medida, se observa que la inteligencia artificial (IA) es un aliado al interior del aula para acelerar, mejorar, ampliar y enriquecer los resultados de los estudiantes dentro de su proceso.

5.4 RECURSOS DIGITALES

5.4.1 *Entornos Virtuales de Aprendizaje*

Los entornos virtuales de aprendizaje constituyen espacios digitales que favorecen procesos educativos más flexibles, interactivos y colaborativos dentro de contextos mediados por tecnología. Diversos autores destacan que estos entornos permiten fortalecer la autonomía, la participación y la apropiación tecnológica mediante actividades innovadoras y recursos digitales orientados al aprendizaje significativo (Romero & Moreira, 2020; Cabero-Almenara & Palacios-Rodríguez, 2021). Asimismo, los EVA facilitan la integración de herramientas pedagógicas que complementan la enseñanza tradicional del inglés y promueven experiencias educativas dinámicas

dentro y fuera del aula. En este sentido, la implementación de plataformas digitales y recursos interactivos contribuye al fortalecimiento de competencias gramaticales y comunicativas mediante estrategias pedagógicas centradas en las necesidades e intereses de los estudiantes.

Dentro de la configuración de los entornos virtuales de aprendizaje, un elemento fundamental son los Recursos Educativos Digitales (RED). Estos se definen como todo material digital que posee una intencionalidad y finalidad explícita enmarcada en una acción educativa (MEN, 2012, citado en MinEducación, 2021). Los RED van más allá de ser simples archivos; actúan como facilitadores en la comprensión de conceptos y el desarrollo de competencias, siendo herramientas esenciales para los procesos de enseñanza-aprendizaje (“Recursos

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

Educativos Digitales,” 2020). Su importancia radica en la capacidad de transformar la experiencia educativa tradicional al ofrecer interactividad, accesibilidad y la posibilidad de conocer usando múltiples preferencias de aprendizaje (textos, audios, videos). Por lo tanto, la Biblioteca Digital Interactiva se justifica como un entorno organizado y accesible para estos recursos, asegurando un aprendizaje más dinámico e innovador.

5.4.2 *Gamificación Educativa*

La gamificación se ha consolidado como una estrategia pedagógica que fortalece la motivación, el compromiso y la participación activa dentro de los procesos de enseñanza-aprendizaje. La incorporación de dinámicas lúdicas, retos y recompensas favorece experiencias

educativas más significativas y promueve el interés de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés (Sailer & Homner, 2020; Shakhmalova & Zotova, 2023). De igual manera, las actividades gamificadas contribuyen al fortalecimiento de habilidades comunicativas y gramaticales mediante ambientes de aprendizaje más interactivos y colaborativos. Asimismo, estas estrategias permiten complementar las metodologías tradicionales mediante recursos digitales innovadores que favorecen la creatividad, la autonomía y la interacción constante dentro del aula.

La gamificación es entendida como la aplicación de juegos en contextos no lúdicos como el educativo, con el fin de lograr una mayor motivación hacia las prácticas académicas y la participación, transformando actividades rutinarias o tediosas en experiencias atractivas y divertidas que atraen a los estudiantes y los compromete a mejorar su nivel de atención y rendimiento. La gamificación no es solamente jugar o llevar un día una actividad lúdica aislada. Se trata de un contexto más complejo, en el que se debe integrar una serie de elementos como explorar diversas actividades o herramientas dinámicas, establecer niveles de juegos variados y competencias, y diseñar espacios para retos y desafíos.

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

Implementar la gamificación en el aula trae múltiples beneficios en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, además de favorecer la innovación en el contexto educativo para los profesores. Las actividades gamificadas logran que, frente a las temáticas tradicionales de los currículos, los estudiantes se sientan tan motivados que se inclinen por realizar actividades lúdicas y dinámicas de manera voluntaria y competitiva (Zepeda-Hernández, Abascal-Mena y López-Ornelas, 2016).

Frente a la obtención de resultados, Hernández et al. (2016) indican que, uno de los grandes beneficios de la gamificación se centra en que, por medio de la motivación y el compromiso, los estudiantes potencien habilidades y alcancen los objetivos de su tarea, de la misma forma que funciona en un videojuego de múltiples niveles. Y de esta misma forma obtienen una retroalimentación de forma inmediata, así como el estado de su progreso.

5.5 Competencias comunicativas del inglés.

5.5.1 Gramática del Inglés

La gramática del inglés constituye uno de los componentes esenciales en el proceso de enseñanza-aprendizaje de una lengua extranjera. Su estudio permite comprender las reglas que rigen la estructura del idioma, facilitando la producción y comprensión de mensajes de manera coherente y precisa. En este contexto, la gramática no debe ser entendida como un conjunto de normas aisladas, sino como una herramienta que fortalece la competencia comunicativa, permitiendo al estudiante desenvolverse de manera efectiva en situaciones reales de comunicación.

La enseñanza de la gramática ha evolucionado desde enfoques tradicionales centrados en la memorización y repetición, hacia metodologías comunicativas donde se integra el componente gramatical al uso práctico del idioma. Underwood (2017) destaca que la gramática tradicional, basada en la traducción y la memorización de reglas, se aleja de la interacción real, tanto dentro

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

del aula como fuera de ella. En contraste, las estrategias comunicativas colaborativas promueven el uso natural de las estructuras gramaticales en contextos significativos, permitiendo a los estudiantes conectar el aprendizaje con su realidad y necesidades comunicativas.

Diversos autores coinciden en que la enseñanza de la gramática inglesa debe desarrollarse desde enfoques comunicativos y contextualizados que permitan al estudiante utilizar el idioma en situaciones reales de interacción. Las estrategias colaborativas y el uso de recursos digitales favorecen un aprendizaje más significativo, fortaleciendo la participación, la creatividad y la autonomía dentro del proceso de enseñanza-aprendizaje (Roeder, Araujo-Jones & Miller, 2020; Febriyanti, 2024).

5.5.2 Evaluación Gramatical del inglés

La evaluación gramatical del inglés se entiende como un proceso que busca medir la competencia de los aprendices en el uso y aplicación de las reglas que rigen la estructura del idioma. Según diversos enfoques en la didáctica de lenguas, evaluar la gramática implica analizar aspectos como el manejo de los tiempos verbales, la concordancia entre sujeto y verbo, el uso de pronombres, la colocación de palabras dentro de la oración, así como el empleo adecuado de la puntuación y las preposiciones.

El objetivo principal de esta evaluación es identificar las fortalezas y debilidades de los estudiantes para orientar el proceso de enseñanza-aprendizaje, promoviendo un desarrollo más equilibrado entre la precisión gramatical y la fluidez comunicativa. En este sentido, las prácticas evaluativas no deben limitarse únicamente a la aplicación de exámenes, sino que deben combinar estrategias formales e informales que favorezcan una visión integral del aprendizaje.

Entre las formas formales de evaluación se incluyen los exámenes de opción múltiple, donde se analizan estructuras gramaticales específicas, y las pruebas de nivel, utilizados para

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

determinar el dominio general del idioma, como en las pruebas de diagnóstico del British Council o de Cambridge Assessment.

Por otro lado, las formas informales y continuas de evaluación, como la revisión de textos escritos, la lectura en voz alta o el uso de correctores gramaticales, permiten que los estudiantes reflexionen sobre su propio aprendizaje y reconozcan sus errores en contextos reales. Estas estrategias contribuyen a fortalecer la autonomía y la autorregulación en el aprendizaje de la lengua.

La evaluación gramatical del inglés constituye un proceso orientado a identificar el nivel de comprensión y aplicación de las estructuras lingüísticas dentro de contextos comunicativos reales. Diversos autores destacan que las prácticas evaluativas deben integrar estrategias formales e informales que permitan fortalecer tanto la precisión gramatical como la fluidez comunicativa de los estudiantes. En este sentido, el uso de herramientas digitales, actividades interactivas y estrategias gamificadas favorece procesos de evaluación más dinámicos, participativos y significativos, promoviendo la retroalimentación constante y la autonomía en el aprendizaje del idioma (López Marín, 2024; Ercolino & Arismendi, 2025). Asimismo, la integración de recursos tecnológicos dentro de la evaluación contribuye al fortalecimiento de competencias lingüísticas y comunicativas acordes con las necesidades educativas contemporáneas.

Para todo esto es importante adaptar la motivación y buscar estrategias que ayuden a que los estudiantes se involucren mucho más en el aprendizaje del idioma extranjero y es allí donde la gamificación juega un papel muy importante.

5.6 Marco conceptual

El proyecto “Del aula tradicional a la experiencia digital: fortalecimiento de las prácticas docentes en la enseñanza gramatical del inglés mediante recursos tecnológicos” se fundamenta en tres dimensiones conceptuales clave: enseñanza-aprendizaje, recursos digitales y

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

gamificación. Estas dimensiones se articulan en una propuesta que busca transformar las prácticas pedagógicas de los docentes del Colegio Bilingüe José Allamano, favoreciendo el uso de tecnologías educativas e inteligencias artificiales para el fortalecimiento de las competencias gramaticales y comunicativas en inglés.

En la primera dimensión, enseñanza-aprendizaje, se abordan tres subcategorías fundamentales. La enseñanza del inglés se concibe como un proceso integral que fomenta el desarrollo de habilidades lingüísticas en contextos comunicativos reales, más allá de la memorización de reglas. En segundo lugar, las estrategias tecnológicas se entienden como medios que permiten incorporar herramientas digitales y recursos interactivos para optimizar la planeación, la evaluación y la práctica docente. Finalmente, la enseñanza y evaluación de la gramática inglesa se asume como un componente que potencia la comprensión y la producción del idioma, fortaleciendo el pensamiento crítico, la precisión lingüística y la autonomía del docente y del estudiante.

