



**Implementación de una Plataforma Interactiva para Fortalecer la Comprensión Lectora
en Inglés en los Estudiantes de 11 Grado del Colegio Misael Pastrana Borrero Ubicado en
Cúcuta.**

John Edgar Aya Rincón

Leidy Carolina Ardila Carreño

Luis Miguel Urbina Ortega

Facultad de Ciencias Sociales y Educación, Maestría en Recursos Digitales Aplicados a la
Educación, Universidad de Cartagena

Hermes Orlando Sarmiento Morales

Cúcuta-Norte de Santander, Colombia

18 de agosto del 2021

Dedicatoria

El presente trabajo investigativo lo dedicamos principalmente a Dios Todo Poderoso por ser nuestro inspirador y guía, por brindarnos salud y bienestar para culminar este proceso de la mejor manera.

A nuestros padres, por su apoyo y amor en todos estos años, lo que nos fortaleció para ser mejores personas y profesionales.

A nuestras parejas quienes con su comprensión y colaboración nos acompañaron durante toda esta etapa siendo gran soporte e inspiración para convertirnos en nuestra mejor versión.

Agradecimientos

A la Universidad de Cartagena por brindarnos el espacio de desarrollo y crecimiento personal e intelectual durante la ejecución de esta investigación.

A la docente Karen Julio Cárdenas por sus valiosos aportes y orientaciones teóricas al inicio de este proceso investigativo.

Al profesor Hermes Orlando Sarmiento por su dedicado trabajo en el análisis, la revisión, acompañamiento, sugerencias y por compartir su experiencia y sapiencia con entusiasmo.

A nuestro grupo de compañeros por compartir sus conocimientos, experiencias y recomendaciones a esta investigación.

A nuestros colegas y amigos por sus ideas en la creación de la plataforma interactiva a utilizar en este proyecto investigativo.

A los participantes de este proyecto por su apoyo y compromiso a pesar de las circunstancias y dificultades que pudieran surgir en el desarrollo del proceso.

Contenido

Introducción.....	12
1. Planteamiento y Formulación del Problema	15
1.1 Planteamiento del Problema.....	15
1.2 Formulación del Problema	17
1.3 Antecedentes del Problema	18
1.3.1 Internacionales	18
1.3.2 Nacionales	22
1.4 Justificación.....	27
1.5 Objetivos	29
1.5.1 Objetivo General	29
1.5.2 Objetivos Específicos.....	29
1.6 Supuestos y Constructos	30
1.7 Alcances y Limitaciones	32
2. Marco de Referencia	34
2.1 Marco Contextual.....	35
2.2 Marco Normativo	39
2.2.1 Modelos Normativos Internacionales	40
2.2.2 Modelos Normativos Nacionales	46

2.2.3 Modelos Normativos Locales	54
2.3 Marco Teórico	55
2.3.1 Implementación de Tic	55
2.3.2 Plataformas Interactivas	56
2.3.3 Herramientas Tecnológicas y sus Ventajas	57
2.3.4 Adaptabilidad de las Plataformas	61
2.3.5 Adquisición de una Lengua Extranjera	62
2.3.6 Inglés y los Ambientes de Aprendizaje Virtual	63
2.3.7 Comprensión Lectora en Ambientes Virtuales	63
2.3.8 Competencias Comunicativas	64
2.3.9 Proceso Lector y sus Estrategias	65
2.3.10 Comprensión Lectora	65
2.3.11 Teorías Relacionadas con las Variables	66
2.4 Marco Conceptual	70
2.4.1 Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC)	70
2.4.2 Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA)	71
2.4.3 Plataformas Interactivas	71
2.4.4 Bilingüismo	74
2.4.5 Lengua Extranjera	75
2.4.6 Segunda Lengua	75

2.4.7 Competencia Lectora	76
2.4.8 Comprensión Lectora	76
3. Metodología	79
3.1 Modelo de Investigación	79
3.2 Participantes	80
3.3 Categorías o Variables del Estudio	83
3.4 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Información	86
3.5 Ruta de Investigación	88
3.5.1 Fase 1: Deconstrucción de la Práctica.....	89
3.5.2 Fase 2: Reconstrucción de la Práctica Docente.....	90
3.5.3 Fase 3: Evaluación de la Práctica Reconstruida.....	91
3.6 Análisis de la Información	94
4. Intervención Pedagógica aula o Innovación TIC, institucional, u otra.....	96
5. Análisis, Conclusiones y Recomendaciones	102
5.1 Análisis.....	102
5.2 Conclusiones	104
5.3 Recomendaciones.....	106
Referencias Bibliográficas	108
Anexos	121

Lista de Figuras

Figura 1. Resultados pruebas saber 11 Colegio Misael Pastrana Borrero	16
Figura 2. Componente de inglés.....	16
Figura 3. Barrio San Mateo	35
Figura 4. Fachada de la Institución	37
Figura 5. Sede Central de la Institución	39
Figura 6. Niveles del MCERL	46
Figura 7. Mapa Conceptual	78
Figura 8. Ruta de Investigación	93

Lista de Tablas

Tabla 1. Categorías o Variables de Estudio 83

Lista de Anexos

Anexo 1. Placement Test Inicial y Final	121
Anexo 2. Resultados Placement Test Inicial.....	132
Anexo 3. Cronograma de Actividades	133
Anexo 4. Resultado Placement Test Final	134
Anexo 5. Encuesta.....	135
Anexo 6. Focus Group	138

Resumen

Título: Implementación de una Plataforma Interactiva para Fortalecer la Comprensión Lectora en Inglés en los Estudiantes de 11 Grado del Colegio Misael Pastrana Borrero Ubicado en Cúcuta.

Autor(es): John Edgar Aya Rincón, Leidy Carolina Ardila Carreño y Luis Miguel Urbina Ortega

Palabras claves: TIC, Plataforma Interactiva, Lengua Extranjera, Comprensión Lectora, Proceso Educativo.

Considerando la importancia de la comprensión lectora en el idioma extranjero inglés, se diseñó y creó una plataforma interactiva en Mil Aulas para los estudiantes del colegio Misael Pastrana Borrero de Cúcuta, la cual pretende afianzar esta competencia incorporando las TIC como estrategia de lectura mediante actividades basadas en las siete secciones de la prueba Saber. Este proyecto incorpora la investigación social, la cual identifica problemáticas particulares para solucionarlas aplicando conocimientos pedagógicos, basándose en la investigación acción pedagógica, que procura estructurar la práctica docente en búsqueda del mejoramiento continuo, brindándole importancia a la transformación de los procesos de enseñanza y aprendizaje. Una vez finalizado el proyecto y analizado el placement test final, se logró evidenciar una mejora en la población objeto en lo referente al conocimiento gramatical, lexical y de lectura literal e inferencial del idioma, además, se recolectó información acerca del rendimiento de la plataforma y las percepciones personales del curso en busca de optimizar este recurso para que pueda ser usado como instrumento de la comprensión lectora.

Abstract

Title: Implementación de una Plataforma Interactiva para Fortalecer la Comprensión Lectora en Inglés en los Estudiantes de 11 Grado del Colegio Misael Pastrana Borrero Ubicado en Cúcuta.

Author(s): John Edgar Aya Rincón, Leidy Carolina Ardila Carreño y Luis Miguel Urbina Ortega

Key words: ICT, Interactive Platform, Foreign Language, Reading Comprehension, Educational Process.

Considering the importance of reading comprehension in the English foreign language, an interactive platform is designed and created in MilAulas for the students of the Misael Pastrana Borrero school from Cúcuta, which aims to strengthen this competence by incorporating ICT as a reading strategy through activities based in the seven sections of the Saber test. This project incorporates social research, which identifies particular problems to solve them by applying pedagogical knowledge, based on pedagogical action research, which seeks to structure teaching practice in search of continuous improvement, giving importance to the transformation of teaching and learning processes. Once the project was completed and the final placement test was analyzed, it was possible to demonstrate an improvement in the target population in terms of grammatical, lexical, literal and inferential reading knowledge of the language, in addition, information was collected about the performance of the platform and the personal perceptions of the course in search of optimizing this resource so that it can be used as an instrument of reading comprehension.

Introducción

Los recursos educativos digitales proporcionan un ambiente escolar propicio en el cual los estudiantes pueden generar y adquirir conocimientos de una manera didáctica, facilitando los procesos de enseñanza-aprendizaje en los diferentes momentos de la clase, potenciando la exploración, estructuración, práctica y evaluación, al igual que, los procesos de autoevaluación, retroalimentación, comunicación (Bilbao et al., 2018). Dicho esto, se busca crear una plataforma interactiva en Mil Aulas (Moodle) empleando herramientas educativas como Kahoot, Mobbyt, Educaplay, Quizizz y Exelearning, enfocadas en trabajar y mejorar las competencias básicas de comprensión lectora en inglés promoviendo el trabajo colaborativo para lograr el aprendizaje deseado.

El capítulo inicial de este proyecto investigativo contiene el contexto del cual se desprenden el planteamiento y la formulación de la problemática en general, así mismo, se presentan los antecedentes tanto internacionales como nacionales sobre los cuales se determina la viabilidad del uso de estas plataformas interactivas en el fortalecimiento de la habilidad de comprensión lectora en lengua extranjera, lo que establece las bases y su relación con las variables de este estudio. Además, en esta sección podrán encontrar la población seleccionada y sus características, la justificación de la selección de esta problemática que demuestra la relevancia en esta área, los objetivos generales y específicos que se desean cumplir, los supuestos y constructos proyectados para esta investigación, y finalmente, los alcances y limitaciones a los cuales se verán enfrentados los participantes e investigadores.

De la misma manera, este trabajo contiene un marco referencial donde se incorpora el contexto social de los participantes y sus características principales, a su vez, se presenta el aspecto legal donde se estructura una sección con cada una de las normas que avalan y

respaldan los procesos a efectuar dentro de este proyecto. La construcción teórica se relaciona con los autores más relevantes de cada categoría que sustenta este estudio, estableciendo los fundamentos principales para la continuación de esta investigación, finalmente, se proporcionan los conceptos más destacados, definiéndolos de una manera clara y organizándolos en las dos variables principales tecnología e inglés.

En lo referente a la metodología, se establece desde un enfoque cualitativo la investigación acción pedagógica en este tercer capítulo como el modelo para el diseño, creación e implementación de la plataforma educativa, además, se fundamenta el componente social evidenciado en el contexto donde los participantes se desenvuelven con el propósito de trabajar activamente en la solución de la problemática establecida. Este estudio analiza los datos obtenidos en el placement test inicial para crear actividades idóneas encaminadas a solucionar las falencias en la habilidad lectora. Por otra parte, en el aspecto metodológico se relacionan los participantes, las variables de acuerdo con los objetivos específicos y sus dimensiones según las metas que se quieren alcanzar, las técnicas e instrumentos de recolección de información, así como la ruta de investigación acorde a sus fases de deconstrucción, reconstrucción, evaluación de la práctica y la interpretación de estos datos que permitirán realizar descripciones y comparaciones objetivas referentes a características tecnológicas, académicas, motivacionales, pedagógicas y lúdicas de los participantes del proyecto.

Luego de tener la ruta de investigación establecida, se proyecta en el capítulo 4 denominado intervención pedagógica en el aula la creación e implementación de una plataforma interactiva que fortalezca la comprensión lectora en inglés en los estudiantes de grado 11, posterior a esto, se realizará una triangulación entre las teorías, el planteamiento inicial y los resultados obtenidos. En aras de verificar si lo establecido en los supuestos y constructos es

correcto, se toman los objetivos específicos para trazar el camino por el cual se desarrollará este proyecto, generando resultados que serán analizados en la siguiente sección.

Finalmente en el capítulo 5, se realizará un estudio detallado de los resultados obtenidos en la sección anterior, buscando analizar cada objetivo y los datos arrojados para luego dar a conocer si se logró fortalecer la competencia lectora en los participantes, así mismo, se analizan las respuestas obtenidas en la encuesta y el focus group con el fin de revisar la funcionalidad de la plataforma interactiva, y verificar las diferentes acciones de mejora, complementando el proceso educativo de los estudiantes, y estableciendo las conclusiones y recomendaciones finales de este estudio.

Con el avance exponencial tecnológico y la incursión de los recursos digitales en el ámbito educativo, este proyecto pretende demostrar que la implementación adecuada de las herramientas digitales en el aula de clase, de acuerdo con los factores particulares de los diferentes actores escolares y a la incorporación de una planeación pedagógica y didáctica pertinente, facilitan el proceso de enseñanza y aprendizaje, crean personas competentes, interactivas, dinámicas y autónomas con la capacidad de enfrentarse a los desafíos actuales de una sociedad cambiante y exigente.

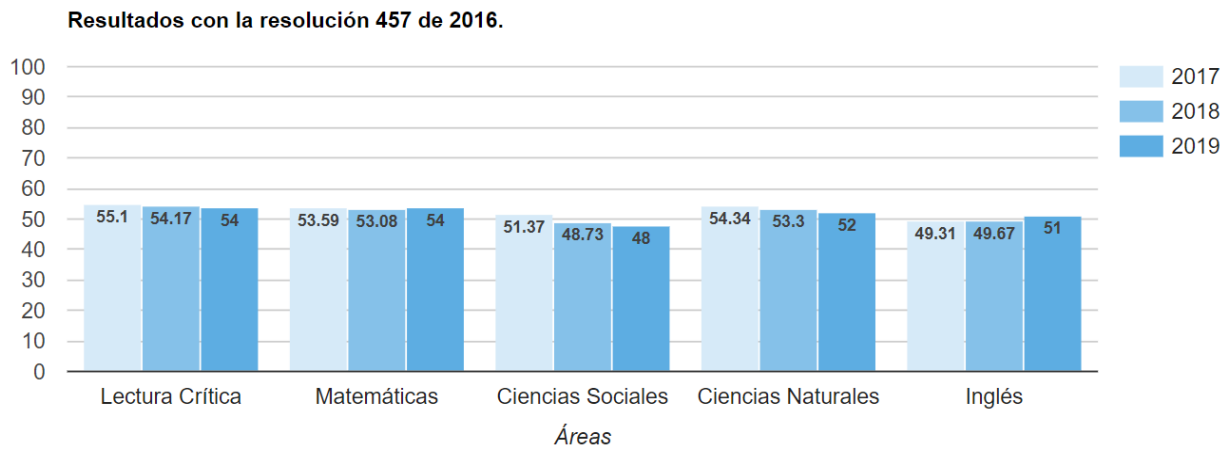
1. Capítulo 1. Planteamiento y Formulación del Problema

1.1 Planteamiento

Para comprender la problemática que se desea plantear en este proyecto, es necesario conocer un poco más acerca del contexto económico y social en el cual se están desarrollando los estudiantes y el sistema de educación en el que se encuentran inscritos. En Colombia, los estudiantes de último año escolar en educación media deben realizar un examen denominado Prueba Saber 11 (ICFES) el cual es estandarizado y se aplica con el fin de generar resultados oficiales que les permitirán acceder a la educación superior; este test es muy reconocido tanto en universidades públicas como privadas al punto de servir como criterio de admisión. Por consiguiente, a los educandos de grado 11 de la institución educativa Misael Pastrana Borrero se les aplicará dicho examen, el cual tiene inmerso en la sección de inglés los diferentes componentes de la comprensión lectora desde las competencias lingüística, pragmática y sociolingüística.

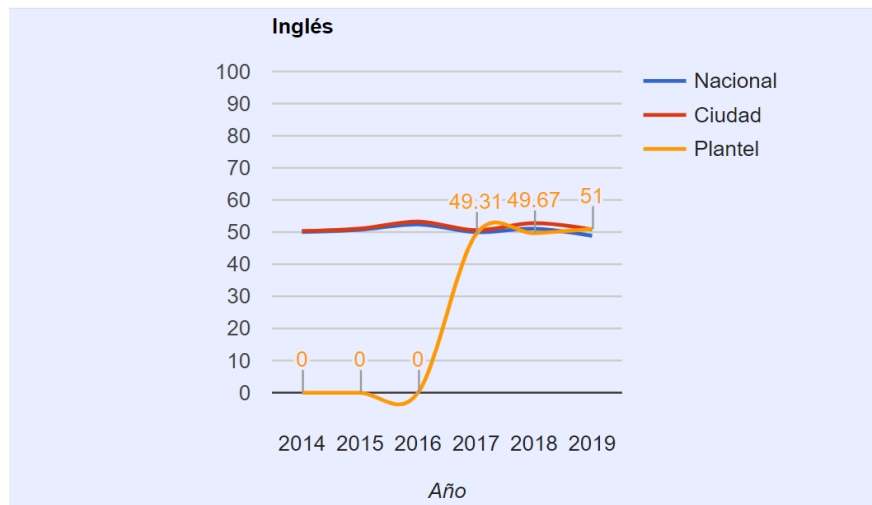
Al revisar los resultados históricos de estas pruebas saber 11 a lo largo de los últimos 3 años a través de la plataforma digital Milton Ochoa, la cual es una herramienta diagnóstica que permite identificar de manera temprana fortalezas y debilidades en el proceso académico, se logra evidenciar un bajo rendimiento en este componente de comprensión lectora en lengua extranjera (inglés) a nivel institucional (figura 1), al igual que en todo el territorio nacional (figura 2).

Figura 1. Resultados pruebas saber 11 Colegio Misael Pastrana Borrero



Fuente: Plataforma Digital Milton Ochoa (2019)

Figura 2. Componente de inglés



Fuente: Plataforma Digital Milton Ochoa (2019)

De acuerdo con lo anterior se podría inferir que esta situación se presenta por el bajo nivel académico en esta área al momento de presentar la prueba, o por el desconocimiento de su estructura y las partes que contiene, pues al momento de realizar ejercicios de comprensión lectora dentro del aula de clases los cuales han sido diseñados con base en este tipo de pruebas de selección múltiple, sus resultados obtenidos muestran un gran porcentaje de fallas dejando en

evidencia las falencias que estos estudiantes tienen a nivel gramatical y la carencia de vocabulario que poseen de este idioma para lograr la comprensión de las ideas específicas y generales que este tipo de texto propone tanto a nivel literal como inferencial y crítico. Dicho esto, se puede observar que existe una necesidad de mejoramiento, y es así como surge la idea de crear una herramienta que ayude a mejorar el nivel de comprensión lectora en esta área. El objetivo de este proyecto es la creación e implementación de una plataforma interactiva que permita fortalecer las competencias básicas de comprensión lectora en inglés a los estudiantes que harán parte de la población objeto y con la cual se propone identificar y mejorar una serie de falencias al ejecutar este recurso educativo digital buscando optimizar el proceso de enseñanza - aprendizaje de una manera interactiva y dinámica, llevándolos a adquirir un conocimiento significativo en esta habilidad.

1.2 Formulación

¿Cómo se fortalecen las competencias básicas de comprensión lectora en inglés mediante la implementación de una plataforma interactiva a los estudiantes de 11 grado del colegio Misael Pastrana Borrero ubicado en Cúcuta?

1.3 Antecedentes del Problema

Para complementar, profundizar e interiorizar el proyecto de investigación se consultó información documental que reposa en las diferentes páginas web académicas y que sirven de referencia para analizar y tomar decisiones en la ejecución de las diferentes actividades para lograr el objetivo propuesto, de acuerdo con lo anterior se relacionan las principales características, ventajas y desventajas de las fuentes consultadas en los diferentes niveles.