La segunda dimensión, recursos digitales, se centra en los entornos virtuales de aprendizaje y las plataformas interactivas que promueven la creación, organización y socialización del conocimiento. De acuerdo con Romero y Moreira (2020), los entornos digitales posibilitan “la diversificación de las modalidades de enseñanza en los distintos niveles”, al ofrecer espacios flexibles que trascienden las barreras físicas del aula y facilitan el acceso a materiales, actividades

y comunidades de práctica. En este sentido, el proyecto propone el diseño de una Biblioteca Digital Interactiva que sirva como repositorio y laboratorio pedagógico, donde los docentes puedan explorar recursos, estrategias y herramientas tecnológicas orientadas al fortalecimiento de la enseñanza gramatical.

La tercera dimensión, la gamificación, se incorpora como estrategia innovadora para

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

promover la motivación, la creatividad y el compromiso docente. Según Timbe-Castro et al. (2020), la gamificación convierte al participante en miembro activo del proceso de aprendizaje, integrando elementos de juego como retos, recompensas y niveles de logro. Aplicada al contexto docente, esta metodología favorece la experimentación pedagógica, el diseño de actividades más atractivas y la dinamización del aprendizaje gramatical a través de experiencias significativas mediadas por la tecnología.

En conjunto, estas tres dimensiones enseñanza-aprendizaje, recursos digitales y gamificación sustentan el enfoque transformador del proyecto. La integración de recursos tecnológicos, inteligencias artificiales y estrategias lúdico-colaborativas busca no solo mejorar la enseñanza de la gramática inglesa, sino también empoderar a los docentes en el desarrollo de competencias pedagógicas, tecnológicas y comunicativas que les permitan innovar de manera sostenible en sus prácticas educativas.

5.7 Marco legal y normativo

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

Tabla 2

Marco legal y normativo del proyecto "Del aula tradicional a la experiencia digital: rediseño de la enseñanza gramatical del inglés con enfoque innovador".

Ley o norma	Año	Descripción general	Artículo(s) que aplican	Aplicabilidad para el proyecto
La Ley 115 Ley General de Educación	Año 1994	Se define la educación como un proceso de formación permanente, personal, cultural, y social; regula el servicio público de la educación acorde con las necesidades e intereses de las personas, la familia y la sociedad.	La Ley General de Educación, de conformidad con el artículo 67 de la Constitución Política, define y desarrolla la organización y la prestación de la educación formal en sus niveles de preescolar, básica (primaria y secundaria) y media, no formal e informal.	Nuestro proyecto se desarrolla a estudiantes de séptimo y octavo ya que es la población a trabajar y se les brinda un proceso de formación académica.
La Ley 1651 de Bilingüismo	Año 2013	Se determinó el desarrollo de las habilidades de conversación, lectura y escritura en al menos una lengua extranjera.	La Ley 1651 establece que las entidades del Estado, incluyendo los colegios públicos, solo pueden contratar la enseñanza de idiomas con organizaciones que cuenten con los certificados de calidad previstos en la ley.	Mejorar los procesos de aprendizaje del inglés en la comunidad educativa, promoviendo una enseñanza más significativa, motivadora y accesible para los estudiantes.
El Ministerio de Educación Nacional (MEN), adoptó el Marco Común Europeo.	Año 2004	Se hace Referencia para la enseñanza, el aprendizaje y la evaluación de las lenguas extranjeras	El artículo 2 del Decreto 3870 del Ministerio de Educación Nacional establece la adopción del "Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas: aprendizaje, enseñanza, evaluación" MCER) como sistema de referencia para la enseñanza y evaluación de idiomas en Colombia	Consideramos que contiene elementos fundamentales y que pueden ser aplicables en el ámbito educativo colombiano en todos sus niveles escolares. Este marco de referencia define los niveles de dominio de la lengua inglesa, a través del cual puede ser comprobado el progreso de los estudiantes en cada etapa del aprendizaje, de conformidad con los parámetros internacionales de medición.

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

Nota. Información construida a partir de la revisión normativa relacionada con educación, bilingüismo y transformación digital (2026).

5.8 Marco de trabajo creativo y de innovación

Para abordar la problemática relacionada con la dificultad en la aprehensión gramatical de la lengua inglesa en estudiantes del Colegio Bilingüe José Allamano, se ha optado por emplear la estrategia Design Thinking. Esta metodología centrada en el usuario resulta pertinente porque

permite comprender profundamente las necesidades reales de los docentes, sus emociones frente a la enseñanza gramatical, y las barreras que enfrentan (Reid & Estrem, 2023). Así mismo, "El uso de Design Thinking en la educación fomenta la participación de los estudiantes, lo que transforma su aprendizaje en un proceso más dinámico y orientado a la solución de problemas reales" (Buendía, 2020).

Además, fomenta la creatividad, el pensamiento crítico y la co-creación de soluciones innovadoras, incorporando la voz de los estudiantes y docentes en el proceso. Al tratarse de una problemática pedagógica con fuerte carga emocional y cognitiva, Design Thinking facilita el diseño de soluciones contextualizadas, viables y con sentido para quienes las viven. Asimismo, su enfoque flexible lo hace ideal para incorporar herramientas digitales, que son clave en este proyecto.

Las principales características de Design Thinking incluyen su enfoque centrado en las humanidades, el trabajo colaborativo, la experimentación, la retroalimentación constante y la capacidad de crear soluciones viables y creativas. Castillo-Vergara, Álvarez-Marín y Cabana-Villca (2014) explican que este enfoque se estructura en cinco etapas: empatizar, definir, idear, prototipar y evaluar. A continuación, se describen brevemente sus cinco fases:

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

- Empatizar: En esta fase se busca comprender a profundidad a los usuarios (en este caso, los docentes), explorando sus experiencias, emociones, motivaciones y dificultades en torno a la enseñanza de la gramática del inglés. Se utilizan herramientas como entrevistas, mapas de empatía y observación.
- Definir: Con base en la información recolectada, se identifican patrones, necesidades clave y puntos de dolor. Esta fase permite construir un enfoque claro del problema desde la perspectiva del usuario, mediante la formulación de desafíos usando herramientas tales como la matriz denominada “¿Cómo podríamos...?”.
- Idear: Se generan ideas creativas para solucionar el problema identificado. A través de lluvias de ideas, técnicas como SCAMPER o mapas mentales, se fomenta el pensamiento divergente para explorar múltiples soluciones posibles.
- Prototipar: Se seleccionan las ideas más prometedoras y se construyen representaciones simples de las soluciones (prototipos), que pueden incluir bocetos, videos, actividades digitales o simulaciones. El objetivo es hacer tangibles las ideas y prepararlas para ser validadas.
- Evaluar (Testear): Los prototipos se prueban con los usuarios reales para obtener retroalimentación, detectar aspectos a mejorar y ajustar las propuestas. Esta fase permite validar la efectividad de la solución antes de su implementación completa. Esta metodología permite abordar el aprendizaje gramatical del inglés desde una perspectiva más empática, participativa y tecnológica, conectando los objetivos pedagógicos con las herramientas y formatos más atractivos para los estudiantes de hoy.

5.9 Marco metodológico

5.9.1 Categorización de la realidad educativa

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

Este proyecto se enmarca en la necesidad de transformar las prácticas docentes en la enseñanza de la gramática inglesa dentro del Colegio Bilingüe José Allamano, mediante el uso de estrategias tecnológicas y didácticas innovadoras. La realidad educativa identificada evidencia que los docentes del área de inglés enfrentan limitaciones en el uso de recursos digitales, poca integración de la gamificación y un enfoque tradicional en la enseñanza gramatical que tiende a privilegiar la memorización sobre la comprensión y el uso comunicativo del idioma.

A partir de los resultados obtenidos en la fase diagnóstica, se establecieron tres categorías de análisis que orientan el desarrollo metodológico del proyecto: enseñanza-aprendizaje, recursos digitales y gamificación.

La dimensión enseñanza-aprendizaje incluye tres subcategorías:

- Enseñanza del inglés, comprendida como un proceso integral que promueve el desarrollo de competencias lingüísticas en contextos comunicativos auténticos.
- Estrategias tecnológicas, orientadas al fortalecimiento de la práctica pedagógica mediante el uso significativo de herramientas digitales.
- Aprendizaje de la gramática inglesa, entendido no como repetición mecánica de reglas, sino como construcción activa del conocimiento para comunicar con corrección y sentido.

La dimensión recursos digitales aborda el uso de entornos virtuales de aprendizaje (EVA) como espacios flexibles e interactivos que amplían las oportunidades pedagógicas y promueven la autonomía docente. Finalmente, la dimensión gamificación se asume como una estrategia innovadora que, al incorporar dinámicas de juego en los procesos educativos, incrementa la motivación, el compromiso y la creatividad del profesorado en el diseño de experiencias de aprendizaje significativas.

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

Estas categorías no solo orientan la comprensión de la problemática, sino que estructuran la intervención metodológica que culmina con la creación de una Biblioteca Digital Interactiva, concebida como recurso pedagógico para fortalecer las competencias tecnológicas y didácticas de los docentes y mejorar la enseñanza gramatical del inglés.

5.9.2 Enfoque de investigación

El presente estudio adopta un enfoque cualitativo, puesto que busca comprender en profundidad las percepciones, prácticas y necesidades de los docentes del área de inglés respecto a la enseñanza gramatical mediante tecnologías, desde su contexto institucional. Este enfoque cualitativo privilegia la interpretación de los significados, experiencias y dinámicas docentes en el escenario educativo (Daza, 2018). Asimismo, al combinar acción e investigación participativa, se favorece la reflexión sobre la práctica y la transformación del entorno docente, en coherencia con los lineamientos de la investigación-acción participativa (Zapata & Rondán, 2016).

El enfoque cualitativo resulta pertinente porque posibilita la reflexión colectiva y el aprendizaje situado, condiciones indispensables para promover transformaciones sostenibles en los procesos educativos mediados por tecnología.

5.9.3 Tipo de investigación

El tipo de investigación seleccionado es la Investigación-Acción Participativa (IAP), debido a que su propósito central es generar un cambio real y significativo en las prácticas pedagógicas del contexto intervenido, mediante la participación de los docentes como investigadores de su propia práctica. Este enfoque busca transformar la realidad educativa desde la acción y la reflexión conjunta de los actores implicados (Fals Borda, 1987; Kemmis & McTaggart, 1988).

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

La IAP se caracteriza por su naturaleza cíclica, reflexiva y colaborativa, donde la acción y la reflexión se entrelazan en un proceso continuo de mejora. Según Elliot (1993), este tipo de investigación promueve la comprensión profunda de la práctica docente al mismo tiempo que impulsa su transformación. En este caso, la metodología se desarrolla a partir de tres momentos fundamentales: diagnóstico, planeación y validación, que permiten identificar las necesidades, diseñar la estrategia de intervención y evaluar su impacto en la enseñanza gramatical.

La participación de los docentes en cada etapa garantiza la pertinencia contextual y la sostenibilidad del proyecto, al convertirlos en protagonistas de su propio desarrollo profesional. Así, la investigación no se limita a describir una realidad, sino que busca transformarla a través de la acción educativa y tecnológica (Carr & Kemmis, 2003; Fals Borda, 1987).

5.9.4 Tipo de estudio

El proyecto se inscribe dentro del tipo de estudio aplicado, propio de la Maestría en Tecnología e Innovación Educativa. Este tipo de investigación se orienta a la resolución de problemas concretos del contexto educativo, mediante el diseño, implementación y validación de una propuesta que combine fundamentos teóricos con acciones prácticas (Hernández Sampieri, Fernández Collado & Baptista, 2014; Tamayo & Tamayo, 2004).

En este orden de ideas, la aplicación se materializa en el diseño de la Biblioteca Digital Interactiva, concebida como un producto tecnológico educativo que responde a las necesidades detectadas en el diagnóstico institucional. Su carácter aplicado se evidencia en la transferencia directa del conocimiento generado hacia la mejora de las prácticas docentes en el Colegio Bilingüe José Allamano.

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

La investigación aplicada implica también un proceso de evaluación constante que permite retroalimentar y ajustar la estrategia, asegurando su efectividad y pertinencia en la enseñanza del inglés y el fortalecimiento de la competencia tecnológica docente (Bernal, 2010; Hernández Sampieri et al., 2014).

5.9.5 Técnicas de recolección de información seleccionadas

Para la obtención de la información se seleccionaron diversas técnicas coherentes con el enfoque cualitativo y con las categorías de análisis definidas. Estas permitieron construir una comprensión integral del contexto y de las necesidades formativas del profesorado.

Las técnicas empleadas son:

- Cuestionarios virtuales, diseñados para recopilar información sobre las percepciones de los docentes frente al uso de estrategias tecnológicas, su nivel de dominio digital y sus enfoques de enseñanza de la gramática inglesa.
- Entrevistas presenciales semiestructuradas aplicadas a un grupo representativo de docentes para profundizar en sus experiencias, dificultades y expectativas en torno al uso de herramientas digitales; las cuales son llevadas a cabo durante el proceso de aplicación del pilotaje.

Cada instrumento fue construido con base en las categorías de análisis: la enseñanza-aprendizaje, los recursos digitales y la gamificación, garantizando su coherencia con los objetivos del proyecto.

5.9.6 Técnicas de análisis de la información

La información recolectada se analizará mediante análisis cualitativo descriptivo e interpretativo, con el apoyo de la técnica de análisis de contenido. Esta metodología permitirá

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

identificar patrones, categorías emergentes y relaciones entre los discursos, percepciones y prácticas de los docentes.

El proceso de análisis seguirá tres etapas:

1. Codificación inicial, en la que se organizarán las respuestas y registros según las categorías de análisis predefinidas.
2. Agrupación temática, donde se identificarán coincidencias, divergencias y tendencias relevantes.
3. Interpretación contextual, orientada a comprender los significados que los docentes atribuyen a sus prácticas y al uso de la tecnología en la enseñanza gramatical.

El análisis será triangulado entre los datos obtenidos de cuestionarios, entrevistas y observaciones, con el fin de garantizar la validez y consistencia de los hallazgos. Este proceso proporcionará la base para el rediseño de estrategias didácticas y la consolidación del producto tecnológico.

5.9.7 Aplicación y análisis de los resultados preliminares

En la fase diagnóstica se aplicaron los instrumentos a los 18 docentes del área de lengua inglesa, quienes participaron de manera voluntaria. El análisis preliminar permitió evidenciar cuatro aspectos principales:

1. Un dominio intermedio en el uso de herramientas tecnológicas aplicadas a la enseñanza.
2. La prevalencia de estrategias tradicionales centradas en la explicación gramatical y la traducción.
3. Una falencia en la planeación y aplicación de actividades evaluativas gramaticales.
4. Una disposición positiva hacia la incorporación de recursos digitales, siempre

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

que se perciban como útiles, accesibles y alineados con los objetivos curriculares.

Estos resultados fueron determinantes para la planeación del diseño de la Biblioteca Digital Interactiva, orientada a responder a las necesidades detectadas. Durante la fase de validación, los docentes participarán en una prueba piloto, donde explorarán el entorno digital y realizarán actividades gramaticales interactivas. Posteriormente, completarán un cuestionario de usabilidad que permitirá valorar la efectividad y pertinencia del recurso.

El análisis de estos resultados aportará información clave para ajustar el diseño y garantizar su funcionalidad como herramienta de apoyo a la innovación pedagógica.

5.9.8 Procedimiento

El desarrollo metodológico del proyecto se estructura en cinco fases secuenciales, propias del ciclo de la Investigación-Acción Participativa:

1. Fase I: Diagnóstico.
 - a. Aplicación de cuestionarios.
 - b. Identificación de necesidades, limitaciones y oportunidades en la enseñanza de la gramática inglesa y uso de herramientas tecnológicas.
 - c. Sistematización e interpretación de la información recopilada.
2. Fase II: Planeación.
 - a. Generación de Matriz de Recursos Digitales.
 - b. Selección de recursos gramaticales y digitales pertinentes.
3. Fase III: Desarrollo y validación.
 - a. Elaboración del prototipo inicial con estructura, interfaz y

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

actividades interactivas.

- b. Desarrollo del entorno virtual.
- c. Validación de experto disciplinar y tecno-pedagogo.
- d. Aplicación de una prueba piloto con los docentes participantes.

4. Fase IV: Retroalimentación y ajustes.

- a. Recolección de retroalimentación cualitativa mediante cuestionarios y observación de planeaciones.
- b. Análisis de los resultados de la validación.
- c. Evaluación de la funcionalidad, pertinencia y usabilidad del entorno digital.
- d. Ajustes técnicos y pedagógicos a la Biblioteca Digital Interactiva.
- e. Sistematización final de la experiencia y difusión de resultados.

5. Fase V: Conclusiones y Proyecciones

- a. Elaboración de conclusiones generales del proceso de investigación.
- b. Proyecciones e impacto futuro del proyecto.

Este procedimiento garantiza la coherencia entre las fases de investigación, el diseño de la innovación y la validación del impacto educativo en el contexto institucional.

5.9.9 *Producto o resultado esperado*

El principal producto del proyecto es la Biblioteca Digital Interactiva, un entorno digital que integra recursos didácticos, actividades gamificadas y herramientas tecnológicas diseñadas para fortalecer las competencias pedagógicas y tecnológicas de los docentes del área de inglés.

Se espera que este recurso contribuya a:

- Mejorar la enseñanza y evaluación gramatical mediante estrategias activas y participativas.

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

- Potenciar el uso significativo de tecnologías educativas en la práctica docente.
- Favorecer la autonomía profesional y la reflexión pedagógica de los docentes.
- Generar un modelo replicable en otros niveles y áreas académicas del colegio.

El producto final se constituye, por tanto, en una innovación educativa digital, sustentada en fundamentos pedagógicos y tecnológicos que promueven la transformación de las prácticas docentes en el área de lengua extranjera.

5.9.10 Descripción de la población y muestra

La población objeto de estudio está conformada por los 17 docentes del área de lengua inglesa del Colegio Bilingüe José Allamano de Bogotá. Todos cuentan con formación profesional en enseñanza del inglés y experiencia en educación básica y media.

La muestra seleccionada es intencional ya que se eligió por criterios de pertinencia y disponibilidad. Se incluyó la totalidad de los docentes del área para asegurar una visión integral de las prácticas y necesidades del equipo. Durante la validación del prototipo, se contará con la participación de los mismos docentes, quienes aportarán sus valoraciones sobre la funcionalidad y aplicabilidad de la Biblioteca Digital Interactiva.