1.3.1 Internacionales

Uno de los estudios tomados como antecedentes para este proyecto es aquel denominado *Impacto de la multimodalidad en la comprensión lectora de textos narrativos en inglés como lengua extranjera (L2) en estudiantes universitarios*. Este trabajo es cuantitativo correlacional diseñado experimentalmente con post prueba y grupo control desarrollado por Vera (2015) en la Universidad de Aconcagua de Chile, en dicho trabajo los datos se obtuvieron a través de dos exámenes basados en textos narrativos en L2, aplicando los formatos monomodal y multimodal a estudiantes de educación superior, demostrando que los estudiantes alcanzan niveles de comprensión más altos, en pruebas de comprensión lectora, con formato multimodal.

Este estudio es relevante por su contribución a la metodología, la evaluación y a la integración de ambientes multimodales para los procesos de adquisición de una segunda lengua, puesto que la incorporación de gráficos en las lecturas ayuda a que se deduzca su significado, además, es importante conocer las diversas estrategias lectoras con objetivo comunicativo que pueden ser usadas en los contextos educativos, tales como: lectura extensiva, intensiva, rápida y exploradora, debido a que, como docentes, es importante conocer los

mecanismos que existen a nivel mundial para seleccionar su pertinencia con el fin de fortalecer los procesos de comprensión lectora en el idioma extranjero inglés.

En la actualidad son pocos los estudios que se han destinado a comprender las falencias en la calidad del aprendizaje de una segunda lengua entre el sector educativo público y privado, debido a esta situación, Santana et al. (2016), en la Universidad Panamericana de México, exploraron estas alternativas en su trabajo *Variables que influyen sobre el aprendizaje del inglés como segunda lengua* las cuales pueden llevar a un mejor aprendizaje del inglés en la educación básica, media y media superior a fin de utilizar de manera eficiente los recursos disponibles.

El aprendizaje de una segunda lengua obedece a un proceso distinto al aprendizaje de la primera lengua (la lengua materna) sobre todo en adultos ya que tienden a ser más analíticos, por lo que aprovechan mejor la enseñanza directa y explícita de conceptos lingüísticos influyendo en los factores cognitivos y afectivos de acuerdo con tres variables como: tiempo de estudio, tipo de escuela (pública o privada) y la frecuencia con la que se lee el inglés. Durante la enseñanza de inglés como segunda lengua se tienen ciertas creencias que muchas veces se hacen pasar como ciertas, la primera de ellas es que, cuanto más pronto se empiece a aprender, será mejor, y la segunda hace referencia a la necesidad de vivir en un país de habla inglesa para poder aprender bien el idioma. Los hallazgos del presente estudio desmienten ambas creencias, pues se ve que ninguna de las dos es significativa. Sin embargo, se confirma la importancia del número de horas dedicadas al aprendizaje y a la lectura en general, lo cual indica la viabilidad de este proyecto.

Con el objetivo de establecer la comprensión lectora en inglés del estudiante y su fluidez por medio de una prueba estandarizada oral (DIBELS-6), Gómez (2016) en la Universidad de Huelva en España, llevó a cabo un estudio longitudinal de medidas repetidas el cual se denominó *Fluidez lectora oral en inglés como lengua extranjera* y se basó en estudios

previos donde se demostró la conexión entre destrezas de decodificación, fluidez oral y comprensión lectora en L1 y L2; con el fin de lograr esta meta, se seleccionan a los educandos con dificultades lectoras por medio del examen DIBELS-6 antes y después del proceso.

Los resultados arrojados por el test DIBELS-6 sustentan en esta investigación que una acción de mejora a tiempo afecta de manera positiva la fluidez oral, velocidad y precisión lectora, sin embargo, esta estrategia solo puede ser útil para los docentes si se establecen medidas estandarizadas adaptadas al contexto de adolescentes que aprenden inglés como lengua extranjera ya que la enseñanza de una lengua materna o extranjera, debe realizarse teniendo en cuenta la conciencia fonémica, la fonológica, y la decodificación de palabras, de la misma manera, se deben trabajar las habilidades ortográficas y lectura de textos contextualizados.

El examen DIBELS-6 está compuesto por diferentes pruebas que evalúan los niveles básicos de comprensión lectora siendo usados como estrategia pedagógica para fortalecer el proceso de adquisición de conocimiento, sin embargo, se requiere una prueba evaluativa que contextualiza , la capacidad lectora en L1 y las destrezas en estos dos idiomas debido a que estas tienen como población objeto hablantes nativos en el idioma inglés o personas que tiene L2 como lengua en aprendizaje.

Martínez y Esquivel (2017), en una investigación cuantitativa con diseño cuasi-experimental de pre y pos prueba denominada *Efectos de la instrucción de estrategias de lectura, mediadas por TIC, en la comprensión lectora del inglés* desarrollada en México, pretendieron aportar datos sobre la relación entre la comprensión lectora en lengua materna (L1) y la comprensión lectora en segunda lengua (L2) empleando estrategias mediadas por las TIC, teniendo en cuenta el bajo rendimiento en la asignatura de inglés en estudiantes de secundaria. Al mismo tiempo, se realizan estudios que establecen la relación entre fluidez

lectora y comprensión, con el propósito de verificar si esta incidencia es constante aprendices L2. Además, en el contexto nacional se demuestra que la carencia de comprensión lectora en L1 se traduce como obstáculo en la aprehensión de idioma inglés como L2, motivo por el cual se tomaron acciones para fortalecer la comprensión lectora L1 que repercutirá sustancialmente en la comprensión lectora en L2.

Una vez finalizada esta etapa se estableció como hipótesis que la aplicación de lectura mediadas por TIC mejora la adquisición de la competencia lectora en inglés, de la misma manera, se plantea que existe conexión entre velocidad lectora (ppm) y comprensión de textos en L2, generando así, ganancias por medio de ambientes individualizados de aprendizaje, estímulos multimodales, diferentes estilos de adquisición de conocimiento como el acondicionamiento de acuerdo con las necesidades personales de cada individuo.

Por lo anterior es ideal reconocer cómo está el nivel educativo en la asignatura inglés a nivel internacional y como lo muestra este estudio, se puede observar que México y Colombia tienen similitudes en el bajo rendimiento y nivel de inglés como segunda lengua afectando notablemente la comprensión lectora y por consiguiente los resultados de pruebas nacionales o internacionales en las cuales se evalúe el idioma extranjero inglés para mejorar el proceso educativo.

De acuerdo con el proyecto de Martínez y Esquivel (2017) *Estrategias de lectura comprensiva del inglés para bachilleres, apoyadas en materiales multimedia* ejecutado en la Universidad Veracruzana de México, el cual fue enfocado de manera cuantitativa y diseñado pre experimentalmente con técnicas de preprueba y posprueba al grupo focalizado, cuyos resultados de estudio demuestran que la aplicación de materiales multimedia de tipo tutorial en el proceso enseñanza-aprendizaje de lectura para textos en inglés, puede mejorar la comprensión lectora de este idioma como lengua extranjera (LE).

Uno de los resultados más sobresalientes es el obtenido al analizar la sección de comprensión lectora en el examen TOEFL ITP, en estudiantes de secundaria, ya que se evidencian amplios grados de similitud con la puntuación obtenida en el pre-test, de lo cual se puede deducir que los saberes previos son factores fundamentales para alcanzar los estándares establecidos, sin embargo, teniendo en cuenta el bajo desempeño en la lengua inglesa entre los participantes, estos datos se muestran inconclusos. Cabe destacar que esta investigación sugiere la implementación de ciertas actividades que han demostrado su efectividad como es el Test de ubicación de nivel en comprensión lectora (Penguin Readers: Placement Test). Prueba de velocidad de palabras por minuto (PPM) en lectura silenciosa. Prueba de comprensión en texto (TOEFL ITP sección 3) entre otros para lograr el objetivo general que se ha definido para la ejecución de este proyecto educativo.

1.3.2 Nacionales

En el artículo *La Herramienta Wlingua: estrategia para mejorar la comprensión lectora en inglés* generado en la Universidad Mariana de Pasto-Nariño, Martínez y Urbano (2017) implementan esta aplicación para mejorar la comprensión lectora en inglés como estrategia, fomentando la lectura de manera interactiva, llamativa y fácil de utilizar, dicho proceso evidenció el mejoramiento que los estudiantes adquirieron a través de la ejecución del programa mencionado anteriormente; después de haber desarrollado las etapas de la teoría fundamentada, se fortaleció la comprensión lectora desarrollando competencias gramaticales, lingüísticas y discursivas.

Los resultados fueron positivos después de haber implementado la herramienta Wlingua ya que la mayoría de los estudiantes escogieron de manera correcta las respuestas a las preguntas formuladas. Es de aclarar que se dio énfasis en actividades relacionadas con gramática y

vocabulario, teniendo en cuenta que en el pre-test estas dos subcategorías fueron presentadas como debilidades y que en el pos-test se convirtieron en fortalezas, por consiguiente, la anterior investigación es un gran instrumento para este proyecto porque demostró la utilidad de las herramientas TIC siempre y cuando se usen adecuadamente de acuerdo con la necesidad identificada y la planeación para poder desarrollar las actividades proyectadas.

Pino et al. (2018), en su proyecto *La evidencia de políticas de idiomas en una escuela pública: I.E Diego Echavarría Misas* desarrollado en la Universidad Católica Luis Amigo, implementaron procesos lingüísticos para obtener buenos resultados en las pruebas nacionales de inglés utilizando un estudio de caso en una investigación cualitativa, demostrando así, que las políticas de estado sí facilitan el aprendizaje de un segundo idioma, sin embargo se evidenciaron falencias gubernamentales que repercuten en la ideología estudiantil en cuanto al beneficio real de aprender inglés.

Por lo anterior, los autores diseñaron una serie de actividades para desarrollar desde el grado décimo temáticas enfocadas en el tipo de preguntas de las diferentes asignaturas, dando mayor relevancia al área de inglés, ya que el objetivo es lograr que los estudiantes se puedan enfrentar a pruebas que evalúan su nivel de inglés según el marco común Europeo, de la misma manera, se obtuvieron resultados sobresalientes en las últimas pruebas de estado, por lo que se analizan las ventajas y desventajas de las políticas actuales, para determinar qué acciones se pueden implementar en este proyecto y cuáles se deben mejorar para lograr un aprendizaje significativo.

Munar (2018) desarrolló un proceso investigativo perteneciente al paradigma cuantitativo con diseño pre experimental titulado *Integración de algún TIC en el proceso de aprendizaje del área de inglés y determinación de su impacto en el rendimiento académico reflejado en los resultados obtenidos por los estudiantes de grado undécimo de la Institución*

Educativa Distrital Francisco de Paula Santander, en la prueba tipo ICFES saber 11, en la ciudad de Bogotá. En dicha investigación dan inicio a la implementación de estrategias usando las TIC que buscan solucionar el bajo nivel alcanzado, al mismo tiempo, promover y desarrollar el interés y la motivación para que se preparen de forma continua, novedosa, moderna e interactiva para estas pruebas y así determinar si el uso de algunas herramientas tecnológicas genera una afectación positiva en sus resultados.

El uso constante de los sitios web, tutoriales y software educativos resultó apropiado para enriquecer el proceso de aprendizaje de los estudiantes, ya que les permitió fortalecer de manera gradual competencias lingüísticas para completar conversaciones y textos, además, desarrollaron algunas habilidades de vocabulario y lectura. De acuerdo con lo anterior, este estudio es una fuente confiable de información que aporta a esta visión debido a que presenta el tipo de prueba y pregunta que se evalúa, su incorporación en las leyes colombianas y como lo enfoca el MEN, además, da a conocer diferentes estrategias, métodos o herramientas que se pueden usar en la enseñanza del inglés con el objetivo de mejorar el nivel académico del estudiante.

En la Universidad Distrital Francisco José de Caldas, Cortés (2018), a través de la investigación *Creación de talleres en la plataforma Moodle e implementación de tutorías virtuales en Facebook para la preparación en la Prueba Saber 11 en el área de inglés*, planeo e implementó talleres y tutorías virtuales enfocados a la preparación para la prueba anteriormente mencionada en el área de inglés a través de la plataforma educativa Moodle y la red social Facebook como herramienta pedagógica, así mismo, exploró la estructura general de esta prueba y sus características principales relacionadas con el área de inglés, el tiempo requerido para su presentación y las competencias necesarias para obtener los resultados esperados. Basado en esto, se buscó suplir las necesidades identificadas en la población del proyecto según los

hallazgos evidenciados en la etapa de documentación en el diseño de los talleres y tutorías virtuales. Aunque la idea fue innovadora y pretendía abarcar diverso contenido, se cometieron errores que se reflejaron en la cantidad de estudiantes que no desarrollaron los talleres y que se vio reflejado en la disminución progresiva de una forma considerable, ya sea por falta de motivación, exceso de talleres, falta de interactividad, dificultad para encontrar medios tecnológicos para la realización de los talleres y tutorías virtuales, por lo anterior, se establecieron una serie de falencias que se deben solucionar para que esta deserción no se presente durante la ejecución del proyecto de aula que se quiere implementar.

Toro y Ramírez (2019), buscando desarrollar mecanismos de comprensión lectora para mejorar el desempeño analítico de textos en inglés y por ende el resultado de las Pruebas ICFES de Grado 11 determinaron que la practica continua repercute en el rendimiento de los estudiantes del colegio Santa Teresa de Jesús de la Ciudad de Armenia, Quindío, este proyecto se llevó a cabo en la universidad La Gran Colombia, mediante una investigación pre experimental llamada *Desarrollo de Estrategias de Comprensión de Lectura para las Pruebas ICFES Supérate de Grado 11* utilizando un pre test y un post test, el primero se usó para evaluar el desempeño de los educandos en las pruebas reales, posteriormente ejecutaron un entrenamiento en estrategias de lectura basadas en el tipo de preguntas de las pruebas ICFES, y finalmente el pos-test evidenció su rendimiento una vez ejecutadas todas las actividades interactivas de lectura.

De acuerdo con el estudio anterior se resalta que las actividades propuestas mejoran la habilidad de los aprendices para analizar lecturas, al mismo tiempo, se familiarizaron con la sección de inglés de las pruebas ICFES, dicho lo anterior, este proyecto es de gran relevancia ya que es similar a esta investigación debido a que relaciona las diferentes estrategias de

aprendizaje y principales características enfatizando una serie de metodologías para aprendices de un segundo idioma, logrando desarrollar habilidades en:

- Lectura.
- Interpretación de imágenes.
- Organización de párrafos.
- Comprensión de situaciones y textos

1.4 Justificación

En la actualidad, los docentes de aula hacen uso de diversas estrategias en busca de desarrollar las diferentes habilidades de sus estudiantes, una de estas herramientas son las plataformas interactivas, las cuales brindan a los aprendices la posibilidad de profundizar en algún tema específico de una forma didáctica, entretenida y contextualizada, dando paso a la creación y fortalecimiento de nuevos conocimientos los cuales les brindarán una mejora a nivel académico. Además de esto, este tipo de plataformas propician un esquema de enseñanza-aprendizaje colaborativo y cooperativo en el que el estudiante se convierte en protagonista activo de su propia formación, permitiendo que el docente tome el papel de facilitador y promotor de ambientes escolares adecuados que les permitirán construir su propio conocimiento a partir de las actividades, recursos y materiales didácticos que son proporcionados por la plataforma (Carvajal, 2011), es por esta razón que este tipo de estrategias didácticas aportan a la educación en la solución de problemas académicos y se hace factible la continua formación e investigación en esta área.

Teniendo en cuenta que estos recursos educativos digitales tienen la característica de poder ser usadas en cualquier área del conocimiento, se busca realizar la creación e implementación de una de estas herramientas en los estudiantes del grado 11 de la Institución Educativa Misael Pastrana Borrero, enfocada al mejoramiento de las habilidades básicas de comprensión lectora en la asignatura de lengua extranjera inglés. A su vez, esta plataforma se usará para guiar a los estudiantes a través de las siete secciones en las cuales está dividido el examen de inglés de las pruebas saber 11 junto con los temas propuestos en el plan de área de esta asignatura, buscando un aprendizaje contextualizado para aprovechar todas las posibilidades que esta herramienta brinda, y de esta manera, poder generar un aprendizaje

significativo en ellos a través de estas experiencias vivenciales, logrando mejores resultados, primeramente en los estudiantes que se proponen como muestra, y posterior a esto, en las nuevas generaciones, posicionando a esta institución educativa en un mejor lugar en las pruebas saber a nivel municipal, departamental y nacional el cual sería el indicador de la viabilidad de este proceso educativo en el fortalecimiento de la habilidad lectora. Además, se puede mencionar que este trabajo también beneficia cualquier otro proyecto que tenga como base estas variables, pues, a pesar de que está basado en una población de Cúcuta y su contexto, servirá como referencia para la obtención de conocimiento permanente y la solución de problemas de aprendizaje en cualquier nivel académico.

La relevancia de este proyecto en el campo educativo radica en mejorar el nivel de comprensión lectora en lengua extranjera inglés en los estudiantes de básica secundaria, en primera instancia, está dirigido a los grados undécimo, posteriormente y de manera progresiva se integrarán los cursos inferiores. Además, se ha demostrado en el municipio de Cúcuta que los niveles de este segundo idioma son bajos y no alcanzan a obtener el B1 propuesto por el Ministerio de Educación Nacional al finalizar la etapa escolar (figura 2), situación resultante de la poca intensidad horaria o a la falta de profesores de este énfasis en educación primaria y secundaria. De acuerdo con lo anterior, se hace necesaria la creación de una plataforma interactiva que fortalezca los procesos lectores y sirva como herramienta digital para ser usada por otros docentes, procurando incrementar los índices de esta asignatura en el ámbito personal, colectivo y profesional, motivando a aquellos estudiantes que deseen obtener resultados sobresalientes en pruebas nacionales o internacionales.

1.5 Objetivos

1.5.1 Objetivo General

Fortalecer las competencias básicas de comprensión lectora en inglés mediante la implementación de una plataforma interactiva a los estudiantes del grado 11 del colegio Misael Pastrana Borrero.

1.5.2 Objetivos Específicos

- Identificar la problemática actual a nivel de comprensión lectora en inglés de los estudiantes del grado 11 del colegio Misael Pastrana Borrero ubicado en Cúcuta, Norte de Santander.
- Crear un recurso educativo digital que permita explorar y adquirir las competencias básicas que se presentan en las pruebas de estado del grado 11.
- Implementar una plataforma interactiva que motive, despierte el interés y combine diferentes escenarios de aprendizaje para que los estudiantes mejoren su comprensión lectora en el lenguaje extranjero inglés.
- Evaluar el resultado final a nivel académico de los estudiantes que lograron desarrollar todas las actividades propuestas.

1.6 Supuestos y Constructos

La implementación de plataformas interactivas para fortalecer la adquisición de una lengua extranjera ayuda significativamente, al generar motivación e interés por parte de los estudiantes hacia la práctica continua.

El uso de herramientas TIC mejora significativamente las competencias básicas de comprensión lectora, al ofrecer actividades didácticas propias para el aprendizaje de distintos temas, creando espacios que permiten el desarrollo de las habilidades y competencias de los educandos.

La comprensión lectora es tenida en cuenta dentro de este trabajo de investigación como una de las variables principales y es definida por Valles (2005) desde un enfoque cognitivo, como un producto y un proceso, siendo el resultado de la interacción entre el lector y el texto, proceso que se almacena en la memoria a largo plazo y que después se evoca al formular preguntas sobre el material leído. De igual forma, existen varios niveles de comprensión y se dan según las diferentes variables presentadas, entre las cuales resalta:

- a) Nivel de competencia decodificadora del lector.
- b) Nivel de conocimientos previos acerca del tema de lectura.
- c) Capacidad cognoscitiva.
- d) Nivel de competencia lingüística (inferencias, deducciones, empleo de claves, etc.)
- e) Nivel de dominio de las estrategias de comprensión lectora.
- f) Grado de interés por la lectura.
- g) Condiciones psicofísicas de la situación lectora.
- h) Grado de dificultad del texto.
- i) ... (Valles, 2005, p. 51)

A su vez, Cabañas y León (2014) aportan significativamente a otra de las variables fundamentales para este proyecto la cual son las plataformas interactivas, afirmando que la utilización de medios audiovisuales como videos, softwares educativos, laboratorios virtuales y plataformas interactivas, impactan de manera positiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje, impregnándose de dinamismo y dando un valor agregado en la formación de habilidades en el estudiantado.

1.7 Alcances y Limitaciones

Este proyecto es elaborado con la intención de mejorar la comprensión lectora en el idioma inglés en los estudiantes de 11 de la institución Educativa Misael Pastrana Borrero, mediante el apoyo de una plataforma interactiva la cual estará basada en el área de inglés de las pruebas saber y los ejercicios estarán subdivididos en las siete secciones que esta plantea. A su vez, se esperan logros periódicos para el refuerzo de la comprensión lectora, a corto plazo se busca incentivar una actitud positiva por parte de los participantes en el aprendizaje de esta segunda lengua, ya que lo que se propone es una clase interactiva y visualmente agradable por medio de estas herramientas tecnológicas, generando resultados positivos a nivel académico en esta asignatura. A mediano plazo, se procura que en los siguientes años los estudiantes fortalezcan las habilidades en lectura por medio del uso de este recurso digital, de tal forma que puedan superar aquellas dificultades que encontraron luego de la realización del placement test. A largo plazo, se desea posicionar la institución educativa a nivel local y regional, siendo este el indicador que demuestre la idoneidad de este proyecto en la búsqueda del fortalecimiento de esta habilidad lectora.

Este estudio puede presentar un obstáculo por la situación nacional actual, debido a que nos encontramos en emergencia sanitaria y por ende en aislamiento preventivo a causa del COVID 19, los estudiantes no están asistiendo a las instituciones educativas de manera presencial lo cual puede ser un impedimento para la ejecución total de esta investigación, además, muchos de estos jóvenes no cuentan con dispositivos electrónicos en casa para poder desarrollar las actividades que se les proponen en la plataforma. Por otra parte, y como se mencionó anteriormente, el 60% de los estudiantes residen en Ureña, Venezuela y actualmente muchos de ellos no cuentan con servicio de luz o de conectividad a internet estable, lo cual

también puede llegar a ser un inconveniente al momento de participar en este proceso. La posible solución para estas situaciones podría ser el retorno a las clases en modalidad presencial o alternancia que propone el ministerio de educación, o trabajar con aquellos estudiantes que sí cuenten con conectividad a internet y dispositivos electrónicos para acceder a esta herramienta digital, tales como: computadores, celulares, tabletas, entre otros.

2. Capítulo 2. Marco de Referencia

En los últimos años la tecnología en relación al proceso educativo ha contribuido considerablemente en el afianzamiento de conocimientos con el uso de dispositivos electrónicos y la implementación de herramientas digitales, plataformas interactivas y todo tipo de recursos educativos que han demostrado eficiencia, eficacia y transversalidad en el desarrollo de temáticas de las diferentes asignaturas, facilitando el proceso de enseñanza-aprendizaje, fomentando motivación, interés, trabajo en equipo, mejoramiento continuo, interactividad, e integridad de aspectos evaluativos, lo que confirma la gran importancia de su integración en las instituciones educativas.

Rivas-Tovar (2015) afirma que la era tecnológica ha tenido un impacto positivo en la investigación, debido a que se puede consultar por la red gran cantidad de información en diferentes escenarios, facilitando el proceso de búsqueda, análisis y selección, así mismo, genera ahorros en tiempo y costos, lo que permite acceder a los mejores autores y sus investigaciones que sirven de punto de partida y fundamentación de nuevas teorías o estudios. Además, en su trabajo de investigación él afirma que el marco referencial es una sección muy importante pues, se construye la base teórica sobre la cual se va a sustentar el trabajo, y permite desarrollar en el investigador una habilidad fundamental la cual consiste en la revisión del conocimiento existente mediante consulta de libros, revistas, periódicos e informes de investigación, permitiendo abordar las diferentes teorías relacionadas con este proyecto investigativo.

De acuerdo con los antecedentes recientes que demuestran la idoneidad de la relación tecnología y educación, se hace necesario desarrollar estrategias e implementar recursos digitales en los procesos académicos, por tal motivo, y teniendo en cuenta la problemática encontrada en la institución educativa Misael Pastrana Borrero, se analizará, diseñará, creará e implementará

una plataforma interactiva que facilite el desarrollo competente de la comprensión lectora, por lo cual, se pretende que el lector interiorice en los aspectos más relevantes de este proyecto mediante los marcos contextual, normativo, teórico, y conceptual.

2.1 Marco Contextual

Con el propósito de enmarcar este proyecto, es necesario mostrar el contexto en el cual se desarrollará esta investigación. Cabe resaltar que según Arias (2000) el marco contextual, es conocido como parte del planteamiento del problema, al igual que la descripción física del entorno o el escenario, es decir que, al enfocarnos en la investigación, se pretende realizar un seguimiento congruente y específico de la población objetivo que se desea investigar; convirtiéndose así en parte integral del estudio.

Los aprendices que participaran en este proyecto son estudiantes del grado once pertenecientes a la Institución Educativa Misael Pastrana Borrero, la cual se encuentra ubicada en la zona urbana de la ciudad de Cúcuta, Colombia, del Barrio San Mateo (figura 3).

Figura 3. Barrio San Mateo



Fuente: Google Earth (2021)

El barrio San Mateo pertenece a la ciudadela La Libertad que está adscrita a la comuna 3, de acuerdo con su posición geográfica, es uno de los más importantes por su aspecto económico y de seguridad, ya que es cercano a almacenes de cadena reconocidos y al comando metropolitano de la policía, además, al ser un punto intermedio entre las ciudades fronterizas de San Antonio y Ureña, gran cantidad de habitantes de este sector son procedentes de este país, razón por la cual mucho estudiante venezolano se encuentre inscrito en la institución, generando un contexto particular en los procesos a desarrollar.

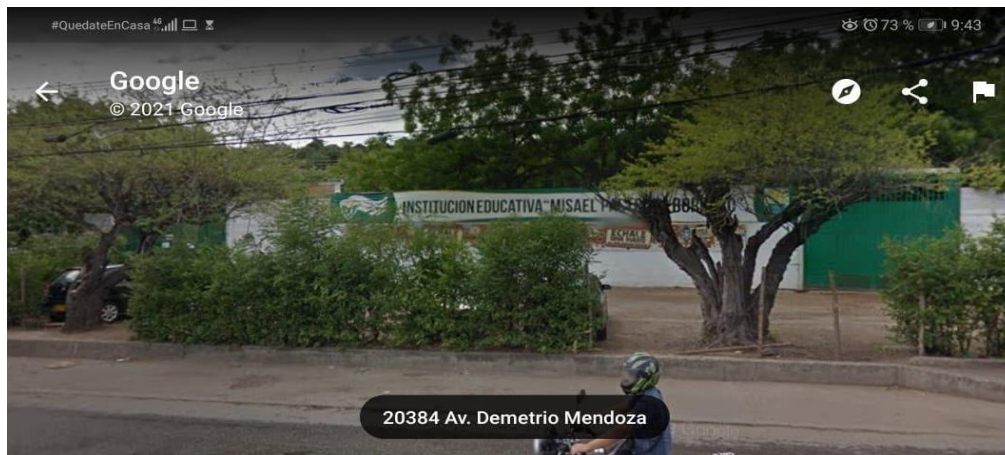
Con respecto a lo anterior, este barrio se encuentra ubicado en la ciudad de Cúcuta conocida como la Perla del Norte, capital del departamento Norte de Santander. Este sector tiene uno de los climas más cálidos de Colombia variando entre los 30 a 40 grados centígrados dependiendo de la época del año. Dentro de su limitación geográfica se destacan las fronteras con San Antonio y Ureña lo cual ha permitido que el Colombiano establezca lazos socio económicos muy estrechos con este país, dando como resultado que la mayoría de personas trabajen o compren artículos o propiedades en Venezuela, sin embargo, debido a la situación actual entre estos dos países y a la devaluación del bolívar, su moneda oficial, esta relación se ha venido deteriorando y se hizo inviable continuar con este trato comercial, a su vez, muchos de ellos cambiaron su residencia al territorio colombiano siendo Cúcuta la ciudad con el mayor albergue de esta población.

Con relación al aspecto económico, los sectores del calzado, minería, textil, marroquinería, y la producción industrial que incluye elementos de construcción como cemento, arcilla y ladrillos, forman parte fundamental de la economía de esta ciudad. Es de aclarar, que en la actualidad se presenta un alto índice de desempleo, el porcentaje del trabajo informal ha aumentado en los últimos años, dando como resultado una mayor cantidad de habitantes de

estrato social 1 y 2 en este sector de la ciudad, entre los cuales se encuentran la mayoría de los estudiantes de nuestra institución.

La institución Misael Pastrana Borrero fue creada el 12 de mayo del 2000 y su sede central, donde se llevará a cabo este estudio, fue construida en las instalaciones del antiguo Ministerio de Obras Públicas No 16 (figura 4). Actualmente cuenta con 25 aulas destinadas para los estudiantes desde grado quinto a undécimo, tres aulas de informática con acceso a internet, una ludoteca, dos laboratorios para ciencias, uno para matemáticas y otro para inglés, además, posee dos talleres en los que se desarrollan actividades referentes a las áreas técnicas tales como agroindustria alimentaria y soldadura de productos metálicos. Por otra parte, en el aspecto deportivo, el colegio dispone de una cancha de tierra y otra de cemento, un espacio cubierto denominado *patio salón*, lugar donde se realizan diferentes actos como izadas de bandera, reuniones generales y actividades académicas.

Figura 4. Fachada de la Institución



Fuente: Google Maps (2021)

Esta institución tiene como misión garantizar el ejercicio del derecho a la educación con un enfoque académico de calidad que responde a las necesidades de la comunidad en las que se encuentra inmersa y tiene por objeto el pleno desarrollo intelectual de los estudiantes. De igual

forma, tiene planteada una visión al año 2022 en la cual se propone ser una entidad que alcance un estado de mejoramiento continuo en cada una de las áreas de gestión. Además, la formación que se imparte busca un desarrollo técnico desde los niveles de preescolar, hasta la educación media, teniendo en cuenta su vocación humana y trascendente, explorando constantemente sus capacidades, habilidades y destrezas. Por lo anterior, se hace necesario analizar, diseñar, crear e implementar una plataforma interactiva que permita afianzar competencias en comprensión lectora del idioma inglés mediante Mil aulas (Moodle), que es un sistema para crear diferentes espacios de aprendizaje tanto a docentes como estudiantes, en este caso particular, se integrarán una serie de actividades desarrolladas en las herramientas Kahoot, Mobbyt, Quizizz, Educaplay y Exelearning que facilitan la creación e incorporación de diversos contenidos educativos, elementos multimedia, ejercicios interactivos de autoevaluación que favorecen el proceso académico, permitiendo de esta manera alcanzar los objetivos propuestos.

En la actualidad la dirige el Rector Pablo Guillermo Silva Melo y su planta de personal la conforman 4 directivos docentes, 58 docentes y 11 administrativos que atienden 1598 estudiantes distribuidos en 4 sedes, las cuales son: María Goretti, San Mateo, Nuevo Milenio y la Sede Central (figura 5). La población de estudiantes que se maneja es migrante pendular, un 60% reside en Venezuela y el 40% restante pertenece a la comuna 3 de la ciudad de Cúcuta.

Figura 5. Sede Central de la Institución



Fuente: Google Maps (2021)

En interacción constante con los estudiantes se logra evidenciar las falencias que ellos presentan en la habilidad de comprensión lectora en este idioma extranjero, esto puede ser debido a que muchos de ellos son originarios de Venezuela, quienes afirman que en ese país la mayor parte del tiempo no tenían docente de inglés, por lo que el maestro encargado desarrollaba temáticas de asignaturas diferentes a la lengua extranjera. Otra posible razón puede ser la poca intensidad horaria que se trabaja esta asignatura en el aula a nivel nacional, por esta razón, no se logran enseñar adecuadamente las cuatro habilidades (lectura, escritura, habla y escucha) a los educandos. Además, la falta de capacitaciones en el uso y aplicación de las diferentes herramientas que hoy día tenemos a nuestra disposición sobre la enseñanza de esta lengua extranjera, ha causado que las clases sean monótonas y reiterativas, motivo por el cual, se decide trabajar este proyecto investigativo con esta población, en busca de fortalecer las competencias básicas de comprensión lectora en el idioma extranjero inglés.

2.2 Marco Normativo

El propósito de este apartado es sustentar con bases legales el tema designado como objeto de estudio. Toriz (2017) afirma que este marco se refiere a un conjunto de leyes, normas y

reglamentos que son aplicables a las estrategias que se planean llevar a cabo para que las actividades se desarrollen de manera armónica, sin incurrir en riesgos de tipo legal; además las acciones realizadas durante la ejecución del proyecto, están motivadas y fundamentadas básicamente en los siguientes lineamientos:

2.2.1 Modelos Normativos Internacionales

A continuación, se relacionan cuatro modelos normativos de diferentes organismos a nivel mundial, encargados del desarrollo y evaluación de políticas para la implementación de las TIC en la educación.

2.2.1.1 UNESCO.

Las Naciones Unidas (2010), en procura de minimizar la pobreza, propone que es importante tener en cuenta tres ámbitos fundamentales, *infraestructura y TIC, desarrollo empresarial y desarrollo de capacidades humanas*, al momento de diseñar estrategias y políticas gubernamentales para permitir obtener beneficios socioeconómicos a ciudadanos en todos los niveles.

De acuerdo con lo anterior, es necesario precisar que la UNESCO entrega un marco político de estándares de implementación de TIC para los docentes, desde una noción integral exitosa de estas herramientas en el aula de clase, la cual depende de la habilidad y destreza de los profesores para estructurar un ambiente de aprendizaje de formas no tradicionales, de fusionar nuevas tecnologías en un contexto pedagógico innovador mediante actividades interactivas, dinámicas, promoviendo el aprendizaje colaborativo y el trabajo grupal (Claro, 2010).

Para la UNESCO (2008), el desarrollo profesional del docente es esencial para mejorar la educación y solo será efectivo si se enfatiza en ciertos cambios comportamentales de los docentes en los diferentes ambientes escolares, ejecutando estándares de competencias TIC teniendo en cuenta tres enfoques de mejoramiento de la educación como son: alfabetización digital, profundización y creación del conocimiento. Estos estándares deben estar relacionados con los objetivos de desarrollo del milenio definidos por Naciones Unidas y que necesariamente deben incluir aspectos en: política, currículum, evaluación, pedagogía, competencias docentes, tecnológicas, organizativas, administrativas y escolares.

Por lo anterior cada país debe promover y aunar esfuerzos para cumplir y realizar estas estrategias por parte de los diferentes actores del proceso de enseñanza-aprendizaje, realizando una transición desde la educación tradicional hacia niveles más sofisticados de mejoramiento educativo.

2.2.1.2 Banco Mundial.

El desafío de los países en desarrollo consiste en competir eficazmente en una economía emergente basada en la información aplicando la teoría del capital humano, la cual estipula que mejorar el nivel educativo de la población es una solución a largo plazo para contrarrestar los problemas económicos, promoviendo su crecimiento, siendo competitivos a nivel internacional, y automatizando los procesos industriales, comerciales y agrícolas, lo cual se logra mediante la adquisición de habilidades tecnológicas en el campo laboral.

Con base en lo anterior, el Banco Mundial promovió la estrategia World Link, como organización innovadora que pretende brindar a las instituciones educativas de las naciones en desarrollo la capacidad de crear laboratorios de computación autosustentables y programas

encaminados hacia la incorporación de dispositivos electrónicos en el currículo, creando un impacto medible y exponencial.

Las estrategias propuestas por Claro (2010) incluye acciones en seis niveles:

- Planes estratégicos de tecnologías de la información y comunicación en el nivel ministerial.
- Desarrollo profesional del profesor
- Implementación de herramientas digitales en el aula de clase de acuerdo con la formación docente que impacten significativamente al educando.
- Promover la permanencia del uso de las tecnologías en los establecimientos educativos por medio de la creación de recursos digitales
- Implementación de iniciativas de monitoreo y evaluación
- Promover la creación y sostenibilidad de programas TIC en los diferentes niveles educativos en el ámbito regional y nacional.

Al mismo tiempo, el Banco Mundial tiene otro programa denominado Información para el Desarrollo, el cual estima que la integración de las TIC en la educación es fundamental para el desarrollo de los países. Dicho proyecto incorpora un marco conceptual que solicita un replanteamiento del currículo, que optimice la pedagogía y el proceso evaluativo, capacite a los docentes para que el sistema educativo esté emparejado con el aspecto económico y social del orden nacional (Claro, 2010).

2.2.1.3 Organization for Economic Co-Operation and Development (OCDE).

La Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE) difiere de los proyectos anteriores, no está centrado en el docente sino en el estudiante y sus aprendizajes, para

ello, se basa en aspectos primordiales como la vida dentro y fuera del aula del claustro educativo y la transversalización de las Tecnologías de la Información y Comunicación en sus competencias. Sin embargo, algunos piensan que este modelo aísla la función del docente debido a la implementación de las TIC, aunque se ha evidenciado algo totalmente diferente, ya que se crean y asignan nuevos roles al docente a través de la integración de estas tecnologías.

Esta estrategia define la ejecución correcta de estas herramientas como un motor y facilitador de una renovación curricular adecuada de acuerdo con la era tecnológica actual, es decir, tener proyectos educativos institucionales que promuevan el desarrollo del pensamiento crítico, creativo e independiente, para que el estudiante sea capaz de resolver problemas por iniciativa propia y administre su aprendizaje personal en todos los procesos educativos que inicie en el transcurso de su vida, dando resultados positivos en el ámbito laboral, económico y social, incluyendo destrezas en el manejo de información y la capacidad de consultarla, analizarla, resumirla y extraerla de acuerdo a su relevancia desde cualquier fuente o repositorio (OCDE, 2001).