5.9.11 Matriz de interesados y beneficiarios

Tabla 3

Interesados y beneficiarios del proyecto "Del aula tradicional a la experiencia digital: rediseño de la enseñanza gramatical del inglés con enfoque innovador"

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

Grupo de interesados / beneficiarios	Intereses	Expectativas	Problemas previstos	Predisposición (resistente, ambivalente, neutral, solidario,	Grupo de interesados / beneficiarios
Docentes del área de inglés	Mejorar sus prácticas pedagógicas, fortalecer competencias tecnológicas y acceder a recursos Digitales innovador	Participar en procesos de formación e innovación que faciliten su labor docente y promuevan la enseñanza significativa de la gramática.	Resistencia inicial al cambio metodológico o dificultades en el manejo de herramientas tecnológicas.	Comprometido	Brindar acompañamiento y capacitación constante, promover la participación y reconocer sus aportes en el proceso.
Coordinación académica y directivos	Asegurar la calidad educativa e impulsar procesos de innovación institución al.	Contar con estrategias efectivas que fortalezcan las prácticas docentes y los resultados académicos.	Limitaciones de tiempo para el seguimiento y posibles restricciones administrativas o técnicas.	Solidario	Mantener comunicación permanente, presentar avances periódicos y evidenciar resultados medibles de la innovación.
Estudiantes del Colegio Bilingüe José Allamano	Recibir clases más dinámicas, interactivas y motivadoras.	Aprender la gramática inglesa de forma significativa, mediante actividades lúdicas y digitales.	Posible falta de acceso a dispositivos o conectividad durante el uso del recurso.		Asegurar la accesibilidad del entorno digital, fomentar su motivación y participación en las actividades propuestas.
Equipo investigador	Desarrollar una innovación educativa funcional y transferible.	Validar la pertinencia pedagógica y tecnológica de la Biblioteca Digital Interactiva.	Dificultades logísticas o técnicas en la implementación y validación del prototipo.	Comprometido	Equipo investigador
Institución educativa	Fortalecer su Imagen institución al como referente de innovación pedagógica.	Implementar proyectos que integren tecnología, creatividad y aprendizaje significativo.	Limitaciones presupuestales o de infraestructura tecnológica.	Solidario	Gestionar apoyo institucional, visibilizar el impacto del proyecto y garantizar su sostenibilidad a largo plazo.

Nota. Elaboración propia a partir del análisis de los actores involucrados en el proyecto de investigación (2026).

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

5.9.12 Matriz de Recursos Previstos
Tabla 4

Recursos previstos para la implementación del proyecto "Del aula tradicional a la experiencia digital: rediseño de la enseñanza gramatical del inglés con enfoque innovador".

Tipo de recurso	Descripción	Uso en el proyecto
Económicos	Recursos propios del equipo investigador.	Cubrir gastos de materiales, licencias de software educativo, y recursos digitales
Tecnológicos	Herramientas digitales como Genially, Edpuzzle, Wordwall, Canva y formularios de Google.	Diseño, validación y seguimiento de la Biblioteca Digital Interactiva y de los cuestionarios y encuestas aplicadas.
Materiales	Computadores, video beam, dispositivos personales de la planta docente, conexión WiFi institucional, material impreso (guías y formatos), y registros de planeaciones docentes	Apoyo logístico y didáctico para talleres, entrevistas, observaciones y validaciones de instrumentos.
Talento humano	18 docentes del área de inglés, equipo investigador, asesora académica, y apoyo técnico de la institución	Diseño, validación, aplicación y análisis de los instrumentos, así como la implementación de la innovación educativa.

Nota. Elaboración propia a partir del análisis de los actores involucrados en el proyecto de investigación (2026).

5.9.13 Cronograma
Tabla 5

Cronograma de ejecución del proyecto según fases metodológicas

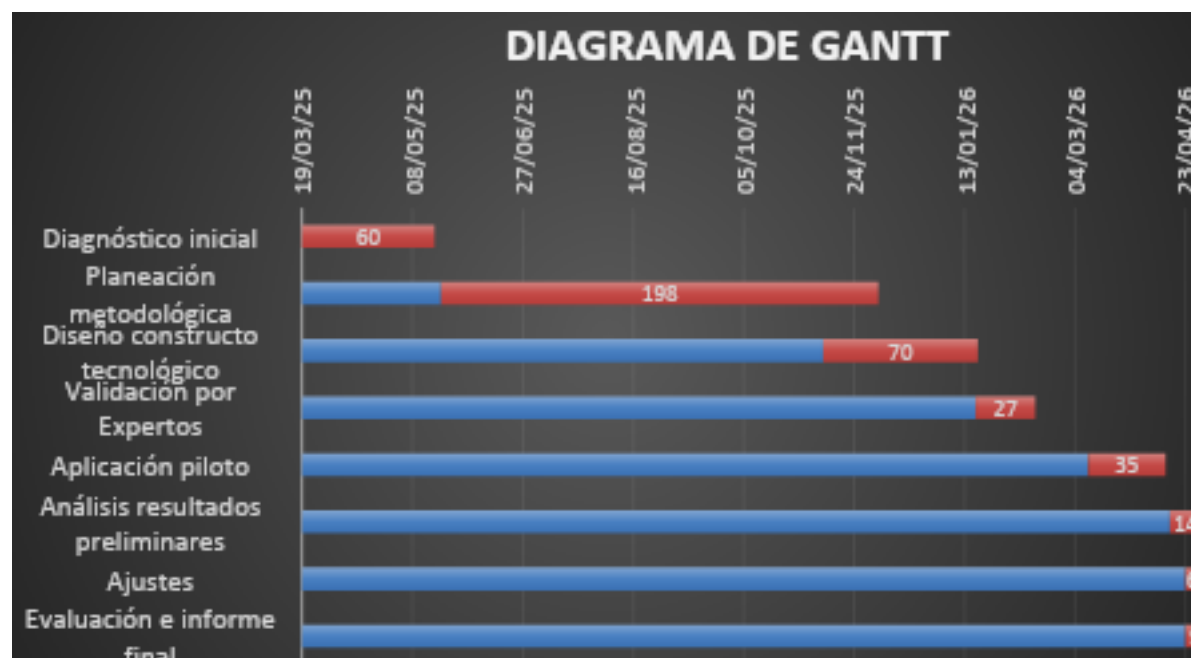
DESCRIPCIÓN	INICIO	DURACIÓN	FINAL
Diagnóstico inicial	19/3/2025	60	19/5/2025
Planeación metodológica	21/5/2025	198	5/12/2025
Diseño constructo tecnológico	10/11/2025	70	17/1/2026
Validación por Expertos	18/1/2026	27	12//02/2026
Aplicación piloto	10/3/2026	35	15/4/2026
Análisis resultados preliminares	16/4/2026	14	30/4/2026
Ajustes	30/4/2026	6	6/5/2026
Evaluación e informe final	6/5/2026	9	15/5/2026

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

Nota. Elaboración propia (2026).

Figura 2

Diagrama de Gantt ejecución del proyecto según fases metodológicas



Nota.
Elaboración
propia
(2026).

El

enfoque cualitativo y la metodología de Investigación-Acción Participativa constituyen la base del proyecto “Del aula tradicional a la experiencia digital”, orientado a generar una transformación real en las prácticas docentes del área de inglés del Colegio Bilingüe José Allamano. A través del diagnóstico participativo, el diseño de la Biblioteca Digital Interactiva y su validación colaborativa, se busca no solo fortalecer las competencias pedagógicas y tecnológicas de los docentes, sino también promover una enseñanza gramatical más significativa, creativa y coherente con las demandas del siglo XXI.

6 Resultados y análisis de resultados

El análisis de los resultados presentados a continuación se realizó mediante un proceso de triangulación de datos, integrando la información recolectada de tres fuentes principales: las percepciones de los docentes (obtenidas mediante encuestas Likert y transcripciones del pilotaje),

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

la observación directa de la interacción con la biblioteca digital ALLAMANOVA y el sustento teórico de la Investigación-Acción Participativa (IAP). Este enfoque permitió validar el impacto del rediseño pedagógico y el uso de inteligencia artificial en la enseñanza de la gramática inglesa.

El procesamiento de la información se efectuó mediante una codificación abierta y axial de las transcripciones, lo que facilitó la identificación de categorías emergentes relacionadas con la apropiación tecnológica y la optimización de la planeación docente.

6.1 Resultados de la fase diagnóstica

6.1.1 Fase I: Diagnóstico

La fase diagnóstica tuvo como propósito identificar las estrategias didácticas y tecnológicas utilizadas por los docentes del Colegio Bilingüe José Allamano en la enseñanza de la gramática inglesa, así como reconocer sus necesidades, limitaciones y percepciones frente al uso de recursos digitales e inteligencia artificial en contextos educativos.

Para ello, se aplicó un cuestionario diagnóstico a 17 docentes del área de lengua inglesa del Colegio Bilingüe José Allamano, junto con actividades de exploración pedagógica orientadas a identificar las estrategias didácticas y tecnológicas utilizadas en la enseñanza de la gramática inglesa. Los resultados obtenidos fueron organizados y representados mediante gráficas estadísticas que permitieron evidenciar tendencias relevantes para el desarrollo del proyecto.

Entre los hallazgos más significativos se encontró que el 53,2 % de los docentes manifestó no haber recibido capacitación en el uso de tecnologías aplicadas a la educación, mientras que la mayoría expresó interés en aprender a utilizar herramientas de inteligencia artificial para la creación de actividades gamificadas y procesos de evaluación ya que solamente 4 docentes

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

reportaron haber usado en algún momento la inteligencia artificial.