2.2.1.4 Banco Interamericano De Desarrollo – BID.

El Banco Interamericano de Desarrollo ha elaborado recientemente un marco conceptual para incentivar y promover el diseño, la implementación, el monitoreo y la evaluación de proyectos que buscan incorporar las TIC cuyos objetivos sean optimizar los procesos educativos. Dicho marco coloca el impacto en los aprendizajes como objetivo general de su integración en la educación, considerando cinco insumos que debieran ser empleados en un sistema educativo, así como los procesos y productos que se puedan afectar o verse afectados por el desarrollo de los diferentes proyectos. La aplicación de este marco busca proporcionar una visión global e

integrada de la incorporación de estas herramientas en la educación, siendo este el insumo primordial en la toma de decisiones respecto a las actividades que deben desarrollarse a partir de la información disponible, bajo los siguientes enunciados (Severin, 2010):

- El aprendizaje de los estudiantes es el objetivo final de cada intervención.
- El estudiante debe ser el primer y último beneficiario de toda iniciativa de uso de TIC en educación (TIC-EDU).
- Las Etapas de Desarrollo que presenta la incorporación de las TIC en los procesos y sistemas educativos están relacionados con los insumos, infraestructura, contenidos, recursos humanos, gestión, políticas y procesos que se implementen y se manifiestan en los resultados e impactos que van surgiendo.

Es de aclarar que las normativas establecidas por estos bancos u organizaciones requieren una estructuración y sincronización entre las diferentes entidades estatales para que los recursos adquiridos se inviertan de acuerdo con los objetivos propuestos para cada proyecto, y de esta manera, incrementar el nivel educativo facilitando los procesos de enseñanza y aprendizaje en todas las instituciones del orden nacional, sin embargo, se ha evidenciado que por diferentes factores políticos o sociales no ha sido posible la correcta ejecución de estas estrategias lo que conlleva a que aun existan brechas sociales, económicas y digitales en los diferentes establecimientos de Colombia.

2.2.1.5 Marco Común Europeo De Referencia Para Las Lenguas (MCERL).

Con el fin de medir el nivel de conocimiento de una lengua extranjera se tienen en cuenta los lineamientos establecidos en el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas, el cual forma parte esencial del proyecto general de política lingüística del Consejo de Europa,

quienes han desarrollado esta norma para la enseñanza y aprendizaje de lenguas dentro del contexto, siendo ahora usado en otros países con el mismo propósito.

Dentro de las normas tomadas como base para la elaboración de programas de lenguas, orientaciones curriculares, exámenes, manuales y demás, se toma como referencia el MCERL ya que describe de forma completa lo que debe aprender, comprender y realizar el estudiante con el fin de comunicarse en este idioma, así mismo menciona los conocimientos y destrezas que se debe desarrollar para poder actuar de manera eficaz; este marco también comprende el contexto cultural donde se sitúa el idioma objeto.

El marco de referencia contiene diversos niveles y subniveles de aptitudes respecto al dominio de la lengua que demuestran el avance en las diferentes etapas del proceso educativo a lo largo de la vida mediante evaluaciones competentes comunicativas de acuerdo con los saberes, habilidades y destrezas adquiridos. Según el MCERL (2001),

- *La competencia lingüística* que incluyen los conocimientos y las destrezas léxicas, fonológicas y sintácticas, y otras dimensiones de la lengua como sistema, independientemente del valor sociolingüístico de sus variantes y de las funciones pragmáticas de sus realizaciones.
- *La competencia sociolingüística* se refiere a las condiciones socioculturales del uso de la lengua y afecta considerablemente a toda la comunicación lingüística entre representantes de distintas culturas, aunque puede que los integrantes a menudo no sean conscientes de su influencia.
- *La competencia pragmática* la cual tiene que ver con el uso funcional de los recursos lingüísticos (producción de funciones de lengua, de actos de habla) sobre la base de guiones o escenarios de intercambios comunicativos. (pp. 27-28)

En este orden de ideas, el MCERL se divide en seis amplios niveles, cubriendo adecuadamente el espacio de aprendizaje que resulta pertinente para los estudiantes de lenguas, estos son A1 y A2 que hacen referencia a un usuario básico, B1 y B2 que hacen referencia a un usuario independiente y C1 y C2 que hace referencia a un usuario competente (Figura 6).

Figura 6. Niveles del MCERL



Fuente: Polyglot Club (2017)

2.2.2 Modelos Normativos Nacionales

2.2.2.1 Ley General de Educación.

Una de las bases fundamentales para este trabajo que abarca los aspectos referentes al tema pedagógico y metodológico es la ley 115 del 8 de febrero de 1994, o también denominada Ley General de Educación, que fue expedida en el congreso de la república de Colombia y afirma que la educación es un proceso de formación permanente, personal, cultural y social, fundamentada en el ser humano, sus derechos, deberes y dignidad.

La presente Ley señala las normas generales para regular el Servicio Público de la Educación que cumple una función social acorde con las necesidades e intereses de las

personas, de la familia y de la sociedad. Se fundamenta en los principios de la Constitución Política sobre el derecho a la educación que tiene toda persona, en las libertades de enseñanza, aprendizaje, investigación y cátedra y en su carácter de servicio público. (Ley 115, 1994)

2.2.2.2 Ley 1341 del 30 De Julio del 2009.

De acuerdo con la Ley 1341 del 30 de Julio del 2009 por la cual se definen lineamientos y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC), se crea la Agencia Nacional de Espectro y se dictan otras disposiciones como el artículo 1°, donde se determina el marco general para la formulación de las estrategias políticas que demarcaran el camino de las TIC, su estructura, competencia, ordenamiento, privacidad, cobertura y calidad referente a la prestación del servicio, así como la inversión y ejecución de estas tecnologías, al mismo tiempo, se establecen unos principios orientadores entre las que se destacan *el primero*, modificado por el art. 3, Ley 1978 de 2019, prioridad al acceso y uso de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones, el estado y en general todos los actores del sector de las TIC deberán trabajar para priorizar el acceso e implementación de estas herramientas en la producción de bienes y servicios. *Séptimo* modificado por el art. 2, Ley 1978 de 2019, donde se determina el:

Derecho a la comunicación, la información y la educación y los servicios básicos de las TIC. En desarrollo de los artículos 16, 20 y 67 de la Constitución Política el Estado propiciará a todo colombiano el derecho al acceso a las tecnologías de la información y las comunicaciones básicas, que permitan el ejercicio pleno de los siguientes derechos: La libertad de expresión y de difundir su pensamiento y opiniones, el libre desarrollo de

la personalidad, la de informar y recibir información veraz e imparcial, la educación y el acceso al conocimiento, a la ciencia, a la técnica, y a los demás bienes y valores de la cultura. (Ley 1978, 2019)

2.2.2.3 Documento CONPES 3063 (1999) Programa de Donación Masiva de Computadores a Colegios Públicos “Computadores para Educar”.

El trabajo articulado entre diferentes entidades gubernamentales como el Ministerio de Comunicaciones, el Departamento Nacional de Planeación, el Ministerio de Educación Nacional, el Servicio Nacional de Aprendizaje, crearon el programa de donación masiva de computadores a colegios públicos “Computadores para Educar”, cuyo objetivo general es el de apoyar la gestión educativa, fundamentalmente desde la perspectiva pedagógica. En efecto, se espera utilizar estos equipos como herramienta de enseñanza en colegios y escuelas públicas, por lo que la utilización de esquemas curriculares orientados a utilizar este tipo de tecnologías será un aspecto clave.

Debido al avance tecnológico en la sociedad, resulta relevante que los colegios y escuelas públicas estén dotados de la infraestructura pertinente para brindar conocimientos a los estudiantes, al igual que apoyo a la labor pedagógica utilizando estas tecnologías. Por otra parte, es necesario aclarar que en la mayoría de instituciones no ha sido posible la obtención de equipos, herramientas digitales y/o sistemas de información por aspectos económicos o falta de gestión de las diferentes entidades públicas del estado.

2.2.2.4 Documento CONPES 3988 (2020) Política Nacional para Impulsar la Innovación en las Prácticas Educativas a través de las Tecnologías Digitales.

El desarrollo tecnológico ha transformado la comunicación entre las personas, cómo interactúan, acceden a la información y adquieren conocimiento, lo cual genera nuevos retos en

materia educativa. En este contexto, Colombia tiene la meta de mejorar la educación para generar estudiantes competentes que aprovechen los beneficios de las TIC y que estén en la capacidad de procesar, organizar, analizar, transformar e interpretar la información, por lo tanto, serán personas desarrolladas digitalmente con pensamiento crítico, trabajo colaborativo y la resolución de problemas. Es de aclarar que, para lograr esta propuesta, el sistema educativo tiene el reto de introducir las tecnologías digitales, con el propósito de fomentar la innovación, y así, mejorar el quehacer pedagógico.

Según los últimos resultados de las pruebas internacionales para la evaluación de estudiantes del 2018 (PISA, por sus siglas en inglés), el país obtuvo el resultado más bajo de los países de la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económicos (OCDE), por lo anterior las tecnologías digitales pueden generar una innovación educativa con el objetivo de alcanzar la calidad en la educación y la obtención de competencias de los estudiantes en diferentes áreas, cerrando la brecha académica.

2.2.2.5 Plan Decenal de Educación (PNDE) 2016-2026.

Constituye un documento orientador de la política educativa, para desarrollarse mediante estrategias, proyectos y acciones, para alcanzar una sociedad equitativa a pesar de las desigualdades socioeconómicas, por lo cual es necesario desarrollar acciones para que el sistema educativo mejore constantemente (PNDE, 2017).

El PNDE ha definido parámetros específicos de trabajo orientados a obtener resultados e impactos concretos y medibles en la educación de todos los colombianos sin importar su diversidad étnica y cultural. Por ende, este plan guarda estricta relación con los objetivos de planeación del país al momento de encaminar la gestión pública en torno a resultados de

desarrollo y rendición de cuentas a la ciudadanía. Para el año 2026 la visión es desarrollar en la comunidad en general el pensamiento crítico, la creatividad, curiosidad, los valores y actitudes éticas desde la primera infancia; al mismo tiempo, se pretende que respeten la diversidad étnica, cultural y regional; que participen activa y democráticamente en la organización política y social de la nación. Además, se procurará alcanzar una formación integral del ciudadano que promueva el emprendimiento, la convivencia, la innovación, la investigación y el desarrollo de la ciencia, para que se enfrenten a las diferentes actividades sociales, personales y productivas, respetando al prójimo y las instituciones, aprovechando las nuevas tecnologías en el proceso de enseñanza-aprendizaje y promoviendo la sostenibilidad y preservación del medio ambiente, así mismo, se busca la recuperación de los colombianos que han estado inmersos en el conflicto armado, al igual que su participación activa, consciente y crítica en redes globales y en procesos de internacionalización.

2.2.2.6 Ley 1955 del 2019 Plan Nacional de Desarrollo 2018 - 2022.

El Gobierno Nacional referente a las TIC tiene como objetivo la conectividad al 100%, cerrar la brecha digital y mejorar la participación de la población vulnerable, de esta manera el Plan Nacional Decenal de Educación está articulado con estas premisas y promueve:

- Mejorar la infraestructura física, tecnológica y la conectividad en las instituciones educativas oficiales a nivel nacional.
- Mejorar la cobertura y calidad de la educación a través de la incorporación de TIC en el sistema educativo.
- Tener en cuenta a la población con capacidades diversas promoviendo el uso y asimilación de tecnologías en la educación inclusiva.

2.2.2.7 Ley General de Educación Enfocada a la Enseñanza de Lengua Extranjera Inglés.

Al interior de esta ley se expresan los artículos 21 y 22 donde se menciona que los objetivos específicos de la educación básica en el ciclo de primaria y secundaria son la adquisición de elementos de conversación, lectura, comprensión y la capacidad de expresarse en otro idioma, de esta manera, se establecen las bases en este país para impulsar el bilingüismo desde los primeros años de formación de los estudiantes. Además de esto, en el artículo 23 queda estipulado que las lenguas extranjeras hacen parte de las áreas obligatorias y fundamentales del conocimiento y de la formación lo cual la convierte en una asignatura primordial que deberá ser incluida dentro del currículo de cada institución educativa de este territorio, teniendo en cuenta la organización y contextualización de cada proyecto educativo institucional.

2.2.2.8 Decreto 3870 del Año 2006.

Este decreto tiene como objetivo reglamentar la organización y funcionamiento de los programas de educación para el trabajo y el desarrollo personal en el área de humanidades. Por tal motivo, el presidente de la república en el artículo 2 adopta el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCERL) como sistema fundamental para los procesos de enseñanza, aprendizaje, y evaluación de una lengua extranjera en Colombia, de esta manera, todas las instituciones prestadoras de servicios asociadas con la enseñanza de un idioma alternativo deberán regirse a este marco para definir los diferentes niveles en sus programas correspondientes a: A1 principiantes, A2 básico, B1 pre intermedio, B2 intermedio, C1 pre avanzado y C2 avanzado, estos se ajustan dentro del programa nacional escolar tomando solamente los tres primeros con el fin de permitir el desarrollo integrado y gradual del idioma,

distribuyéndolos en subniveles en la educación básica primaria, básica secundaria y media técnica de la siguiente manera: el nivel A1 (Principiante) corresponde a primer, segundo y tercer grado, el A2.1 (Básico 1) a cuarto y quinto, el A2.2 (Básico 2) a sexto y séptimo, el B1.1 (Pre Intermedio 1) a octavo y noveno, y finalmente, el B1.2 (Pre Intermedio 2) a décimo y undécimo.

2.2.2.9 Ley Nacional de Bilingüismo 1651 del 2013.

Otra ley que aporta bases legales para este proyecto investigativo es la ley Nacional de Bilingüismo por la cual se modifican los artículos 13, 20, 21, 22, 30 Y 38 pertenecientes a la Ley 115 de 1994 (Ley General de Educación). Esta ley adiciona en el artículo 20 el desarrollo de las habilidades comunicativas con el fin de leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente en una lengua extranjera, así mismo, se adiciona a los artículos 21 y 22 el desarrollo de las habilidades de conversación, lectura y escritura al menos en un idioma extranjero. Finalmente, en el artículo 8 de esta ley, El Gobierno Nacional propone cumplir con los objetivos propuestos dando principal importancia a los establecimientos educativos oficiales de Colombia, con estas modificaciones, el gobierno busca fomentar los procesos de enseñanza aprendizaje de una segunda lengua incluyendo el componente trabajado en este proyecto investigativo el cual es la comprensión lectora en inglés.

2.2.2.10 El Plan Nacional De Bilingüismo (PNB).

Este plan fue designado para funcionar entre los años 2004 y 2019 con una renovación para los años 2018 a 2022 teniendo como referente el Marco Común Europeo para la enseñanza de inglés en Colombia y proponiendo como objetivo principal “Lograr ciudadanos y ciudadanas capaces de comunicarse en inglés, de tal forma que puedan insertar al país en los procesos de comunicación universal, en la economía global y en la

apertura cultural, con estándares internacionalmente comparables” (Ministerio de Educación Nacional, 2006, p.6). Durante los últimos años el ministerio de educación por medio de este plan nacional ha implementado diferentes proyectos los cuales han ayudado a promover un mejor proceso académico entre docentes y estudiantes, fomentando la capacitación de maestros de inglés en el uso de estas nuevas estrategias. Algunas de estas iniciativas son Inspiring Teachers y Talkativ-E (Clubes de conversación intercultural en inglés) los cuales plantean mejorar estos procesos de enseñanza aprendizaje por medio de una serie de actividades que se desarrollan en diferentes escenarios fomentando un ambiente ideal para la adquisición de esta lengua extranjera. Debido a la situación mundial actual ocasionada por el virus Covid-19 se implementó a mediados de abril del año 2020 el proyecto Be (the) 1: Challenge como una estrategia para fortalecer las competencias en inglés, principalmente en los estudiantes de bachillerato. Esta herramienta les ayuda a aprender cada uno de los temas curriculares del año escolar que van desde A1 hasta B1 por medio de la metodología de gamificación; todos los proyectos que contiene este plan nacional vienen enfocados a trabajar las 4 habilidades con el objetivo de lograr que los educandos en undécimo grado alcancen este último nivel.

Cabe resaltar que estos programas y el currículo trabajado en la Institución Educativa en cuestión, están contruidos sobre las bases sólidas enmarcadas en el trabajo que ha realizado el Ministerio de Educación Nacional para la formulación de estándares básicos de competencia y su programa nacional de bilingüismo en convenio con el British Council. Estos lineamientos establecen la normatividad para asignar los diferentes niveles de desempeño en inglés en la básica primaria, secundaria y media en las instituciones educativas alrededor del país,

enfocándose en la competencia comunicativa desde el punto de vista lingüístico, sociolingüístico y pragmático (MEN, 2006). Además de esto, el Ministerio de Educación presenta los derechos básicos de aprendizaje (DBA) como herramienta fundamental para asegurar la calidad y equidad educativa de todos los niños y niñas del país, lineamientos que se encuentran establecidos desde el grado sexto hasta undécimo, estos estándares se estructuran guardando coherencia con los Lineamientos Curriculares y los Estándares Básicos de Competencia permitiendo establecer temas relevantes en el aspecto comunicativo del idioma extranjero de los educandos (MEN, 2016). Junto con esta cartilla de DBA presentada por el MEN, se publica el Anexo 12 que es el Esquema Curricular Sugerido en el cual se describe la estructura del currículo de inglés propuesto para los grados sexto a undécimo del sistema educativo colombiano, este esquema se compone de dos elementos: alcance y secuencia (Scope and sequence) y la estructura o malla curricular (MEN, 2016).

2.2.3 Modelos Normativos Locales

La secretaria de educación departamental de Norte de Santander y la secretaria municipal de Cúcuta no tienen lineamientos particulares en sus planes de gobierno sobre la enseñanza de inglés como lengua extranjera para la región. El currículo que se desarrolla en las instituciones educativas y los diferentes programas en los cuales participan docentes y estudiantes se basan en las normas nacionales existentes para los procesos de enseñanza - aprendizaje de este idioma.

La información expuesta en estos artículos ha sido de gran ayuda en el presente trabajo, ya que con ella se logra enfocar este proyecto para una mejor ejecución del plan diseñado, a su vez, se está elaborando una fuente más de investigación para aquellas personas que se vean en la necesidad de ampliar sus conocimientos en este tema.

2.3 Marco Teórico

Con el objetivo de enfocar los aspectos más significativos del problema y de acuerdo con lo publicado por Daros (2002), se pretende a continuación describir, comprender, explicar e interpretar las diferentes situaciones relacionadas que determinan la viabilidad para la ejecución de este proyecto, además, con las diferentes teorías y fuentes consultadas, se explican falencias semejantes de acuerdo con elementos comunes, partiendo de hechos o fenómenos que realizan su demostración de idoneidad, en procura de ir elaborando un diseño metodológico con el cual se prueban supuestos para ir analizando, creando e implementando los diversos procesos que permitirán cumplir con las metas establecidas a partir del diagnóstico inicial, del contexto actual, los conceptos más relevantes y los estudios realizados.

En el contexto educativo actual, se deben aplicar estrategias de aprendizaje que afiancen la construcción de conocimientos en torno a las necesidades de la sociedad actual, teniendo en cuenta y desarrollando competencias en habilidades del manejo de la información, es decir, saber analizarla, contextualizarla, seleccionarla y procesarla, por otra parte se requieren destrezas comunicativas, pensamiento crítico, innovación y autonomía en ambientes de aprendizaje y entornos escolares idóneos que faciliten el proceso educativo en todas las áreas, transversalizando las principales temáticas como son: la comprensión lectora, solución de problemas, uso correcto de las tecnologías de la información y comunicación (TIC), manejo del idioma extranjero (inglés), entre otras (Bacca, 2018).