Figura 3

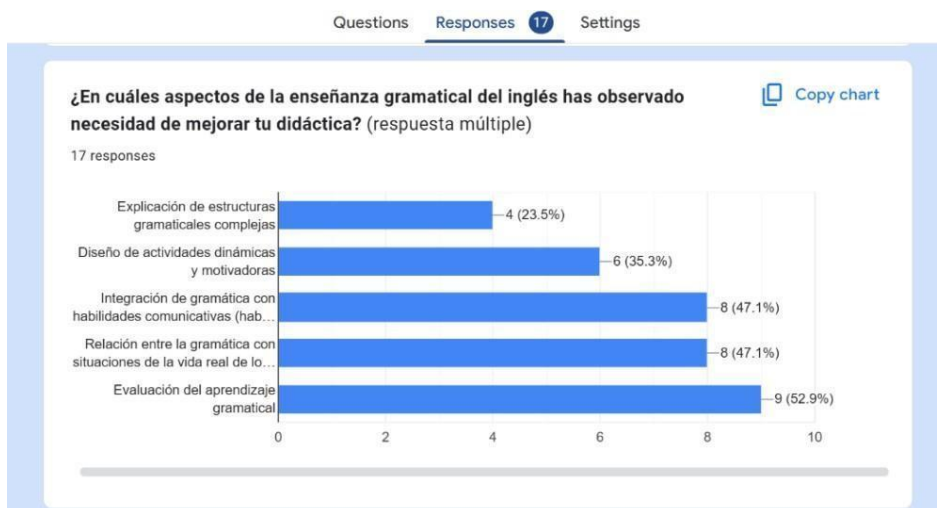
Resultados sobre capacitaciones relacionadas con el uso de tecnologías digitales realizadas por los docentes.



Nota. Captura obtenida del formulario aplicado a docentes del Colegio Bilingüe José Allamano (2026).

Figura 4

Aspectos de la enseñanza gramatical del inglés en los que los docentes consideran necesario mejorar su didáctica.



Nota. Resultados obtenidos del formulario aplicado a docentes del Colegio Bilingüe José Allamano (2026).

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

Figura 5

Recursos tecnológicos que los docentes desean aprender para fortalecer el desarrollo de sus clases



Nota. Resultados obtenidos del formulario aplicado a docentes del Colegio Bilingüe José Allamano (2026).

Figura 6

Herramientas digitales incorporadas con frecuencia por los docentes en el desarrollo de las temáticas gramaticales en el Colegio Bilingüe José Allamano



Nota. Resultados obtenidos del formulario aplicado a docentes del Colegio Bilingüe José Allamano (2026).

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

Asimismo, el 52,9 % de los participantes indicó desconocer plataformas diferentes a Kahoot y Liveworksheets para gamificar y evaluar actividades académicas. Finalmente, el 100 % de los docentes consideró prioritario integrar inteligencia artificial y nuevas tecnologías en el desarrollo de sus clases con el propósito de fortalecer sus prácticas pedagógicas. Los resultados evidenciaron que los docentes reconocen la necesidad de incorporar herramientas digitales que permitan dinamizar la enseñanza de la gramática inglesa y facilitar la planeación de actividades significativas. De igual manera, se identificó una percepción positiva frente al uso de inteligencia artificial como apoyo pedagógico, especialmente en aspectos relacionados con la optimización del tiempo, la generación de ideas y la diversificación de estrategias didácticas.

Figura 7

Recursos digitales que los docentes desean fortalecer en su práctica pedagógica



Nota. Resultados obtenidos del formulario aplicado a docentes del Colegio Bilingüe José Allamano (2026)

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

Figura 8

Percepción y expectativas ante nuevos recursos digitales



Nota. Resultados obtenidos del formulario aplicado a docentes del Colegio Bilingüe José Allamano (2026).

6.1.2 Fase II: Planeación

Con base en los resultados obtenidos durante la fase diagnóstica, se desarrolló la fase de planeación del proyecto, orientada a estructurar pedagógica y técnicamente la propuesta de innovación denominada *Allamanova*, una Biblioteca Digital Interactiva enfocada en el fortalecimiento de las competencias pedagógicas y tecnológicas docentes para la enseñanza de la gramática inglesa.

Como parte de esta fase, se realizó la generación de una matriz de recursos digitales, la cual permitió organizar, clasificar y seleccionar herramientas tecnológicas, recursos gramaticales y plataformas digitales pertinentes para responder a las necesidades identificadas en el diagnóstico. La construcción de esta matriz facilitó la sistematización de recursos relacionados con gamificación, inteligencia artificial, actividades interactivas y creación de contenido educativo digital.

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

Posteriormente, se efectuó un proceso de selección y análisis de recursos digitales y gramaticales teniendo en cuenta criterios como accesibilidad, facilidad de uso, pertinencia pedagógica, potencial motivacional e integración de inteligencia artificial. Entre los recursos considerados se incluyeron plataformas de gamificación, herramientas de diseño interactivo, asistentes basados en inteligencia artificial y recursos orientados al fortalecimiento de habilidades gramaticales significativas tales como Genially, Microsoft Sway, Canva, Chamilo y Seppo.

A partir de esta matriz comparativa de recursos digitales, se realizó un análisis de las ventajas y limitaciones de diversos entornos virtuales y herramientas tecnológicas aplicables a la enseñanza de la gramática inglesa. Plataformas como Genially destacaron por su alto nivel de interactividad, diseño visual atractivo y facilidad para integrar recursos multimedia, elementos gamificados y experiencias inmersivas; sin embargo, algunas de sus funciones más avanzadas, relacionadas con analíticas, seguimiento y trabajo colaborativo, requieren licencias de pago.

Por otra parte, herramientas como Google Sites y Microsoft Sway ofrecían facilidad de uso y organización estructurada de contenidos, aunque presentaban limitaciones en términos de gamificación avanzada e interacción dinámica. Asimismo, plataformas como Wordwall y Canva for Education resultaron altamente útiles para la creación de actividades visuales e interactivas, pero funcionaban principalmente como herramientas complementarias y no como entornos integrales de seguimiento pedagógico. En cuanto a Chamilo, aunque permitía procesos de gestión académica y evaluación más estructurados, su interfaz y configuración requerían mayores conocimientos técnicos y una curva de aprendizaje más amplia para los docentes.

Tras este análisis comparativo, se seleccionó Seppo como plataforma principal para el desarrollo de la Biblioteca Digital Interactiva *Allamanova*, debido a su enfoque centrado en el aprendizaje gamificado, la creación intuitiva de experiencias interactivas y la posibilidad de integrar dinámicas basadas en retos, misiones y actividades colaborativas. Uno de los factores decisivos para su elección fue que constituye una de las pocas plataformas que permite realizar

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

seguimiento personalizado de los participantes y brindar retroalimentación efectiva en tiempo real, aspecto fundamental para acompañar los procesos de exploración y apropiación tecnológica de los docentes. Además, Seppo facilitó la integración de recursos externos y contenidos multimedia, razón por la cual se aprovecharon las ventajas de Genially para el diseño de materiales visuales e interactivos, así como de YouTube para la incorporación de videos explicativos y recursos audiovisuales complementarios. La combinación de estas herramientas permitió consolidar un entorno virtual gamificado más dinámico, interactivo y pedagógicamente pertinente para la posterior creación y desarrollo de la Biblioteca Digital Interactiva.

Asimismo, durante esta etapa se definió la estructura general de la Biblioteca Digital Interactiva, organizando los contenidos en diferentes espacios temáticos y experiencias interactivas diseñadas para favorecer procesos de aprendizaje significativo, exploración autónoma y apropiación tecnológica docente. La planeación contempló elementos visuales, dinámicas gamificadas, retos pedagógicos y actividades contextualizadas alineadas con las necesidades expresadas por los participantes.

6.2 Análisis y síntesis de la fase de planeación

Los resultados obtenidos en esta fase evidenciaron la importancia de diseñar propuestas pedagógicas contextualizadas que respondieran directamente a las necesidades tecnológicas y metodológicas identificadas en los docentes participantes. La matriz de recursos digitales permitió reconocer que existen múltiples herramientas innovadoras aplicables a la enseñanza de la gramática inglesa; sin embargo, gran parte de los docentes desconocían sus posibilidades pedagógicas o no habían tenido oportunidades previas de exploración y capacitación.

De igual manera, la planeación de la Biblioteca Digital Interactiva permitió consolidar una propuesta centrada en la accesibilidad, la interactividad y la integración de inteligencia artificial como apoyo a los procesos de planeación y diseño de actividades gramaticales. Esta fase contribuyó significativamente a la organización estructural de la innovación y al

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

fortalecimiento de la coherencia entre las necesidades detectadas y las soluciones planteadas.

Finalmente, los avances desarrollados fueron socializados mediante espacios de retroalimentación y revisión pedagógica con docentes participantes y expertos académicos, quienes realizaron observaciones relacionadas con aspectos visuales, funcionales y metodológicos que posteriormente fueron incorporados en el desarrollo del prototipo.

6.3 Fase III: Desarrollo y validación

Durante esta fase se llevó a cabo la elaboración del prototipo inicial de la Biblioteca Digital Interactiva Allamanova, integrando la estructura, interfaz, recursos digitales y actividades interactivas previamente planificadas. El desarrollo del entorno virtual se orientó hacia la creación de experiencias dinámicas e inmersivas que facilitaran el fortalecimiento de competencias pedagógicas y tecnológicas docentes relacionadas con la enseñanza de la gramática inglesa.

La propuesta fue diseñada mediante plataformas digitales interactivas que permitieron incorporar recursos multimedia, elementos de gamificación, herramientas basadas en inteligencia artificial y actividades contextualizadas. La interfaz fue organizada en diferentes espacios temáticos o “misiones”, cada uno orientado a experiencias específicas de aprendizaje y exploración pedagógica.

Dentro de los recursos implementados se incluyeron actividades gamificadas, ejercicios gramaticales interactivos, herramientas de creación de contenido y dinámicas de exploración autónoma. Asimismo, se integraron elementos visuales y narrativos orientados a generar una experiencia atractiva, intuitiva y significativa para los docentes participantes.