2.3.1 Implementación de Tic

Específicamente en la asignatura inglés, la implementación de las TIC fomentan la participación, dinamizan las estrategias del aprendizaje, colocan en práctica el léxico en

contextos reales, crean estudiantes activos en el procesamiento adecuado de la información y desarrollan el pensamiento crítico en espacios individuales y colaborativos, teniendo énfasis en la reflexión, retroalimentación y análisis continuo de lo que se está aprendiendo y de las posibles falencias que se puedan presentar para solucionarlas en el menor tiempo posible para facilitar este proceso y cumplir con los objetivos propuestos. Al mismo tiempo, al docente le corresponde ofrecer herramientas óptimas y diversas, consecuentes a las necesidades de aprendizaje de los estudiantes (Bacca, 2018).

De acuerdo con lo anterior y a diferentes referentes se puede establecer que la implementación de las TIC es fundamental en el proceso de enseñanza y aprendizaje en los niveles educativos para afianzar conocimientos en las asignaturas mediante el uso de herramientas tecnológicas, plataformas virtuales y recursos educativos digitales que pretenden fortalecer las competencias en todos los actores de la comunidad educativa aprovechando los recursos disponible y generando motivación e interés por esta metodología interactiva y dinámica (Balseca, 2019).

2.3.2 Plataformas Interactivas

Las plataformas interactivas ofrecen diversos escenarios en los procesos de enseñanza-aprendizaje en los cuales es posible desarrollar todos los momentos de la clase como lo es la exploración, la estructuración, práctica y evaluación, en este último aspecto es posible utilizar procedimientos como la autoevaluación, la retroalimentación y la comunicación, a su vez, se logra trabajar colaborativamente para obtener el aprendizaje deseado (Bilbao et al., 2018).

El desarrollo tecnológico y la implementación de plataformas interactivas constituyen un instrumento facilitador en el contexto educativo, a partir de estas innovaciones tecnológicas, es

necesario que el docente actual, se apropie, adquiera competencias y reconozca las TIC, como una herramienta indispensable en su quehacer cotidiano, evaluando su aplicación y potenciando sus principales características. Los educadores deben necesariamente actualizar sus estrategias de enseñanza, reconocer y apropiarse del nuevo rol, cuyas habilidades y actitudes van conforme a los continuos cambios originados por la aparición de las nuevas tecnologías, al mismo tiempo, se hace necesario que el estudiante sea el centro del proceso de un aprendizaje autónomo, ya que este puede interactuar con los contenidos, con el tutor, trabajar de manera individual y colectiva, de acuerdo con sus necesidades, gustos y destrezas (Veloz, 2018).

2.3.3 Herramientas Tecnológicas y sus Ventajas

En la red existen gran variedad de herramientas tecnológicas las cuales han sido de gran ayuda para que muchos educadores logren fortalecer los procesos de enseñanza aprendizaje de sus estudiantes, y a su vez, han facilitado el quehacer docente desde el aula de clases promoviendo un ambiente idóneo, algunas de estas son:

2.3.3.1 Moodle.

La herramienta Moodle es un sistema de plataforma de enseñanza y aprendizaje desarrollado para crear y gestionar ambientes y escenarios educativos en línea según las necesidades de los diferentes contextos particulares, el primer aspecto importante que respalda su popularidad es ser un software libre que se distribuye bajo la licencia GPL (General Public License), esto significa que cualquier persona o establecimiento educativo puede hacer uso de él y adaptarlo a sus necesidades sin pagar alguna prestación económica. Este proyecto utilizará la sección de alojamiento gratuito de esta plataforma la cual se denomina Mil Aulas, debido a que

cuenta con las características necesarias para desarrollar este proyecto, entre las particularidades más destacadas están (Merayo, 2020):

- Herramienta estable y de confianza
- Flexibilidad y personalización
- Facilidad de uso
- Gratuidad
- Se puede escalar a cualquier tamaño sin dejar de lado aspectos como robustez, seguridad y privacidad.
- Se puede implementar en cualquier momento, lugar y dispositivo
- Posee recursos extensos disponibles respaldados por una comunidad académica reconocida.

2.3.3.2 Exelearning.

De acuerdo con Rojas y Cuellar (2017), la implementación de la herramienta Exelearning como mecanismo pedagógico en los procesos de enseñanza y aprendizaje logró fortalecer la competencia lectora en los estudiantes, especialmente en los textos narrativos, donde se constata la correspondencia de la variable independiente, cobrando gran importancia en la organización de las clases. Con el desarrollo de la herramienta Exelearning, se pudo evidenciar un mayor grado de motivación de los educandos en las actividades realizadas, lo que repercute en un avance en la habilidad lectora referente al reconocimiento de la información explícita e implícita en estos tipos de texto, por otra parte, se generaron cambios que aportan en la cualificación del proceso educativo, pues, al superar las dificultades, se fortalecieron sus conocimientos en las diferentes áreas del saber.

Las ventajas que ofrece esta nueva opción informática para el docente durante la praxis educativa, son las siguientes:

- Sencillez de aprendizaje y fácil utilización.
- Respeto a estándares, favoreciendo la adaptabilidad e intercambio de recursos educativos.
- Posibilidad de acceder al código fuente y modificarlo (Open Source).
- Posibilidad de crear plantillas de estilo personalizadas.
- Los objetos de aprendizaje creados pueden ser creados y reproducidos con cualquier navegador web (IE, FireFox, Chrome, Opera, Safari).
- Permite exportar los recursos en diferentes formatos: Common Cartridge, IMS, SCORM, Sitio Web.
- Los contenidos generados pueden ser incluidos en los LMS más extendidos, como Moodle y Sakai (Exelearning, s.f.).

Por lo anterior se puede concluir que ExeLearning es una herramienta de fácil manejo y que ofrece muchas utilidades en el proceso de enseñanza-aprendizaje. manteniendo un difícil equilibrio entre simplicidad y prestaciones.

2.3.3.3 Kahoot.

Según Rodríguez (2017) la herramienta Kahoot ha ganado mucha popularidad en el último tiempo por su practicidad y capacidad de establecer dinámicas de trabajo dentro del aula de clases, la utilidad de esta plataforma radica en que permite la creación de encuestas, cuestionarios y discusiones obteniendo la retroalimentación en tiempo real. Esta aplicación es de fácil manejo y muy intuitiva ya que posibilita la creación de preguntas, permite determinar el

número de respuestas y el tiempo que el estudiante tendrá para responder a cada una de ellas, además, una gran ventaja de este instrumento es que habilita el uso de celulares como controles para dar respuestas mientras se proyectan las actividades en un tablero o una pantalla.

2.3.3.4 Quizizz.

De acuerdo con Vergara et al. (2018), este recurso de acceso libre e interactivo es usado para la evaluación mediante preguntas tipo test de selección múltiple gamificada, los autores deciden implementar este tipo de recurso para la creación de preguntas diseñadas por el docente, permitiendo ingresar a los estudiantes por medio de un código que la herramienta genera. Una de las ventajas que posee esta plataforma es el registro, el cual es fácil e intuitivo, ya que solo se necesita un dispositivo con conectividad a internet para acceder y no es necesario que todos se encuentren en la misma sala a la hora de realizar el proceso. Además de las características anteriores, esta plataforma permite alternar las preguntas y opciones de respuestas con el propósito de que no aparezcan en el mismo orden en los dispositivos de los participantes, se puede limitar el tiempo de inicio como de cierre de cada actividad, al igual que la duración de cada pregunta. Finalmente, la aplicación brindará una retroalimentación inmediata tanto a los estudiantes para que conozcan sus aciertos y errores en el test como a los maestros para que almacenen los porcentajes de aprobación de cada uno.

2.3.3.5 Educaplay.

Con base en Sanabria y Quimbayo (2021), el uso de actividades interactivas creadas en la plataforma Educaplay permite potenciar la comprensión textual en los estudiantes, ya que estas mejoran los ambientes de aprendizaje ofreciendo una mezcla de pedagogía y tecnología con la cual podrán aprender y fortalecer saberes mientras se divierten. Así mismo, este entorno virtual

permite que ellos controlen y direccionen su proceso ampliando significativamente su experiencia académica e incluyendo el trabajo colaborativo en la adquisición de conocimiento. Además, estos autores afirman que el éxito de implementar este tipo de herramientas depende en gran medida de la aplicación que le den los docentes; la creación de ejercicios debe tener una organización y propuesta clara para lograr ser desarrollada por los estudiantes de una manera eficaz, cumpliendo con el objetivo planteado.

2.3.3.6 Mobbyt.

Rodríguez-Cajamarca et al. (2020) manifiestan que la plataforma Mobbyt invita a los docentes o personal educativo a crear juegos didácticos para la enseñanza de diferentes temáticas con el objetivo de promover la participación de los educandos en el aula de clase y de fomentar el trabajo colaborativo en la construcción de nuevos saberes. Esta aplicación consta de un portal de juegos donde sus contenidos son creados por docentes o estudiantes, los cuales pueden ser usados desde cualquier dispositivo electrónico, además, el diseño de actividades es sencillo y gratuito. Una de las grandes ventajas de utilizar esta herramienta en clase es la de brindar a los participantes la oportunidad de aprender mientras juegan y ser los autores principales de su proceso educativo, lo cual es dinámico y motivador. Algunos de los tipos de juegos que pueden ser creados y utilizados en el proceso de enseñanza, aprendizaje, fortalecimiento y evaluación de saberes, son: trivias, multinivel, memoria, ahorcado, entre otros.

2.3.4 Adaptabilidad de las Plataformas

Las plataformas virtuales son herramientas tecnológicas ideales que afianzan los conocimientos en entornos escolares. Estas nacen en los años noventa como medios alternativos y de gran soporte del proceso de enseñanza en todos los niveles educativos. A lo largo de estas

dos últimas décadas se han afianzado y generado cambios positivos en aspectos tecnológicos y pedagógicos.

El Aprendizaje adaptativo es un método educativo que transforma los elementos disponibles según los requerimientos de cada estudiante. Las plataformas presentan el material y las actividades pedagógicas conforme a las necesidades académicas de los educandos, teniendo como fundamento el análisis y la resolución de problemas a preguntas y respuestas aplicadas por cada individuo. Estos sistemas se alimentan básicamente de la información que brindan los diferentes actores en el transcurso del proceso en áreas como la informática, educación, psicología y neurociencia, por lo que se potencian de acuerdo con estas características (De Pablos et al., 2019).

2.3.5 Adquisición de una Lengua Extranjera

De acuerdo con Rojas y Garduño (s.f.), la adquisición de una lengua extranjera es un método de aprendizaje por lo regular desarrollado en espacios de formación académica y en lugares donde no se implementa este idioma con regularidad. Es por esto que, para afianzar los nuevos conocimientos, primero se deben consolidar algunas competencias transversales en la lengua materna con el propósito de fortalecer las competencias comunicativas y de esta manera consolidar las bases en ambos idiomas.

Es importante que el aprendiz vaya adquiriendo este segundo idioma a través de un aprendizaje vivencial, es decir en un contexto real y no por medio de libros de texto enfocados a la gramática. Con respecto a esta teoría, Nolasco (2004, citado en Beltrán, 2017) manifiesta que:

“La adquisición de una lengua es un proceso subconsciente. Las estructuras gramaticales se adquieren de forma natural, mientras que el aprendizaje es un proceso consciente,

conociendo el lenguaje por medio de modelos y estrategias distintas a la adquisición del mismo” (p.7).

2.3.6 Inglés y los Ambientes de Aprendizaje Virtual

El docente en la actualidad debe ser competente para tener habilidades y destrezas en el manejo de la lengua materna y en la extranjera, al mismo tiempo, debe aplicar componentes pedagógicos como parte de la educación, implementando enfoques memorísticos y analizando aspectos formales del idioma. Por todo lo anterior y teniendo en cuenta la importancia de las nuevas tecnologías, se hace relevante e indispensable el uso de los ambientes virtuales como plataformas interactivas en la enseñanza del inglés por su facilidad, dinamismo e integridad (Cano et al., 2019).

Como mencionaba Rojas (2004), en el aprendizaje de una segunda lengua, lo importante es obtener sistemas dinámicos de significados que permitan su transformación libremente de un concepto a otro y que no se pierdan las conexiones a pesar de lo cambiante de la lengua. De esta manera, se puede establecer que el gran objetivo que poseen los ambientes de aprendizaje virtual es brindar diferentes escenarios, momentos y prácticas que fortalezcan estas competencias en los estudiantes, logrando así mejorar nivel comunicativo tanto en lengua materna como en la lengua extranjera, lo que producirá la aprehensión y modificación de estos idiomas mediante este sistema dinámico de significados.

2.3.7 Comprensión Lectora en Ambientes Virtuales

Algunas evaluaciones diagnósticas han evidenciado que la labor individual del docente en el aula de clases no es suficiente. Es necesario aplicar una serie de acciones coordinadas y enfocadas al mismo objetivo, multiplicando los esfuerzos para lograr mejores resultados. Si se

concibe la literatura como una actividad colaborativa, se pueden buscar nuevas alternativas y por el momento, las TIC y en especial las plataformas interactivas son la mejor opción. El propósito fundamental de las instituciones educativas es enseñar a leer e introducir diferentes tecnologías, pero sin una estrategia adecuada será una acción intrascendente, un trabajo sin sentido. En el ámbito escolar como en cualquier otro campo es impropio avanzar o emplear tecnologías sin incorporar simultáneamente metodologías pedagógicas, didácticas y una serie de objetivos específicos. Por lo anterior, la educación actual debe tener un nuevo enfoque, incluir pedagogías emergentes con la implementación de herramientas digitales que promuevan un cambio de mentalidad para una innovación donde la enseñanza se debe centrar en el estudiante para crear sujetos activos, dinámicos con pensamiento crítico (Díaz et al., 2018).

2.3.8 Competencias Comunicativas

Tener una competencia comunicativa en el idioma extranjero inglés es ser capaz de compartir experiencias, intercambiar ideas u opiniones, actuar de manera adecuada en cada contexto o situación comunicativa, saber cómo y en qué momento interactuar. Poseer esta habilidad significa ser capaz de seguir una estrategia teniendo en cuenta las dimensiones, destrezas necesarias y los detalles concernientes al idioma que se implementan para la comunicación. De acuerdo con lo anterior, surge la importancia de las competencias comunicativas dentro de este proyecto investigativo estableciendo que el estudiante a través de esta lengua extranjera puede expresar sus ideas o pensamientos a sus semejantes (Berenguer-Román et al., 2016).

2.3.9 Proceso Lector y sus Estrategias

El desarrollo de esta idea se decide basar en las afirmaciones que hace Delgado (2007) donde menciona la lectura como el primer proceso de interiorización el cual permite captar, enfrentar y asimilar o rechazar todo aquello que incide directamente en nuestro proceder o pensamiento. Así mismo, menciona que es la manifestación natural del conflicto cognitivo, el proceso que arranca de las facultades individuales comunes y permite la expresión vital. Para un adecuado proceso lector es importante tener en cuenta ciertos criterios primordiales como lo son la edad del alumno, el tipo de libro y los diferentes autores que podría leer.

Dentro de las diferentes estrategias metodológicas que plantea este autor en su escrito se encuentran: la lectura colectiva, creativa, el taller de lectura, la olimpiada, la guía y los cuestionarios, todos estos mecanismos son útiles para motivar al estudiante a generar un interés inmediato evitando que esta actividad se vuelva tediosa.

2.3.10 Comprensión Lectora

Desde el punto de vista cognitivo, la comprensión lectora es considerada tanto proceso como producto, resultado de la interacción entre el lector y el texto, y que se almacena en la memoria a largo plazo (MLP) para luego ser evocadas al momento de dar respuesta sobre lo leído. De esta manera, la MLP y las rutinas metodológicas de acceso a la información se convierten en un proceso fundamental, determinando en gran medida el éxito o cumplimiento de objetivos que pueda lograr y alcanzar el lector (Vallés, 2005).

Al referirnos a los problemas de aprehensión lectora del inglés como lengua extranjera, se tienen en cuenta aspectos externos como la capacidad de atención, el ambiente, y el desarrollo de los sentidos, que repercuten en el desarrollo de competencias del aprendiz, toda esta información

se confirma en la práctica al estudiar las distintas formas en que cada individuo lee y recuerda historias, por otra parte, es importante tener en cuenta que el proceso lector puede diferir entre la lengua extranjera y materna a causa de que el nivel de esta primera es menor que el de la segunda (Peñaranda, 2015). Además de esto, se debe tener en cuenta el contexto en el cual se están desarrollando los aprendices de este proyecto, en este caso, se trata de un país que habla una sola lengua pero que está creando programas para impulsar el bilingüismo desde las diferentes instituciones educativas y que presenta estrategias para lograr esta meta, en este orden de ideas, se hace necesario crear mecanismos institucionales basados en herramientas tecnológicas que ayuden a fortalecer estos procesos.

2.3.11 Teorías Relacionadas con las Variables

En la actualidad se ha evidenciado un avance vertiginoso de la tecnología a nivel mundial en todos los aspectos, la educación no es ajena a esta transformación y solicita urgentemente una innovación pedagógica que vaya de la mano con la implementación de herramientas tecnológicas y recursos educativos digitales para dinamizar el desarrollo de las diferentes temáticas de todas las áreas en múltiples ambientes de aprendizaje, por lo anterior y apoyado en trabajos de investigación, es necesario precisar la relevancia que toma el uso adecuado de plataformas interactivas en el mejoramiento de la comprensión lectora en diferentes idiomas, por tal motivo y de acuerdo con una búsqueda detallada según parámetros y variables establecidas, es pertinente relacionar los siguientes estudios de autores contemporáneos:

Martínez y Esquivel (2017) en su trabajo titulado *Efectos de la Instrucción de Estrategias de Lectura, Mediadas por TIC, en la Comprensión Lectora del Inglés*, publicado en la revista *Perfiles Educativo Vol. 39* de México, afirman que los métodos de lectura medidas por estas

herramientas afectan positivamente los procesos en esta competencia, lo que se demuestra al analizar la estadística arrojada por la prueba de comprensión de texto en lengua extranjera TOEFL ITP donde se implementaron estrategias mediadas por TIC en los estudiantes de bachillerato con un bajo dominio del idioma para fortalecer la adquisición de la competencia lectora. Estos resultados fueron más marcados en aquellos participantes que estuvieron mayor cantidad de tiempo expuestos a estos recursos digitales y actividades multimedia, además, se comprueba que el uso de amplios escenarios individualizados, presentación de textos multimodales enfocados en los diferentes estilos de aprendizaje basados en el contexto y ritmo personal de aprendizaje de la población, logra fortalecer esta habilidad.

De la misma manera, Villafuerte et al. (2018), al momento de hablar de comprensión lectora y lengua extranjera, deciden tomar como referencia el trabajo denominado *Promoción de la Comprensión Lectora Interactiva en Idioma Inglés*, investigación que se publica en la revista REFCaIE de la universidad ULEAM y que se lleva a cabo en Ecuador, país latinoamericano con algunas similitudes a Colombia en el aspecto educativo, en dicho estudio, se afirma que la lectura es un recurso que ofrece el contacto necesario con el idioma sin importar las pocas oportunidades naturales y espontáneas dentro y fuera del aula para la práctica del inglés. Además de esto, se establece que el uso de medios tecnológicos es fundamental a la hora de motivar a los aprendices a leer, combinando múltiples actividades creativas y apoyándose en las diferentes redes sociales virtuales para la ejecución de prácticas lectoras en uso del inglés como lengua extranjera. Finalmente, la propuesta desarrollada en este trabajo logra influir de manera positiva sobre las actitudes de los estudiantes y facilita la adquisición del inglés desde la lectura literaria.

Por otra parte, en el trabajo presentado por Tipán (2020) titulado *Ejercicios interactivos en Plataforma Moodle para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de tercero de*

bachillerato, realizado en la universidad de Israel en Quito, Ecuador, ha evidenciado en los docentes poca implementación de las tecnologías de información y comunicación para fortalecer los procesos de aprendizaje de la comprensión lectora a los estudiantes de los diferentes grados escolares, al mismo tiempo, en diferentes pruebas realizadas se ratifica que tienen deficiencia en la comprensión lectora inferencial, por lo que es necesario diseñar estrategias para solucionar estas falencias, una de las cuales es el uso de herramientas digitales, especialmente plataformas como Mil Aulas, que integran enlaces, documentos, sitios web, videos, tareas, lecciones, foros, glosarios, lecturas, presentaciones, cuestionarios, que facilitan el aprendizaje y favorecen interactivamente la comprensión lectora de los estudiantes.

Así mismo, en el trabajo investigativo realizado por Herrera y Roque (2020), que lleva por nombre *Brecha Digital, Idioma Inglés y su vínculo con la Comprensión Lectora en Español* realizado en la Universidad Politécnica de Victoria (UPV) de México, se afirma que existen estudiantes que carecen de conocimientos mínimos en el idioma inglés debido a que también tienen bajos índices de comprensión lectora en español. Los autores demuestran que estos elementos están relacionados y generan una desventaja académica frente aquellos que tienen un nivel adecuado del idioma inglés y que cuentan con acceso a herramientas tecnológicas y conectividad. Además de esto, es relevante disminuir la brecha digital y fortalecer la comprensión lectora de los dos idiomas con el fin de mejorar las competencias comunicativas y lingüísticas en los aprendices. En este orden de ideas, este trabajo impulsa el proceso de análisis, diseño, creación e implementación de plataformas como alternativa viable para involucrar a los participantes en este proceso de mejora de competencias lectoras.

Para finalizar y no menos importante, Montoya et al. (2016) en su investigación llamada *Estrategias para mejorar la comprensión lectora a través de las TIC*, la cual fue desarrollada en

la universidad de Córdoba en Colombia, corroboran la importancia de utilizar recursos tecnológicos en el aula de clases procurando expandir espacios y ambientes idóneos de aprendizaje para los estudiantes, además, mencionan como la utilización de las TIC mejoran los índices de competencias en comprensión lectora. Es importante aclarar que dichos parámetros no aumentan solo por el uso de estas aplicaciones si no que lo hacen gracias a una serie de actividades de gestión que se tiene alrededor de estas. Por otra parte, es necesario precisar que darles a los educandos la posibilidad de acercarse a un mundo innovador con el uso de dispositivos electrónicos con los que cuentan en la actualidad, conlleva a que ellos despierten el interés por aprender y adentrarse en el conocimiento referente a los procesos lectores, para así poder obtener excelentes resultados. Además, en su investigación afirman que el uso incorrecto de estas herramientas puede generar un efecto contrario como lo serían: distracciones, pérdida de tiempo, secuencias didácticas incompletas y superficiales, confusión entre el conocimiento y la acumulación de datos, dependencia, entre otros, razón por la cual siempre se debe tener claro cuál será el uso adecuado los recursos educativos en el salón de clase.

De acuerdo con la búsqueda realizada referente a las teorías y trabajos de investigación sobre plataformas interactivas y comprensión lectora tanto en lengua materna como en lengua extranjera, se logran establecer bases sólidas en las que se fundamenta este proyecto investigativo, el cual busca fortalecer estas competencias de inglés en estudiantes de undécimo grado a través de una plataforma interactiva, pretendiendo a su vez, establecer una ayuda para futuras referencias bibliográficas o futuros estudios sobre estas temáticas.

2.4 Marco Conceptual

Según Ortiz (2011), la importancia del marco conceptual se basa en que establece la base de definiciones y conceptos claves para el desarrollo del proyecto y se compone de referencias a sucesos y situaciones pertinentes, a resultados de investigación, incluyendo un marco de antecedentes, definiciones, supuestos y demás. De esta misma manera, esta sección presenta los diferentes argumentos e ideas que se desarrollarán en el escrito orientando a definir este objeto de estudio, y a su vez, describiendo sus características y explicando los posibles sucesos que conllevan a su ejecución. Teniendo en cuenta las afirmaciones mencionadas, se procede a exponer los conceptos claves para este proyecto de investigación.

2.4.1 Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC)

De acuerdo con las modificaciones del art. 5, Ley 1978 de 2019. “Las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones (TIC) son el conjunto de recursos, herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios que permiten la compilación, procesamiento, almacenamiento, transmisión de información como voz, datos, texto, video e imágenes” (Art. 6 Ley 1341 De 2009). Por lo anterior, se puede mencionar que las TIC académicamente hablando, es un medio que facilita el proceso de enseñanza-aprendizaje siempre y cuando se les del uso adecuado según objetivos definidos y la pedagogía desarrollada por el docente para que los estudiantes afiancen conocimientos de una manera más dinámica, interactiva, autónoma y colaborativa.

2.4.2 Ambientes Virtuales de Aprendizaje (AVA)

Ospina (s.f.) afirma que un ambiente virtual de aprendizaje es un espacio de afianzamiento de conocimientos en el que está inmerso la tecnología, la cual transforma el contexto educativo debido a la facilidad de la comunicación, la gestión y la distribución de información, agregando a la práctica académica nuevas posibilidades y limitaciones para el mejoramiento continuo. Los entornos virtuales de aprendizaje son instrumentos facilitadores que posibilitan las interacciones entre los diferentes actores de la comunidad educativa y sirven de mediadores entre los hombres, el conocimiento y el mundo, en el mismo sentido, es relevante destacar que las TIC aplicadas a la educación y a la creación de estos entornos brindan la posibilidad de romper las barreras espacio temporales que existen en las aulas tradicionales y posibilitan una interacción abierta a las dinámicas contemporáneas globales.

2.4.3 Plataformas Interactivas

Según López, Pérez e Izquierdo (2018), se entiende que las plataformas interactivas “son entornos de hardware y software diseñados para automatizar y gestionar el desarrollo de actividades de formación” (p.3). Este tipo de herramientas son también denominadas plataformas LMS (sistemas de administración de enseñanza y aprendizaje) y tienen como propósito favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje principalmente en el modelo semipresencial dotando a la comunidad educativa (docentes y estudiantes) de un elemento informático que facilita la interacción entre ambas partes, posibilitando la creación, mantenimiento y desarrollo de diferentes cursos en los que se pueden medir de manera fácil y eficiente el avance de los educandos impulsando su formación académica.

2.4.3.1 Moodle.

Es una plataforma de aprendizaje creada para brindarle a docentes, administrativos-docentes y estudiantes un sistema integrado único, robusto y seguro para crear entornos de aprendizaje según la medida de cada contexto regional. Esta herramienta está construida para la obtención de conocimiento continuo, en su trayectoria ha sido mundialmente implementada, lo que ha generado confianza por su diseño debido a que soporta la enseñanza y el aprendizaje en los procesos educativos (Moodle, 2020).

2.4.3.2 Mil Aulas.

Es un servicio de alojamiento gratuito en Moodle que permite la creación de una comunidad de aprendizaje en línea, el cual funciona como almacenamiento de cursos para el fortalecimiento de las diferentes áreas del conocimiento. Esta herramienta brinda un aula virtual activa con subdominio, acceso seguro y privilegios completos de administración, de la misma manera, se pueden importar actividades realizadas en otras aplicaciones. (Moodle™, s.f.).

2.4.3.3 Exelearning.

Es una herramienta que permite el desarrollo de contenidos educativos, por lo que es apropiada generalmente para docentes y estudiantes. Esta aplicación se dedica a la creación y publicación de materiales que facilitan el proceso de enseñanza y aprendizaje, es gratuita, de código abierto y de fácil manejo lo que permite la reproducción de contenidos web sin necesidad de ser expertos ni de tener conocimientos avanzados en programación y HTML. Además, es una multiplataforma, que basa su funcionamiento sobre diversos sistemas operativos como Windows, Linux o Mac OS X lo que permite una interoperabilidad de gran variedad (Exelearning, s.f.).

2.4.3.4 Kahoot.

Es una herramienta diseñada para jugar o crear juegos educativos los cuales sirven para presentar en vivo de manera grupal o para realizarse asincrónica e individualmente, dichas interacciones presentan desafíos al ritmo de los estudiantes y con la dificultad que el maestro desee. Así mismo, cuenta con un amplio catálogo de actividades prediseñadas, hechas y compartidas por otros docentes, además, brinda la opción de realizar creaciones propias, esta aplicación ha sido muy utilizada en los últimos años para el refuerzo y afianzamiento del conocimiento en cualquier disciplina y nivel académico (Kahoot, 2021).

2.4.3.5 Quizizz.

La plataforma Quizizz ha sido diseñada con el propósito de crear exámenes cortos gamificados y actividades interactivas para llamar la atención de cualquier aprendiz. Es utilizada por educadores en más de 150 países alrededor del mundo como complemento de sus clases sincrónicas y asincrónicas. Los jugadores pueden acceder de manera fácil y rápida, con tan solo un dispositivo electrónico y acceso a internet, desde el ordenador o por medio del celular descargando la aplicación. Una de sus grandes fortalezas es la retroalimentación instantánea que obtienen los jugadores una vez finalizada la actividad y que servirá como punto de partida para las acciones de mejora que se deban realizar (Quizizz inc, 2021).

2.4.3.6 Educaplay.

Es una herramienta que permite crear recursos educativos digitales para cualquier asignatura o nivel académico y exportarlos a diferentes plataformas educativas en formato Scorm o LTI, además, cuenta con catálogo que incluye gran variedad de alternativas educativas

enfocadas en la enseñanza de diferentes temáticas. Su uso es intuitivo lo que permite al usuario comprender rápidamente la interfaz y desarrollar los procesos sin mayores inconvenientes.

Algunos de los ejercicios que se pueden realizar en esta plataforma son: sopas de letras, crucigramas, video quiz, test, ruleta de palabras, mosaico, presentaciones, entre otros, mediante dichas actividades los participantes podrán aprender jugando. De la misma manera, estos juegos incentivan el trabajo colaborativo permitiendo que un grupo de estudiantes se conecten al mismo tiempo y desafíen sus conocimientos obteniendo una calificación y retroalimentación una vez finalizada la actividad. (Educaplay, 2021)

2.4.3.7 Mobbyt.

La plataforma de videojuegos educativa Mobbyt ofrece al sector educativo la oportunidad de crear juegos enfocados en la enseñanza de diferentes temáticas, las actividades que se pueden diseñar en esta herramienta son: trivias, multinivel, memoria, ahorcado, entre otros, las cuales ayudan al docente en la enseñanza de saberes, siendo un complemento ideal para captar la atención de todos los estudiantes. La ejecución es sencilla, lo que permite a cualquier persona realizar actividades interactivas de una manera fácil y rápida. Además, permite fortalecer saberes y adquirir habilidades, así como nuevos conocimientos mediante juegos, facilitando los procesos de enseñanza-aprendizaje en un ambiente virtual idóneo para todos los involucrados en los procesos académicos. (Mobbyt. S.R.L., 2016)

2.4.4 Bilingüismo

Hace referencia a los diferentes grados de dominio con los que un individuo logra comunicarse en más de un idioma y una cultura. Estos diversos grados dependen del contexto en el cual se desenvuelve cada persona” (MEN, 2006, p.8). Así pues, el bilingüismo hace referencia

a la capacidad que una persona tiene para utilizar dos lenguas de manera eficaz en cualquier situación comunicativa sin que exista diferencia entre ellas, cabe aclarar que esta interacción entre las dos lenguas se presenta sin que ninguna de ellas domine sobre la otra.

2.4.5 Lengua Extranjera

El Ministerio de Educación Nacional (2006), define la lengua extranjera como “aquella que no se habla en el ambiente inmediato y local, pues las condiciones sociales cotidianas no requieren su uso permanente para la comunicación” (p.8). Una de sus características es que se puede aprender dentro del aula de clases, allí el estudiante interactúa con el idioma durante periodos de tiempo controlados, sin embargo, a pesar de esta corta exposición, los aprendices pueden lograr altos niveles de desempeño para comunicarse de manera eficiente.

2.4.6 Segunda Lengua

La segunda lengua según el MEN (2006), hace referencia a “aquella que resulta imprescindible para actividades oficiales, comerciales, sociales y educativas o la que se requiere para la comunicación entre los ciudadanos de un país” (p.8). Esta se conoce como el idioma no nativo de una persona o territorio, es decir, la lengua que se adquiere, pero no se usa como idioma principal. La forma en que se obtiene es generalmente por necesidad, y sus contextos serían: la calle, la vida diaria, cultura, por razones de trabajo o debido a la permanencia en un país extranjero, otra posibilidad de adquirir este segundo idioma puede ser durante la infancia, dentro del ambiente escolar formal o en programas intensivos de educación bilingüe.

2.4.7 Competencia Lectora

Es la facultad que tiene el ser humano de utilizar su comprensión lectora de una forma apropiada en su contexto social. Según la Organización para la Cooperación y el Desarrollo Económico (OCDE, 2009), esta competencia es: “la capacidad de comprender, utilizar, reflexionar e interesarse por los textos escritos para alcanzar los propios objetivos, desarrollar el conocimiento, el potencial personal, y participar en la sociedad” (p. 14). De esta manera este proceso empieza a temprana edad cuando los niños en sus casas o escuelas disfrutan de esta práctica y se empiezan a generar lazos importantes entre la lectura y el nuevo lector, que con el paso de los años se puede ir ampliando y realizando de manera autónoma. En las instituciones educativas se profundiza en esta habilidad, razón por la cual esta competencia incrementa cada vez que se lee un ensayo, texto, libro, párrafo, entre otros, los cuales ayudan a crear un aprendizaje amplio para que el ser humano piense, afine criterio, cree ideas, tenga su propio punto de vista, se cuestione y responda a muchas de las situaciones que suceden en su entorno, por esta razón la competencia lectora le ofrece la capacidad de interactuar con la sociedad y mostrar sus opiniones o percepciones de una manera correcta (Solé, 2011).

2.4.8 Comprensión Lectora

Es la capacidad que tiene el ser humano de entender lo que lee, y hace referencia a dos partes, la primera es entender las palabras que tiene el texto y la segunda es comprender la idea global del mismo. Además, por medio de este proceso, el individuo será capaz de captar lo que el autor desea plasmar en el escrito, adquiriendo las ideas principales de cada párrafo con las cuales podrá crear un vínculo entre lo que acaba de aprender y lo que haya adquirido con anterioridad, con el fin de ampliar su aprendizaje en diversas áreas del conocimiento. Cabe destacar que hay 3

posibles maneras de entender un texto como son las mencionadas por Ramírez (2017), “literal (centrándose en aquellos datos expuestos de forma explícita), crítica (con juicios fundamentados sobre los valores del texto) o inferencial (leyendo y comprendiendo entre líneas)” (párrafo5), si se logra llevar al estudiante a mejorar estos tres aspectos, se podría alcanzar niveles altos de comprensión de textos.

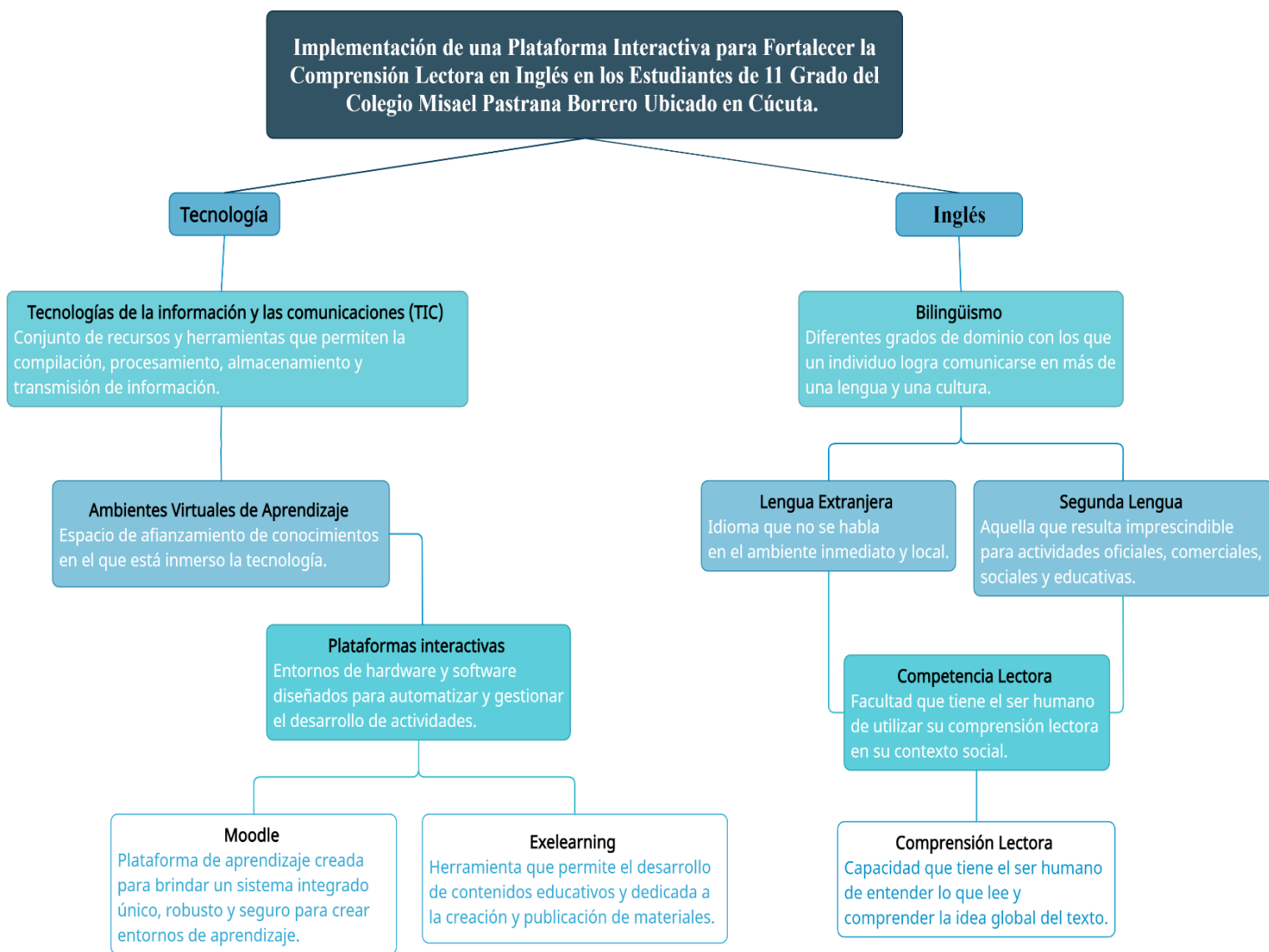
Según Solé (1992), la definición de comprensión lectora no es simplemente una cuestión de todo o nada, sino que se basa en un movimiento gradual basado en el texto que se está leyendo, la estructura, el contenido, la claridad, coherencia, entre otros aspectos, y se realiza en función de los motivos, objetivos y creencias del lector. Por otro lado, la autora afirma que, a pesar de estas características, no se pueden establecer claramente las variables, pero sí se lograrían identificar algunas lagunas y obstáculos para realizar acciones de mejora.