Posteriormente, el prototipo fue sometido a procesos de validación por parte de un experto disciplinar y un experto tecno-pedagógico, quienes realizaron observaciones

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

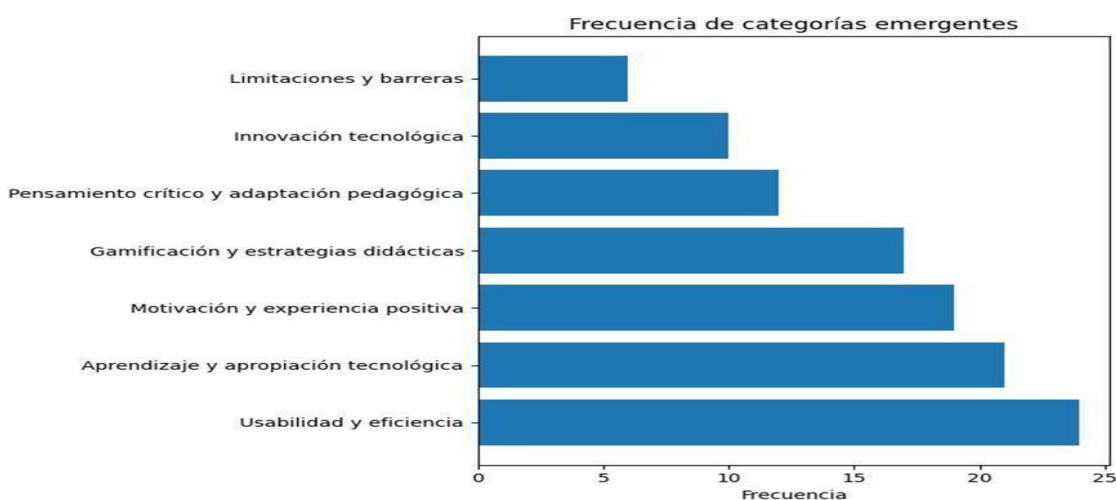
relacionadas con la pertinencia de los contenidos, organización visual, navegabilidad, claridad de instrucciones y coherencia pedagógica de la propuesta. Como resultado de esta validación se realizaron ajustes relacionados con la distribución de los recursos, optimización visual y mejora de algunos componentes interactivos.

Adicionalmente, se desarrolló una prueba piloto con 11 docentes de la institución, quienes exploraron el entorno virtual y desarrollaron diversas actividades diseñadas dentro de la Biblioteca Digital Interactiva. Durante este proceso se recopilieron percepciones, comentarios y experiencias

relacionadas con la funcionalidad, utilidad y aplicabilidad de la propuesta en contextos reales de enseñanza. Como se observa en la Figura 9, los resultados cuantitativos respaldan la viabilidad de la propuesta, destacando una alta favorabilidad en la experiencia de usuario.

Figura 9

Percepción docente sobre la usabilidad de la biblioteca Allamanova



Nota. Resultados obtenidos del formulario aplicado a docentes del Colegio Bilingüe José Allamano (2026).

El análisis de la Figura 9 permite evidenciar que la mayoría de los docentes calificó con la puntuación máxima la facilidad de navegación y la claridad de la interfaz de Allamanova. Este

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

alto nivel de aceptación técnica es fundamental, ya que confirma que el diseño visual basado en la narrativa futurista de Bogotá y el acompañamiento del cibermentor Zed cumplieron su propósito de reducir la ansiedad tecnológica y la brecha digital identificada en el diagnóstico inicial. Asimismo, la alta valoración en la claridad de la interfaz sugiere que los docentes se sintieron en

un entorno seguro para explorar las herramientas de inteligencia artificial integradas, como Brisk y Diffit, sin que la tecnología se convirtiera en un obstáculo pedagógico.

6.3.1 Análisis y síntesis de la fase de desarrollo y validación

El análisis de esta fase permitió confirmar que ALLAMANOVA no es solo una herramienta tecnológica, sino un ecosistema pedagógico funcional. Los resultados obtenidos evidenciaron una percepción positiva donde la facilidad de navegación (validada en la Figura 9) se tradujo en una mayor disposición de los docentes hacia la innovación.

De acuerdo con el enfoque de Investigación-Acción Participativa (IAP), esta fase demostró que cuando el docente participa en un entorno gamificado que reduce la carga administrativa mediante IA, su motivación intrínseca aumenta. Las dinámicas de exploración autónoma permitieron que los participantes reconocieran el potencial de herramientas como Brisk y Diffit para fortalecer la enseñanza de la gramática inglesa, pasando de una metodología tradicional a una mediada por la tecnología estratégica.

Además, la validación por expertos aseguró que la propuesta cumple con los estándares tecno-pedagógicos necesarios para su implementación a largo plazo en el Colegio Bilingüe José Allamano. La síntesis de esta fase indica que la integración de la IA y la gamificación es una respuesta efectiva a la brecha digital docente, logrando una apropiación tecnológica real y reflexiva.

Finalmente, los resultados de esta fase fueron compartidos mediante espacios de socialización institucional y jornadas de exploración pedagógica con los docentes participantes,

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

promoviendo procesos de apropiación tecnológica y reflexión sobre la integración de innovación educativa en el área de inglés.

6.4 Fase IV: Retroalimentación y ajustes

La fase de retroalimentación y ajustes tuvo como propósito evaluar la funcionalidad, pertinencia y usabilidad de la Biblioteca Digital Interactiva ALLAMANOVA a partir de las experiencias y percepciones de los docentes participantes. Para ello, se realizó la recolección de información cualitativa mediante entrevistas y espacios de diálogo pedagógico, cuyos resultados fueron analizados mediante procesos de codificación cualitativa utilizando el software Taguette.

Como resultado de este proceso, se consolidaron categorías emergentes que permiten sistematizar el impacto de la innovación (Ver Tabla 6).

Tabla 6

Categorías y subcategorías emergentes del proceso de validación.

Categoría	Subcategorías asociadas
Usabilidad y eficiencia	Ahorro de tiempo, claridad, facilidad de uso, navegación.
Aprendizaje y apropiación tecnológica	Aprendizaje práctico, creatividad pedagógica.
Motivación y experiencia positiva	Innovación tecnológica, dinamismo, interés.
Pensamiento crítico y adaptación pedagógica	Criterio docente, personalización de contenidos con IA.

Nota. Elaboración propia a partir del proceso de validación y análisis cualitativo realizado mediante el software Taguette (2026).

El análisis de estas categorías permitió identificar patrones de éxito significativos. En

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

cuanto a la Usabilidad y Eficiencia, los docentes destacaron la optimización del tiempo de planeación gracias a la Inteligencia Artificial. Como se evidencia en las transcripciones:

“Herramientas como Brisk y Diffit me permitieron crear material en minutos que antes me tomaba toda la tarde” (Docente participante, comunicación personal, mayo 2026). Asimismo, en la categoría de Pensamiento Crítico y Adaptación Pedagógica, se observó que la biblioteca fomentó un uso reflexivo de la tecnología: “Permite que el docente no solo use la IA, sino que la adapte a las necesidades reales de sus estudiantes” (Docente participante, comunicación personal, mayo 2026). Estos testimonios validan que la integración de asistentes como Brisk, Diffit y Eduaide no reemplazó el criterio docente, sino que lo potenció.

Aunque, se identificaron limitaciones iniciales relacionadas con el exceso de información textual en algunas misiones, estas fueron superadas mediante el acompañamiento y la exploración colaborativa. Con base en estos hallazgos, se realizaron los ajustes finales en la interfaz para mejorar la accesibilidad y la distribución de contenidos, consolidando un entorno virtual que no solo es funcional, sino pedagógicamente transformador para la enseñanza de la gramática inglesa en el Colegio Bilingüe José Allamano.

6.4.1 Análisis y síntesis de la fase de retroalimentación y ajustes

El análisis consolidado de esta fase final permitió evidenciar que la propuesta ALLAMANOVA respondió de manera integral a las necesidades diagnosticadas en los docentes del Colegio Bilingüe José Allamano. La triangulación de datos (encuestas, observación y análisis en Taguette) demostró que la integración de recursos digitales, gamificación e inteligencia artificial no solo fortalece las competencias tecnológicas, sino que revitaliza la didáctica de la gramática inglesa.

Un hallazgo fundamental en esta síntesis es la relación entre la IA y la autonomía docente. Los resultados demuestran que el uso de asistentes como Brisk y Diffit no es percibido

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

por los profesores como un reemplazo de su labor, sino como un soporte estratégico que fomenta la creatividad y la reflexión pedagógica. Esto permite a los docentes reconocer nuevas posibilidades metodológicas, transitando de un modelo de enseñanza basado en la repetición a uno centrado en experiencias significativas y contextualizadas.

Finalmente, la sistematización de esta experiencia confirma que la gamificación, mediada por la narrativa de la "Ciudad de Luz", actúa como un catalizador de la motivación intrínseca. Los hallazgos recolectados permiten responder positivamente a la pregunta de investigación, concluyendo que la biblioteca digital interactiva es una estrategia efectiva para la transferencia pedagógica y la innovación educativa en el contexto escolar, sentando las bases para una transformación digital sostenible en la institución.

6.5 Descripción técnica de la innovación

La innovación educativa ALLAMANOVA se consolida como una Biblioteca Digital Interactiva diseñada bajo un modelo tecno-pedagógico que integra tres pilares: Gamificación, Inteligencia Artificial y Recursos Digitales Abiertos. Técnicamente, la propuesta se estructuró de la siguiente manera:

Arquitectura y Plataformas:

Entorno Principal: Desarrollado en la plataforma Seppo, seleccionada por su capacidad para gestionar el aprendizaje basado en retos y permitir el seguimiento en tiempo real del progreso docente.

Interfaz Inmersiva: Se integró Genially para el diseño de la narrativa visual "Ciudad de Luz", proporcionando un entorno gráfico interactivo que facilita la navegación no lineal.

Asistentes de IA: Se incorporaron nodos de acceso directo a herramientas de Inteligencia Artificial Generativa como Brisk, Diffit y Eduaide, configuradas específicamente para la curación de contenidos gramaticales y la diferenciación de textos según niveles del MCER.

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

Estructura de la Experiencia (Misiones):

La biblioteca se organiza en misiones secuenciales que abordan las competencias del área de inglés: Planning, Reading, Writing, Listening y Speaking. Cada misión incluye:

Reto Pedagógico: Una situación problema contextualizada en el Colegio Bilingüe José Allamano.

Ciber-mentoría: Guía constante a través del personaje Zed, quien proporciona instrucciones y retroalimentación.

Sistema de Recompensas: Mecánica de gamificación basada en la obtención de "Llaves de Luz" e insignias digitales al completar cada nivel.

Componente Reflexivo:

Un aspecto técnico distintivo de la innovación es el módulo de Pensamiento Crítico, donde los docentes aprenden a validar y editar la información generada por la IA. Esto garantiza que la tecnología no sustituya el criterio pedagógico, sino que funcione como un asistente para la adaptación metodológica.

En síntesis, la articulación de estos recursos permitió consolidar un entorno virtual accesible y visualmente atractivo. El producto final, junto con sus manuales de usuario, matrices de recursos y evidencias de pilotaje, se presenta como soporte del proceso de innovación educativa implementado para el fortalecimiento de las competencias docentes en la institución.

7. Visión prospectiva

7.1 Enseñanzas aprendidas

- El desarrollo del proyecto permitió evidenciar que la incorporación de herramientas digitales en la enseñanza de la gramática inglesa favorece una mayor participación, motivación e interés por parte de los estudiantes durante las actividades académicas.

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

- Se comprendió la importancia de planificar pedagógicamente el uso de los recursos tecnológicos para que estos respondan realmente a los objetivos de aprendizaje y no solamente al uso instrumental de la tecnología.
- El trabajo colaborativo entre los integrantes del proyecto fortaleció las habilidades investigativas, comunicativas y organizativas necesarias para el desarrollo de propuestas educativas innovadoras.
- La experiencia permitió reconocer la necesidad de fortalecer constantemente las competencias digitales docentes para responder a las exigencias educativas actuales.

7.2 Fortalezas

- El proyecto responde a una necesidad identificada dentro del contexto educativo del Colegio Bilingüe José Allamano relacionada con la enseñanza de la gramática inglesa.
- La propuesta integra elementos de innovación pedagógica y transformación digital aplicados al área de inglés.
- La investigación permitió recopilar información relevante directamente de los docentes participantes, fortaleciendo la pertinencia de la propuesta.
- El diseño del proyecto presenta posibilidades reales de implementación institucional y continuidad académica.
- La propuesta promueve ambientes de aprendizaje más dinámicos, participativos e interactivos mediante el uso de recursos digitales.

7.3 Oportunidades de mejora

- Fortalecer los procesos de formación docente en el manejo pedagógico de herramientas digitales aplicadas a la enseñanza del inglés.
- Ampliar la muestra poblacional en futuras investigaciones para obtener resultados más representativos y diversos.

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

- Incrementar el acceso a recursos tecnológicos y espacios de acompañamiento institucional para facilitar la implementación de estrategias innovadoras.
- Profundizar en futuras investigaciones sobre la percepción y experiencia de los estudiantes frente al uso de herramientas digitales en las clases de gramática inglesa.

7.4 Recomendaciones

- Promover espacios institucionales de capacitación docente enfocados en innovación educativa y transformación digital.
- Es importante Implementar progresivamente herramientas tecnológicas que favorezcan el aprendizaje significativo y la participación estudiantil.
- Fortalecer el trabajo colaborativo entre docentes para compartir experiencias y estrategias pedagógicas innovadoras.
- Debemos continuar desarrollando proyectos educativos mediados por tecnología que respondan a las necesidades reales del contexto escolar.
- Se debe garantizar procesos de acompañamiento pedagógico y tecnológico durante la implementación de nuevas metodologías digitales.

7.5 Ideas de nuevos proyectos

- Diseño e implementación de una biblioteca digital institucional con recursos interactivos para la enseñanza del inglés.
- La creación de estrategias gamificadas orientadas al fortalecimiento de competencias gramaticales y comunicativas en lengua extranjera.
- El desarrollo de recursos educativos digitales adaptados a diferentes estilos y ritmos de aprendizaje.
- La implementación de herramientas basadas en inteligencia artificial para apoyar los procesos de enseñanza-aprendizaje del inglés.

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

- Investigación sobre el impacto de las metodologías digitales en el rendimiento académico, la motivación y la participación estudiantil.
- Implementación y validación de la Biblioteca Digital Interactiva Allamanova en instituciones educativas rurales del departamento del Cesar, con el propósito de fortalecer las competencias pedagógicas y tecnológicas de los docentes.
- Desarrollo de estrategias de formación y acompañamiento docente para promover el uso de recursos digitales, inteligencia artificial y actividades gamificadas en la enseñanza del inglés en contextos rurales.

8. Consideraciones éticas

El presente proyecto se desarrolló respetando los principios éticos relacionados con la investigación educativa, garantizando la participación voluntaria de los docentes involucrados en el proceso. Los participantes fueron informados sobre los objetivos del proyecto, las actividades desarrolladas y el uso académico de la información recolectada durante las fases de diagnóstico, pilotaje y validación.

Asimismo, se garantizó la confidencialidad y privacidad de los datos obtenidos mediante entrevistas, encuestas, observaciones y actividades de análisis cualitativo. La información recopilada fue utilizada exclusivamente con fines investigativos y académicos, evitando la divulgación de datos personales que pudieran afectar la identidad o integridad de los participantes.

De igual manera, el proyecto promovió un uso responsable, crítico y pedagógico de las herramientas tecnológicas e inteligencias artificiales implementadas dentro de la biblioteca digital Allamanova. Las tecnologías utilizadas fueron concebidas como recursos de apoyo al fortalecimiento de las prácticas docentes, sin reemplazar el criterio pedagógico ni la autonomía

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL
profesional de los docentes participantes.

9. Conclusiones

- Cierre de Brechas: La tecnología educativa no es solo un lujo urbano; es una necesidad imperante para las regiones. "Allamanova" demuestra que los docentes rurales pueden ser líderes de innovación si se les proveen las herramientas digitales adecuadas.
- Desarrollo Profesional: El proyecto empodera al docente como mediador crítico de la IA, capaz de adaptar contenidos tecnológicos a las necesidades específicas de su región, además de convertirlo en un experto en la creación de actividades haciendo uso de recursos digitales.
- Impacto Social: Se promueve la equidad educativa al garantizar que la calidad de la enseñanza del inglés no dependa de la ubicación geográfica, fomentando un aprendizaje significativo y motivador para todos los niños y jóvenes colombianos. Esta experiencia ratifica que la digitalización de los recursos permite democratizar el conocimiento, asegurando que los docentes de diferentes zonas accedan a formación de alta calidad en igualdad de condiciones, sin depender de la movilidad física.
- Impacto pedagógico: Se proyecta una transformación en las prácticas docentes, logrando entornos académicos tanto urbanos como rurales completamente innovadores, permeados por la creatividad y el uso de recursos digitales.

9. Referencias

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

Acevedo Vilorio, R. A., & Pérez Herazo, L. J. (2023). Gamificación como estrategia para fortalecer el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en el aula multigrado de la sede La Esperanza de la Institución Educativa Las Palmitas, La Unión, Sucre. Repositorio Universidad de Sucre. <https://repositorio.unisucree.edu.co/handle/001/5693>

Bautista-Boada, F. K. (2021). Teoría del Procesamiento de la Información Mediada por la Blackboard para la Enseñanza del Inglés. *Revista Docentes 2.0*, 12(1), 108–116. <https://doi.org/10.37843/rtded.v1i1.260>

Bernal, C. A. (2010). *Metodología de la investigación: Administración, economía, humanidades y ciencias sociales* (3.^a ed.). Pearson Educación.

Buendía, P. J. C. (2020). *El pensamiento creativo como herramienta en el Design Thinking*. *Negonotas Docentes*, (14), 47-55. Recuperado de: <https://doi.org/10.52143/2346-1357.592>

Cabero-Almenara, J., & Palacios-Rodríguez, A. (2021). *La evaluación de la educación virtual: las e-actividades*. *RIED-Revista iberoamericana de educación a distancia*, 24(2), 169-188. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/journal/3314/331466109010/331466109010.pdf>

Cabero-Almenara, J., & Martínez, A. (2022). *Competencias digitales docentes y su incidencia en la innovación educativa*. *Revista de Tecnología Educativa*, 14(1), 23–37. <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/565/1368>

Carr, W., & Kemmis, S. (2003). *Becoming critical: Education, knowledge and action research*. Routledge.

Castillo-Vergara, M., Alvarez-Marin, A., & Cabana-Villca, R. (2014). *Design thinking*:

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

cómo guiar a estudiantes, emprendedores y empresarios en su aplicación. Ingeniería Industrial, XXXV(3), 301-311. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=360433598006>

Colombia. (1994). Ley 115 de 1994 (8 de febrero), por la cual se expide la Ley General de Educación. Diario Oficial No. 41.214.

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

Colombia. (2013). Ley 1651 de 2013 (12 de julio), por la cual se modifica la Ley 115 de 1994, en relación con el fortalecimiento de la enseñanza del idioma extranjero en la educación básica y media. Diario Oficial No. 48.849.

<https://www.funcionpublica.gov.co/eva/gestornormativo/norma.php?i=53770>

Colombia aprende IA. (n.d.). <https://contenidos.ia.colombiaaprende.edu.co/>

Daza, W. G. I. (2018). Investigación educativa desde un enfoque cualitativo: la historia oral como método. *Voces de la Educación*, 3(6), 93-110.