De la misma manera, Cassany (2009) aporta a esta definición de comprensión lectora que la expansión del enfoque comunicativo en los procesos de enseñanza de español como lengua extranjera fortalecen el aprendizaje de la oratoria la cual es de los aspectos más relevantes en el uso del lenguaje. Al mismo tiempo, el autor afirma que esta característica influye de forma positiva en el desarrollo de un segundo idioma como medio de información y comunicación gramatical y lexical.

Los conceptos presentados en esta sección son aquellos que se consideran más relevantes para el desarrollo del proyecto de investigación, y se desprenden de las dos variables principales: *tecnología e inglés* (Figura 7). Estas definiciones establecen cimientos teóricos sólidos para encaminar este estudio hacia un óptimo desempeño, cumpliendo los objetivos propuestos, además, se busca que sean de gran utilidad para los diferentes actores de la comunidad educativa

con el fin de alcanzar las competencias necesarias al momento de aplicar las diferentes pruebas estatales o simplemente enfrentarse a situaciones de la vida cotidiana.

Figura 7. Mapa Conceptual



Fuente: Elaboración Propia

3. Capítulo 3. Metodología

3.1 Modelo de Investigación

La investigación social brinda la oportunidad de obtener conocimientos reales del contexto en el que los estudiantes se desenvuelven, tal como lo plantea Ander-Egg (1995), este modelo estudia la situación actual de una población específica por medio de métodos científicos con el fin de identificar sus necesidades y problemáticas particulares, aplicando conocimientos pedagógicos en la solución de estos inconvenientes de acuerdo con lo evidenciado.

Con el objetivo de ampliar los conocimientos sobre este proyecto investigativo de una manera concreta y acorde a la realidad, se propone indagar sobre este tema específico por medio de métodos y modelos de estudio aplicados de modo sistemático, buscando desarrollar el conocimiento desde diferentes aspectos. En lo referente al enfoque cualitativo, Colmenares & Piñero (2008), proporcionan pautas a los investigadores para que realicen “descripciones detalladas de situaciones, eventos, personas, interacciones y comportamientos observables, y que a su vez tiene en cuenta la voz de los participantes, sus experiencias, actitudes, creencias, pensamientos y reflexiones tal y como son expresadas por ellos mismos” (p.98), lo cual permite obtener resultados más objetivos, confiables y aterrizados en la realidad del contexto de la población objetivo.

En el desarrollo de este proyecto se implementará la investigación acción de acuerdo con el componente social evidenciado en el contexto donde los participantes se desenvuelven con el propósito de trabajar activamente en la solución de la problemática establecida por medio de estrategias pedagógicas las cuales apuntan a mejorar la comprensión lectora en inglés. De acuerdo con lo anterior, el modelo en el cual se basará este trabajo es la investigación acción

pedagógica (IAP), pues como afirma Sandoval (2002), este tipo de estudio se ha convertido de alguna manera en “la plataforma de lanzamiento de esta alternativa de investigación cualitativa en su forma más conocida hoy en día” (p.68), debido a sus beneficios y a su característica multicíclica, las hipótesis no van a ser preestablecidas sino que irán emergiendo en la medida que transcurre el proyecto, además, están evolucionando al punto de que cada hallazgo o descubrimiento, será el nuevo punto de partida” de un nuevo ciclo dentro del mismo proceso.

En lo referente a las etapas, características y fortalezas de este estudio, se selecciona esta metodología con el objetivo de estructurar la práctica docente junto con sus raíces teóricas, y así, buscar un mejoramiento continuo, teniendo siempre como premisa, que este tipo investigativo apunta a la transformación de la pedagogía en los diferentes procesos educativos y no a la investigación de saberes específicos (Restrepo, 2006).

Cabe destacar que, el propósito de la aplicación y uso de estos enfoques, métodos y estrategias propuestos en la investigación acción pedagógica, pretenden mejorar las prácticas de enseñanza aprendizaje del idioma inglés, y a su vez, cumplir con el objetivo planteado al principio de este proyecto el cual es conseguir que los estudiantes mejoren sus niveles de comprensión lectora, logrando avances en su rendimiento académico al igual que en pruebas nacionales e internacionales de esta área, mediante la creación de una plataforma interactiva como herramienta didáctica dentro de la práctica educativa.

3.2 Población y muestra

Los participantes de este proyecto son los estudiantes del grado 11 de la institución educativa Misael Pastrana Borrero ubicada en el barrio San Mateo de la comuna tres de la ciudad

de Cúcuta, Norte de Santander (Colombia); esta población está conformada por comunidad residente en Colombia y Venezuela.

Dentro de las características y particularidades más relevantes de los participantes de este proyecto, en lo referente a aspectos sociales y culturales, se destaca que es una población migrante pendular ya que el 60% de estos son residentes en Ureña (Venezuela) y deben desplazarse a diario hacia el colegio para poder recibir sus clases. Ellos tienen dos alternativas para cruzar la frontera, en la primera deben realizar un recorrido extenso lo cual incluye aproximadamente 2 horas de trayecto para ir a la institución y volver a sus hogares, y la segunda opción consiste en el paso ilegal por medio de trochas.

Los estudiantes residentes en Ureña que corresponden al 60 %, así como el porcentaje restante de la población que habitan en los alrededores del colegio Misael Pastrana Borrero, pertenecen al estrato socioeconómico 1 y 2 debido a sus condiciones habitacionales, en este sentido, parte de la comunidad del país vecino y de Cúcuta, Colombia, no cuenta con acceso permanente de los servicios públicos básicos y de conectividad a internet, ni poseen dispositivos electrónicos como equipos de cómputo, celulares o tabletas, lo que dificulta los procesos académicos ya que los estudiantes se deben desplazar de un lugar a otro para contar con estos beneficios. En muchas ocasiones, esta población tiene la característica de que solo una persona por familia cuenta con empleo y muchas veces este es catalogado como trabajo informal lo que reduce las posibilidades de una economía estable, pago de prestaciones sociales o beneficios laborales.

En la actualidad hay matriculados 113 estudiantes en grado once con edades comprendidas entre los 16 y 18 años, de estos, el 57% corresponde a mujeres y el 43% restante a

los hombres, dicha población estudiantil trabaja en clases con el tomo número 3 de los textos guías denominados English Please, suministrados por el Ministerio de Educación Nacional (MEN) con una proporcionalidad promedio de 2 o 3 participantes por libro. En el aspecto académico, muchos educandos venezolanos no recibieron clases de inglés en el colegio al que asistían antes de ingresar a la institución educativa, ya que según lo manifestado por ellos, los profesores seleccionados para esta asignatura no eran idóneos ni cumplían el perfil, por lo que este espacio era empleado para el desarrollo de otras áreas curriculares, al mismo tiempo, los estudiantes colombianos en primaria en su gran mayoría no tuvieron un maestro con énfasis en inglés, solo contaron con un docente quien era el encargado de dictar todas las áreas, lo que imposibilitó que los educandos obtuvieran las competencias adecuadas en el dominio de esta lengua extranjera para alcanzar un nivel B1 al finalizar la secundaria de acuerdo con los parámetros definidos por el MEN.

La población objeto de este proyecto se seleccionó con el propósito de fortalecer las competencias de comprensión lectora en inglés por medio de acciones de mejora como la implementación de una plataforma interactiva, lo cual optimizará el proceso de enseñanza aprendizaje a nivel institucional mejorando su rendimiento académico en la asignatura. De acuerdo con lo anterior, la muestra está conformada por 23 estudiantes que tenían la disposición de tiempo para asistir a las sesiones sincrónicas en el cese de actividades que se llevó a cabo en Colombia durante el desarrollo de este proyecto, además, los participantes contaban en su domicilio por lo menos con un dispositivo electrónico con acceso a internet permanente para acceder a la plataforma y poder realizar las actividades según el cronograma establecido.

3.3 Categorías de Estudio

Para el desarrollo de este estudio, en lo referente al enfoque y tipo de investigación se destaca la importancia de las variables a la hora de identificar y caracterizar los fenómenos que se estudiarán. Tal como lo afirma Cauas (s.f.), una variable tiene múltiples significados en este contexto, es un aspecto, una propiedad, una dimensión o una característica que puede presentar alteraciones en diferentes mediciones temporales. Este tipo de características son aspectos observables y a su vez medibles, el cual presenta diversos valores o se expresa en múltiples categorías. En otras palabras, se puede afirmar que, dentro de una investigación, todos aquellos elementos, fenómenos o características que tienen la propiedad de cambiar de manera cualitativa o cuantitativa son variables.

En la tabla 1 podrán encontrar las diferentes categorías o variables de este proyecto investigativo, de las cuales se desprenden los objetivos específicos planteados al principio de este estudio. Cada variable está asociada con un objetivo específico, una definición y a las dimensiones que puede abarcar.

Tabla 1. Categorías o Variables de Estudio

Objetivos Específicos	Categorías O Variables	Definición	Dimensiones
Identificar la problemática actual a nivel de comprensión lectora en inglés	Comprensión lectora en inglés	Es la capacidad que tiene el ser humano de entender lo que lee, y hace referencia a dos partes, la primera es entender las palabras que	Habilidad de leer, analizar comprender un texto escrito en lengua extranjera

<p>de los estudiantes del grado 11 del colegio Misael Pastrana Borrero ubicado en Cúcuta, Norte de Santander.</p>		<p>tiene el texto y la segunda es comprender la idea global del mismo.</p>	<p>Habilidad para extraer información relevante de un texto escrito en inglés.</p> <p>Habilidad de utilizar sus conocimientos previos en la comprensión de textos.</p> <p>Niveles de comprensión lectora</p>
<p>Crear un recurso educativo digital que permita explorar y adquirir las competencias básicas que se presentan en las pruebas de estado del grado 11.</p>	<p>Competencias en tecnología de la información y comunicación TIC.</p> <p>Plataforma interactiva desarrollada en la herramienta Moodle.</p>	<p>Conjunto de recursos, herramientas, equipos, programas informáticos, aplicaciones, redes y medios que permiten la compilación, procesamiento, almacenamiento, transmisión de información como voz, datos, texto, video e imágenes</p>	<p>Habilidad para fortalecer los procesos de enseñanza-aprendizaje.</p> <p>Adaptabilidad del uso de los recursos educativos según los objetivos pedagógicos establecidos</p> <p>Habilidad para la recolección, clasificación y gestión eficiente de la información.</p>
<p>Implementar una plataforma interactiva que motive,</p>	<p>Plataforma interactiva basada en las siete</p>	<p>Son herramientas que tienen como propósito favorecer el proceso de enseñanza aprendizaje facilitando la</p>	<p>Estrategia didáctica y pedagógica</p>

<p>despierte el interés y combine diferentes escenarios de aprendizaje para que los estudiantes mejoren su comprensión lectora en el lenguaje extranjero inglés.</p>	<p>secciones de la prueba de inglés ICFES como estrategia didáctica para mejorar la comprensión lectora.</p>	<p>interacción de los diferentes actores de la comunidad educativa</p>	<p>Uso de la tecnología para mejorar aspectos del proceso de enseñanza.</p>
<p>Evaluar el resultado final a nivel académico de los estudiantes que lograron desarrollar todas las actividades propuestas.</p>	<p>Rendimiento académico Niveles de comprensión lectora</p>	<p>El rendimiento académico es un factor determinante para medir el nivel de aprendizaje obtenido por el estudiante durante un proceso educativo, por consiguiente, se convierte en un insumo parametrizado para determinar el conocimiento adquirido, lo que fundamenta el objetivo general de la educación. (Reyes, 2003)</p>	<p>Aprovechamiento del espacio y el tiempo destinado para el desarrollo del proyecto. Posibilidad de ejecutar sus conocimientos educativos en la realización de las actividades</p>

Las variables o características descritas en esta sección representan los objetivos específicos y las metas que se quieren alcanzar con la implementación de una plataforma interactiva, con el fin de trabajar y mejorar la competencia de comprensión lectora en inglés, logrando que los estudiantes puedan analizar textos, extraer información relevante y utilizar sus conocimientos previos en el mejoramiento de dicha habilidad, y de esta manera, fortalecer sus procesos educativos a través del uso de la tecnología.

3.4 Técnicas e Instrumentos de Recolección de Datos

A la hora de abordar las técnicas e instrumentos para medir la información en la investigación cualitativa se hace necesario tener una visión clara con el fin de elegir los insumos idóneos para realizar esta acción según el método de estudio elegido. Como lo menciona Martínez (2013), este enfoque permite el desarrollo de procesos tales como: la observación, encuesta, entrevista, entre otros, los cuales brindan la oportunidad de recolectar los datos necesarios que sirven de base para un proyecto, facilitando obtener y reconocer la situación o problemas de los participantes de este estudio y permitiendo que esta pueda ser utilizada para diseñar estrategias acordes, alcanzando los objetivos propuestos.

En este proyecto se utilizarán tres instrumentos de recolección de datos los cuales fueron seleccionados en concordancia con el enfoque cualitativo mencionado anteriormente en este estudio, cada herramienta cuenta con una definición y sus principales beneficios.

La evaluación diagnóstica, de acuerdo con Orozco (2006), concentra sus principales características en el tipo y nivel de conocimientos previos que poseen los estudiantes al inicio de un proceso educativo para determinar los saberes con los que cuenta cada individuo, sin embargo, se planea realizar otra prueba de seguimiento al final del curso, con el objetivo de comparar los conocimientos de los participantes antes y después del proceso de aprendizaje para

establecer su evolución. Esta forma de evaluación es idónea en el inicio del desarrollo de la competencia lectora en el idioma inglés, ya que se convierte en un instrumento de medida creado esencialmente con el objetivo de este proyecto que está definido como: *Fortalecer las competencias básicas de comprensión lectora en inglés mediante la implementación de una plataforma interactiva a los estudiantes del grado 11 del colegio Misael Pastrana Borrero.*

Según lo anterior, es necesario precisar que este diagnóstico inicial, se llevará a cabo, a través de un formulario de Google Forms, la realización de un *placement test*, de la misma manera, una vez se ejecuten todas las actividades planteadas en el curso, y para finalizar el proceso educativo, se presenta un *placement test* final también elaborado en esta herramienta, el cual servirá como referencia de análisis entre los diferentes momentos para establecer detalles en el aprendizaje obtenido, al mismo tiempo, se determinara objetivamente si se lograron cumplir con las metas trazadas conforme a los alcances y limitaciones propias del contexto en el que permanece la población estudiantil.

Con el fin de conocer la opinión de los participantes en referencia a la plataforma interactiva creada para practicar y mejorar la competencia de comprensión lectora en el idioma inglés, se decide realizar una encuesta que, tal como lo afirma García et al. (1986), se usa para recolectar y analizar datos de la población muestra, con el objetivo de describir, dirigir y explicar las características del grupo, siendo así, se hace uso de esta herramienta para determinar el nivel de satisfacción de los estudiantes, las ventajas y desventajas, las opiniones y comentarios generales sobre el recurso educativo usado para el fortalecimiento de esta habilidad. Dentro de la investigación social la encuesta tiene un papel importante debido a que por medio de esta técnica se consigue recolectar información a través de la interrogación de los participantes para así percibir los conceptos y perspectiva de cada uno referente a la problemática investigativa del proyecto (López y Fachelli, 2015).

Por otra parte, en este proyecto también se utiliza un instrumento para la obtención de datos, basado en las experiencias vivenciales y opiniones de la población participante, el cual es denominado grupo focal o como se conoce por su nombre en inglés ‘focus group’. Según Kitzinger (1995), esta técnica busca crear un espacio de opinión en forma de entrevista grupal, empleando la comunicación entre el investigador y los participantes, con el propósito de obtener información de primera mano, captando diversos aspectos como el sentir, pensar y vivir de cada uno de ellos; todos estos datos recolectados serán el fundamento para que los investigadores puedan conocer la opinión y las diferentes perspectivas que los estudiantes tienen sobre la plataforma interactiva, y de esta manera, generar oportunidades de mejora para fortalecer el proceso en curso.

Los instrumentos mencionados anteriormente han sido seleccionados con el propósito de abordar los diferentes fenómenos y problemáticas, extrayendo los datos necesarios o la información relevante para el funcionamiento de este proyecto y tomando provecho de todas las herramientas disponibles hoy en día tanto físicas como digitales, en aras de lograr los objetivos planteados al inicio de este estudio y resolver la problemática principal encontrada en la población participante, la cual es el fortalecimiento de las competencias de comprensión lectora en lengua extranjera inglés.

3.5 Ruta de Investigación

Con el fin de realizar la ruta de investigación de este estudio, se toma como base las fases del modelo elegido anteriormente, el cual lleva por nombre investigación acción pedagógica (IAP). Como se menciona en secciones anteriores, este modelo es una variante de la investigación acción educativa y tiene como propósito centrarse en la enseñanza y la práctica

pedagógica del docente, donde el educador a su vez toma los roles como formador, investigador e investigado. Según Restrepo (2006), el modelo de IAP se basa en tres diferentes fases, las cuales son: Fase 1: Deconstrucción de la práctica, Fase 2: Reconstrucción de la práctica, Fase 3: Evaluación de la práctica reconstruida, cada una de estas fases están diseñadas con el fin de evaluar la situación actual de la población objeto en su contexto y el quehacer pedagógico en aras de fortalecer los procesos de enseñanza aprendizaje.

3.5.1 Fase 1: Deconstrucción de la Práctica

La deconstrucción surge a partir de evidenciar los sucesos de la práctica de campo, con miras a descomponer su estructura, sus falencias y falta de efectividad, va más allá de un autoexamen, se deben tener en cuenta componentes que explican la causa de las dificultades que el ejercicio docente cotidiano enfrenta (Restrepo, 2006).

En este proyecto educativo *Implementación de una plataforma interactiva para fortalecer la comprensión lectora en inglés*, se llevó a cabo la observación del comportamiento y desempeño de los estudiantes durante las clases presenciales, evidenciando la falta de práctica de esta habilidad y por ende los bajos resultados en los diferentes exámenes y pruebas de estado que ellos presentan. Además, se proyecta la realización de un *placement test* con el fin de constatar el nivel que tienen los participantes para así determinar cuáles son las acciones que se implementarán para mejorar esta competencia. Es de aclarar, que al iniciar esta fase se deben conocer previamente los componentes del proceso educativo desarrollado en la IE Misael Pastrana Borrero en la asignatura inglés, lo cual servirá como punto de partida para determinar qué elementos son necesarios y cuáles no para ser repotenciados en busca de avanzar hacia la construcción de nuevas estrategias.