Education First. (2023). *EF English Proficiency Index: A ranking of 113 countries and regions by English skills*. <https://www.ef.com/wwen/epi/>

Elliot, J. (1993). *El cambio educativo desde la investigación-acción*. Morata.

Ercolino T., A. G., & Arismendi, J. (2025). *La gamificación en el aprendizaje de la gramática del inglés como lengua extranjera para niños*. *Revista Franz Tamayo*, 7(19). <https://revistafranztamayo.org/index.php/franztamayo/article/view/1648>

Crompton, H., Edmett, A., Ichaporia, N., & Burke, D. (2024). AI and English language teaching: Affordances and challenges. *British Journal of Educational Technology*, 00, 1– 27. <https://doi.org/10.1111/BJET.13460>

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

Febriyanti, R. H. (2024). Investigating online collaborative grammar learning via Google Docs and WhatsApp: Indonesian EFL undergraduate students' views. *Linguists: Journal of Linguistics and Language Teaching*.

https://www.researchgate.net/publication/387172173_Unveiling_Online_Collaborative_Learning_and_Sense_of_Community_in_an_English_Drama_Course_Indonesian_EFL_Undergraduate_Students_View

Guzmán, N. S. A., Pérez, N. C. G., & Minero, N. a. L. (2019). Uso de las TIC en el aula como recursos de apoyo. *Dilemas Contemporáneos Educación Política Y Valores*.
<https://www.dilemascontemporaneoseduccionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/download/1648/1275>

Granados, L., Pérez, D., & Morales, R. (2020). *La implementación de tecnologías en los procesos educativos durante la pandemia del COVID-19*. *Revista de Innovación y Tecnología Educativa*, 6(3), 45–58. <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/565/1368>

Hernández, Á. A. B., & Domich, M. A. A. (2021). Herramientas digitales como recurso de interacción comunicativa en escuelas de Colombia. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 5(5), 7302-7320.

Hernández, L., Muñoz, M., Mejía, J., Peña, A., Rangel, N. y Torres, C. (2016). *Una Revisión Sistemática de la Literatura Enfocada en el uso de Gamificación en Equipos de Trabajo en la Ingeniería de Software*. *Revista ibérica de Sistemas y Tecnologías de Información (RISTI)*, 21, 33-50.

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

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

Huang, X., He, J., & Wang, H. (2020, June). A case study: students' perception of a collaborative game-based virtual learning environment. In *2020 6th international conference of the immersive learning research network (iLRN)* (pp. 46-53). IEEE.

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

Lee, J. J., & Hammer, J. (2011). Gamification in education: What, how, why bother? *Academic Exchange Quarterly*, 15(2), 146–151.

López Marín, J. C. (2024). *Una mirada introspectiva sobre la enseñanza de inglés como lengua extranjera en dos universidades de Colombia: una perspectiva de las evaluaciones estandarizadas* [Tesis doctoral, Universidad Nacional de La Plata]. Facultad de Humanidades y Ciencias de la Educación.

<https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/library?a=d&c=tesis&d=Jte2921>

Mazariegos Rivera, M. J. (2016). *Diseño de material gráfico digital e interactivo para el curso de Estudios Gramaticales del Profesorado en Educación a Distancia en modalidad e-learning de la Facultad de Humanidades de la Universidad de San Carlos de Guatemala* [Tesis de licenciatura, Universidad de San Carlos de Guatemala]. Universidad de San Carlos de Guatemala, Facultad de Arquitectura, Escuela de Diseño Gráfico.

Ministerio de Educación Nacional. (2006). *Estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras: Inglés*.
https://contenidos.mineducacion.gov.co/ntg/men/archivos/Referentes_Calidad/Estandares_basicos_de_competencias/Estandares_Basicos_Competencia_en_Lenguas_Extranjeras_%20Ingles.pdf

Mishchuk, I. M., Halapchuk-Tarnavska, O. M., & Yushak, V. M. (2024). El papel de las tecnologías innovadoras en la enseñanza de la gramática a los estudiantes. Vinnitsia National University Institutional Repository.

<https://evnuir.vnu.edu.ua/browse?type=author&value=Mishchuk%2C+Inna+M>

Ministerio de Educación Nacional. (2004). Decreto 3870 de 2004: Por el cual se

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

establecen niveles de competencia en lengua extranjera según el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas.

https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-237704_archivo_pdf_marco_europeo.pdf

Montenegro Romero, S. (2024). Gamificación mediada por TIC para la enseñanza del vocabulario en inglés en estudiantes de cuarto grado del Colegio Ciudadela Educativa de Bosa. Repositorio Institucional UDFJC. <https://repository.udistrital.edu.co/handle/11349/33707>

Noori, A. (2025). *Gamification and social media: Transforming English grammar learning in EFL classrooms*. *Journal of Social Sciences and Humanities*, 8(1), 55–68. Recuperado de <https://jssh.edu.af/jssh/article/view/60>

Ordoñez, M. A. J., & Marrufo, J. M. H. (2025). Las herramientas digitales en educación: una revisión narrativa. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 9(36), 620-636.

Pulgarín Alfonso, M. C. (2021). Propuesta de innovación pedagógica y didáctica: Gamificación mediada por TIC para la mejora del vocabulario en inglés en estudiantes de sexto grado del Instituto de Educación para Jóvenes y Adultos Soacha Génesis. Repositorio Institucional UDFJC. <https://repository.udistrital.edu.co/handle/11349/26659>

Recursos educativos digitales. (2020). In *Ediciones USTA eBooks* (pp. 31–48). <https://doi.org/10.2307/j.ctv15kxfkp.6>

Reid, S. E., & Estrem, H. (2023). *Designing digital repositories: User-centered design thinking and mentoring writing teachers*. *College Composition and Communication*, 74(4),

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

689–711. <https://eric.ed.gov/?q=Designing+Digital+Repositories%3a&id=EJ1390145>

Roeder, R., Araujo-Jones, D., & Miller, E. R. (2020). Grammar in communicative language teaching: Teacher beliefs about theory versus practice. *International Journal of English Language Teaching*.

https://www.researchgate.net/publication/358089256_Grammar_in_Communicative_Language_Teaching

Romero, E. L. C., & Moreira, J. a. M. (2020). Entornos virtuales de aprendizaje y su rol innovador en el proceso de enseñanza. *ReHuSo Revista De Ciencias Humanísticas Y Sociales*, 4(1), 119–127. <https://revistas.utm.edu.ec/index.php/Rehuso/article/download/2156/2275>

Salas Suárez, L. A. (2023). *Identificación de factores que inciden en las dificultades de aprendizaje del inglés en estudiantes de séptimo grado: Un enfoque pedagógico en la Institución Educativa Concentración Simón Araujo de Sincelejo* [Tesis de maestría, Fundación Universitaria Los Libertadores].

Shakhmalova, I., & Zotova, N. (2023). Techniques for increasing educational motivation and the need to assess students' knowledge: The effectiveness of educational digital games in learning English grammatical material. *Journal of Psycholinguistic Research*, 52(5), 1875-1895.

Sailer, M., & Homner, L. (2020). The gamification of learning: A meta-analysis. *Educational Psychology Review*, 32(1), 77-112. <https://doi.org/10.1007/s10648-019-09498-w>

Tamayo, M., & Tamayo, M. (2004). *El proceso de la investigación científica*. Limusa.

Taş, S., Demirbaş, M., & Arslan, E. (2025). *Digital game-based learning for grammar in EFL contexts: A systematic review*. *Journal of Language Education and Research*, 11(2), 45–62.

Recuperado de <https://dergipark.org.tr/en/download/article-file/4332661>

Timbe-Castro, L. C., García-Herrera, D. G., Castro-Salazar, A. Z., & Erazo-Álvarez, J. C.

DEL AULA TRADICIONAL A LA EXPERIENCIA DIGITAL

(2020). Gamificación como estrategia innovadora en la enseñanza del Inglés. EPISTEME

KOINONIA,

3(1),

163.

<https://fundacionkoinonia.com.ve/ojs/index.php/epistemekoinonia/article/download/997/1788>

Underwood, P. R. (2017). Challenges and change: Integrating grammar teaching with communicative work in senior high school EFL classes. SAGE Open.

<https://doi.org/10.1177/2158244017722185>

UNESCO. (2023). *Marco de competencias de los docentes en materia de TIC*.

UNESCO. <https://ojs.docentes20.com/index.php/revista-docentes20/article/view/565/1368>

Vélez White, C. M., Díaz Tafur, J. I., Leuro, Á., Q. E. P. D., Gómez Mejía, S., Vanegas Sánchez, I., Castaño Güiza, Y., Cely Herrera, R. M., Van De Putte, J., & Salamanca, A. (2006). Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: Inglés. In *SERIE GUÍAS N° 22* (Primera). Ministerio de Educación Nacional. https://www.mineducacion.gov.co/1780/articles-115174_archivo_pdf.pdf

Vinasco, I. C. A. (2018). Ambientes escolares: un espacio para el reconocimiento y respeto por la diversidad. Sophia, 14(2), 84–93. <https://revistas.ugca.edu.co/index.php/sophia/article/download/852/1286>

Zapata, F., & Rondán, V. (2016). *La Investigación-Acción Participativa: Guía conceptual y metodológica*. Instituto de Montaña.

Zepeda-Hernández, S., Abascal-Mena, R. y López-Ornelas, E. (2016). *Integración de la gamificación y el aprendizaje activo en el aula*. Ra Ximhai, 12(6), 315-325. Disponible en: <https://goo.gl/pzA7pR>