El epílogo de esta fase debe culminar en un conocimiento y comprensión exhaustiva de la estructura de la práctica, su componente teórico, sus ventajas y desventajas, en otras palabras, es una explicación pedagógica de la práctica, es el punto de partida necesario para proceder a su transformación, es decir, la segunda fase de reconstrucción.

3.5.2 Fase 2: Reconstrucción de la Práctica Docente

Para esta segunda fase, Restrepo (2003) reafirma la importancia de realizar una deconstrucción detallada y crítica para lograr una alta probabilidad de éxito en esta sección, pues, al realizar correctamente esta actividad de selección de elementos funcionales y adecuados, se procede a complementarlos y/o afianzarlos con nuevas prácticas y propuestas de transformación, lo cual repercutirá en una producción de un nuevo saber pedagógico para el docente, dando paso a la creación y adquisición de conocimientos de los estudiantes que los encarrilará al proceso de aprender a aprender.

Debido a lo mencionado anteriormente, y luego de conocer los niveles académicos de los estudiantes en esta habilidad lectora a través de la observación, análisis de la población objetivo, y aplicación del *placement test* inicial, comienza la fase de reconstrucción, donde se seleccionan los saberes previos de los educandos, las estrategias usadas por el docente y las nuevas metodologías, para iniciar con la búsqueda y selección de material relevante para el proyecto, posteriormente, esta información será alojada en una plataforma virtual la cual se utilizara con el fin de mejorar los niveles de comprensión lectora en este idioma, y que estará subdividida en las siete secciones que propone la prueba de estado. Esta herramienta digital de aprendizaje, al estar fraccionada, pretende explorar las falencias y debilidades de los educandos y valorar sus conocimientos a la luz de las tres competencias: lingüística, pragmática y sociolingüística.

Por lo anterior, se puede concluir que en esta fase se brinda la oportunidad de enlazar de manera sistemática estas ideas, el material y los datos recolectados, buscando la ejecución de teorías pedagógicas vigentes acorde al contexto de la comunidad educativa teniendo en cuenta sus conocimientos académicos, tecnológicos y la disposición de los dispositivos electrónicos.

3.5.3 Fase 3: Evaluación de la Práctica Reconstruida

Una vez afrontadas las fases de deconstrucción y reconstrucción, se procede a entablar la etapa evaluativa de la práctica como tal, en esta parte final, Restrepo (2006) menciona que esta actividad se centrará en la revisión de este nuevo proceso, en el cual no pretende dar un nuevo discurso pedagógico, sino una prueba de efectividad referente a la estrategia desarrollada, generando de esta manera, indicadores reales y concretos, mediante evidencias que demuestren la idoneidad de la transformación de esta práctica; en el mismo sentido, esta sección evalúa lo construido luego de ponerse en funcionamiento durante cierto tiempo, observando los resultados que arroja y analizando los datos producidos con el fin de verificar su éxito.

Luego de la implementación de la plataforma y de analizar el avance de los educandos en lo relacionado con su aprendizaje, la motivación y el interés alcanzado, se realizará el *placement test final*, el cual tiene como propósito revisar los conocimientos adquiridos de la población objeto en las diferentes competencias propuestas en este proyecto para la comprensión lectora del idioma inglés. Dicho resultado permitirá verificar si el proceso educativo es adecuado, o si, por el contrario, se requiere realizar ajustes para optimizar las diversas actividades de la herramienta formativa.

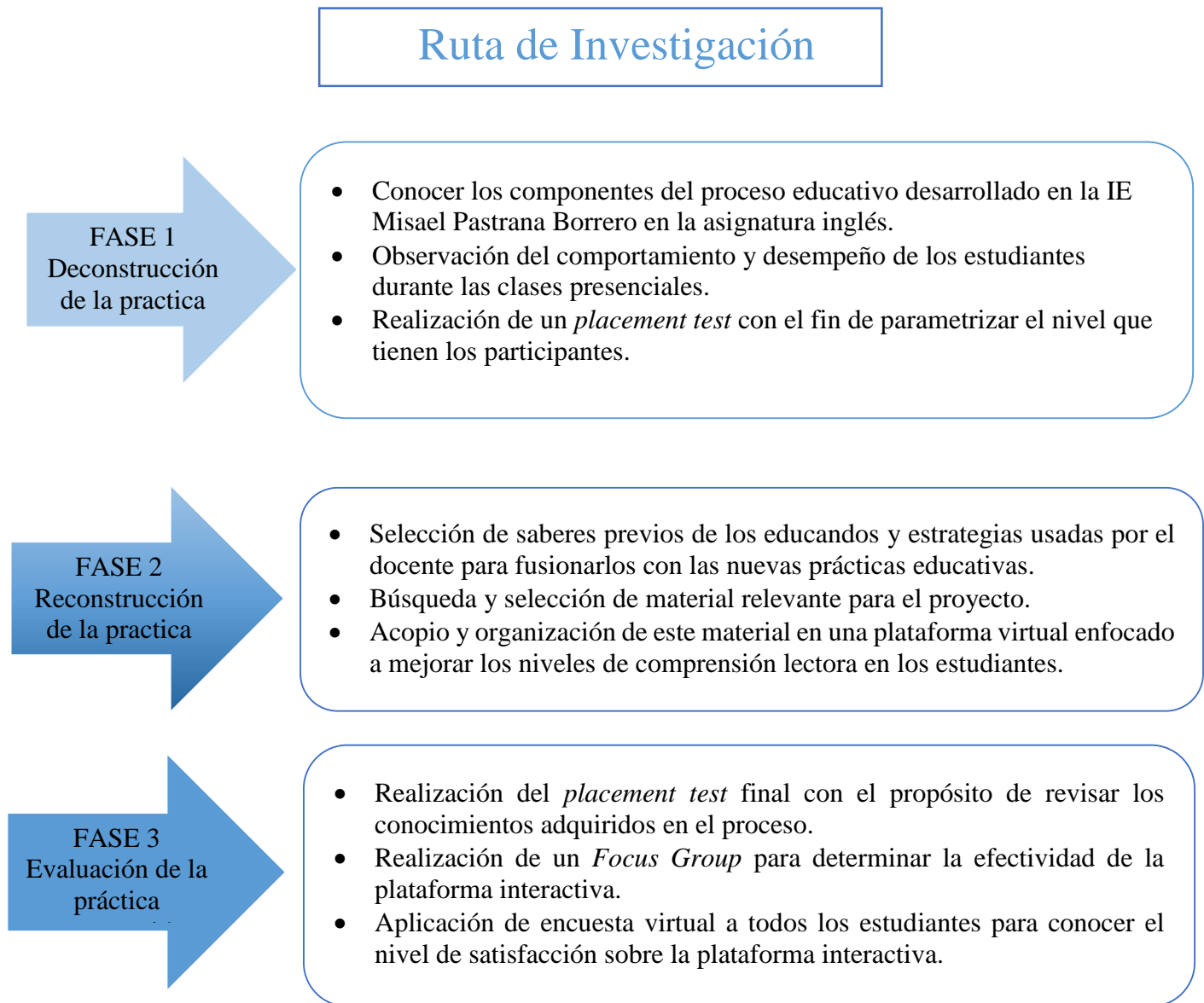
Como se mencionó anteriormente, otras alternativas de recolección de datos son la encuesta y el *Focus Group*, los cuales son de gran utilidad para determinar la efectividad de la

plataforma interactiva desde el punto de vista de los educandos. La encuesta se aplicará de manera virtual por medio de un formulario de Google forms a todos los estudiantes, mientras que para el *Focus Group* se seleccionarán dos estudiantes de cada grupo para formar un total de seis participantes, con ellos se llevará a cabo una reunión general y se les realizarán preguntas enfocadas al uso, desarrollo, funcionalidad, utilidad, interfaz gráfica y aprovechamiento del recurso educativo digital. Es de aclarar que estos dos instrumentos son complementarios, y la información recolectada se consolidará y analizará para retroalimentar los diferentes aspectos indagados.

De acuerdo con la utilización de las diferentes herramientas en el proceso evaluativo de la plataforma, se lograrán conocer sus fortalezas y debilidades, al igual que, las acciones de mejora que se deben aplicar o adicionar durante la implementación del recurso para obtener una edificación significativa y estructurada del aprendizaje en cada uno de los integrantes del proyecto.

Una vez desarrolladas las tres etapas de esta ruta de investigación, se destaca la importancia de su utilización de forma adecuada y secuencial, ya que en la primera etapa se descompone el proceso educativo actual entorno a la asignatura inglés y sus diferentes elementos, de esta manera se avanza a la segunda fase donde se toman como referencia los aspectos relevantes y positivos de la etapa anterior para que sean fortalecidos, al mismo tiempo se crean nuevos procesos y estrategias para construir e implementar este recurso, por último se procede a evaluar con diversos mecanismos los cuales permiten obtener datos significativos del rendimiento de la plataforma que sirven para potenciar la herramienta y solucionar el problema planteado con el objetivo primordial de que los estudiantes adquieran las competencias necesarias y obtengan resultados favorables en su labor académica.

Figura 8. Ruta de Investigación



Fuente: Elaboración Propia

3.6 Técnicas de Análisis de la Información

En esta fase final de la sección de metodología, como su mismo nombre lo indica, se busca analizar de manera sistemática los datos suministrados por cada uno de los instrumentos aplicados en este proyecto. Cabe resaltar que, al estar basado en un enfoque cualitativo, estos datos mayoritariamente se darán a conocer por medio de generalidades y descripciones detalladas dependiendo de la sección, buscando sintetizar los resultados de forma clara y precisa cuando sea necesario, teniendo siempre presente que esta información, según Schettini y Cortazzo (2015), es inacabable e inabordable en su totalidad, y que cada vez que se releen estos datos recolectados se consideran nuevas facetas que tal vez al inicio no se tuvo en cuenta, llevando a los investigadores a nuevos descubrimientos y nuevos desafíos teóricos.

Con el fin de realizar el análisis de estos datos obtenidos mediante la aplicación de las diversas herramientas, cada uno se presentará para conocer su propósito y el producto generado, por consiguiente, es necesario precisar que los *placement test* inicial y final que se implementarán en este proyecto educativo permitirán diagnosticar el nivel en el cual se encuentran los estudiantes, además, será diseñado en la aplicación Google forms, la cual es gratuita y de fácil acceso para todos, al mismo tiempo, tiene la ventaja de arrojar resultados comparativos de manera inmediata, los cuales serán analizados de manera detallada según el enfoque cualitativo. La prueba inicial se tomará como punto de partida para determinar las falencias que se presentan en los diferentes tipos de preguntas y así poder trazar la secuencia de aprendizaje de la herramienta digital a utilizar. Por otra parte, el test final se realiza con el propósito de conocer los avances que obtuvo la población objeto a través del uso de la plataforma interactiva propuesta para mejorar la comprensión lectora en inglés.

Luego del desarrollo de todas las actividades en los diferentes módulos de la plataforma interactiva, se interpretará la opinión de los estudiantes frente al recurso digital presentado, se proponen dos instrumentos: la encuesta y el focus group, el primero será diseñado en la herramienta de Google forms, la cual recolectará información específica sobre los participantes como sus edades, género, grado y respuestas a preguntas relacionadas con la funcionalidad, utilidad y aprovechamiento del recurso, por otra parte, para el segundo se seleccionarán al azar tres participantes de cada grupo con el propósito de realizar una reunión virtual por medio de la aplicación Google Meet, en dicha reunión, se les realizarán preguntas para conocer sus diferentes experiencias y opiniones una vez finalizadas las actividades creadas en el recurso educativo para ampliar y/o complementar los puntos de vista expresados en la encuesta, lo anterior con el fin de evidenciar el rendimiento, la perspectiva y el desempeño que tienen los educandos en torno a la plataforma, lo cual será indispensable para solucionar falencias, disminuir inconformidades, fortalecer los procesos y promover acciones de mejora continua.

El análisis de los datos obtenidos en los instrumentos ya referenciados, permitirán realizar descripciones y comparaciones objetivas referentes a aspectos tecnológicos, académicos, motivacionales, pedagógicos y lúdicos de los participantes del proyecto como de la herramienta digital creada con el fin de solucionar la problemática evidenciada de baja capacidad en la comprensión lectora en el idioma inglés en los estudiantes de 11 grado del colegio Misael Pastrana Borrero.

4. Capítulo 4. Intervención Pedagógica o Innovación TIC, institucional, u otra

Para desarrollar el capítulo Intervención Pedagógica en el aula se creó e implementó una plataforma interactiva para fortalecer la comprensión lectora en inglés, proponiendo una triangulación que relaciona las teorías, el planteamiento inicial y los resultados hallados. De acuerdo con lo anterior, se traza una ruta investigativa con los objetivos específicos de este proyecto educativo, los cuales demarcan los componentes para alcanzar el resultado final durante el desarrollo de este estudio, promoviendo el surgimiento de las diferentes categorías y variables que se mencionaron en el capítulo anterior, y que formarán parte importante de su estructura base.

Con respecto a identificar la problemática actual a nivel de la comprensión lectora en el idioma inglés de los estudiantes del grado 11, se toman las palabras de Ferreira et al. (2013) donde se afirman que las pruebas de nivel (Placement Test) son muy utilizadas con el propósito de corroborar los aprendizajes que los educandos han obtenido a lo largo de un proceso, y a su vez, mencionan la utilidad de este instrumento al mostrar que, a diferencia de los exámenes de proficiencia, este tipo de exámenes no abarcan contenidos exhaustivos, por el contrario, busca ser preciso con el fin de generar una muestra medible del estudiante para su asignación a un curso o nivel adecuado.

De esta manera el placement test inicial (anexo 1), aplicado como estrategia pedagógica investigativa en este proyecto, buscó conocer el nivel de comprensión lectora de los estudiantes al inicio y al final del proceso. Al analizar los datos arrojados (anexo 2), se observó que el 82,6 % obtuvo resultados deficientes en torno a los conocimientos gramaticales, lexicales y de comprensión lectora inferencial, lo que significó un bajo nivel

académico en esta área, convirtiéndose en una oportunidad para fortalecer estos aspectos por medio de la aplicación de la plataforma interactiva.

De acuerdo con lo anterior, y a las falencias encontradas en el placement test inicial, se ejecutó el segundo objetivo específico el cual fue la creación de un recurso educativo digital que permita explorar y adquirir las competencias básicas que se presentan en las pruebas de estado, este instrumento pedagógico fue elaborado en Mil Aulas y se denomina *Easy Way to Explore Reading Comprehension* con actividades basadas en los requerimientos establecidas según el nivel de comprensión lectora en lengua extranjera que el Ministerio de Educación Nacional (MEN) establece para los estudiantes de 11 grado, permitiendo estudiar y obtener las competencias básicas de este examen. Tal como afirman Pereirano y Paz (2008), el uso de las TIC en el ámbito escolar genera un impacto positivo, promoviendo la creación de ambientes idóneos de aprendizaje para los participantes, permitiendo que desarrollen habilidades acordes al mundo tecnológico actual y que servirán para su futuro.

Como se mencionó, la plataforma interactiva fue creada en Mil Aulas la cual es una herramienta de alojamiento gratuito adecuada para generar comunidades de aprendizaje en línea donde se agregan diferentes actividades que sirven para fortalecer el desarrollo de las competencias referentes a la comprensión lectora (lingüística, pragmática y sociolingüística), diseñadas en cinco softwares educativos tales como Exelearning, Kahoot, Quizizz, Educaplay y Mobbyt. Se puede acceder a este recurso por medio del siguiente enlace <https://easywaytoexplorerc.milaulas.com/login/index.php>, que los llevará a la página de inscripción donde deberán registrarse dando clic en el botón *crear cuenta nueva*, posteriormente se les abrirá un formulario donde se les solicita llenar los espacios con datos específicos como nombre completo, dirección de correo electrónico, nombre de usuario y

contraseña de acceso, luego de diligenciar estos campos, darán clic en *crear cuenta* y recibirán un correo electrónico con las instrucciones generales para confirmar su registro. Finalizado este proceso, volverán a la página principal en donde encontrarán el título del curso y un botón que dice *matricularme*, dando clic en este, el estudiante podrá dar inicio a la ejecución de las actividades.

Esta plataforma fue creada con base en la estructura de las pruebas saber 11 de inglés, y se encuentra dividida en cinco secciones, la primera tiene el propósito de almacenar el placement test inicial, luego, existen tres apartados los cuales corresponden a las unidades del curso que alojan videos explicativos para la realización exitosa de las actividades creadas en las diferentes herramientas. En la unidad 1, el estudiante encontrará las partes 1, 2 y 3 de la prueba ICFES que conciernen a la evaluación del conocimiento pragmático y lexical del idioma. De la misma manera, en la unidad 2, están depositadas las partes 4, 5 y 6 de la prueba de acuerdo con el conocimiento gramatical, la comprensión de lectura literal e inferencial, mientras tanto, en la unidad 3, se encuentra lo relacionado con la parte 7 del examen, la cual abarca las competencias de las seis fases anteriores. Posteriormente, una vez desarrollados los ejercicios propuestos en el aula virtual, los participantes podrán realizar el placement test final para conocer los avances obtenidos en el proceso educativo. Es de aclarar, que, para acceder a esta herramienta, los estudiantes deben registrarse previamente y solo necesitaran un dispositivo electrónico como tablet, celular o computador que cuente con acceso a internet para desarrollar las actividades.

Teniendo en cuenta que la interacción con los recursos educativos digitales y las actividades pedagógicas desarrolladas en las diferentes plataformas interactivas que están almacenadas en un espacio virtual estimulan los procesos de comunicación y colaboración en

los aprendices (Bilbao et al.,2018), se lleva a cabo el tercer objetivo específico que busca implementar como estrategia pedagógica la herramienta digital *Easy Way to Explore Reading Comprehension* con la intención de motivar, despertar el interés y combinar diferentes escenarios educativos para que los estudiantes optimicen su comprensión lectora en inglés. Estas actividades desarrollan los procesos de enseñanza aprendizaje mediado por la tecnología teniendo un enfoque didáctico con la característica de manejo autónomo del tiempo y los recursos para su ejecución, generando un espacio de generación de conocimiento tanto individual como colaborativo.

Para implementar este recurso digital, a los estudiantes se les entregó en un apartado el calendario con el tiempo sugerido para desarrollar las actividades de cada unidad con el objetivo de acompañar los diferentes procesos. Como esta plataforma tiene la característica de poder trabajarse de manera autónoma, se socializó la herramienta junto con el cronograma por medio de una reunión virtual en Meet, posterior a esto, los participantes ingresaron y empezaron a ejecutar las tareas propuestas en los tiempos estipulados implementando sus dispositivos electrónicos.

Las estrategias aplicadas para desarrollar este plan se basaron en el acompañamiento permanente del docente durante el proyecto, resolviendo cualquier duda e inquietud sobre la plataforma que surgía en el camino tanto en el aspecto técnico como pedagógico. Además de esto, el usuario obtuvo una retroalimentación inmediata al finalizar cada actividad, lo que sirvió de indicador para la verificación y evaluación de las actividades y su proceso de aprendizaje.

Eder (2003) afirma que las calificaciones en el aula son las variables más empleadas por los docentes, demostrando confiabilidad y validez para medir el rendimiento escolar y el avance logrado. Por tal motivo, se efectúa el cuarto objetivo que busca evaluar el resultado final académico de los participantes de este proyecto que lograron desarrollar todas las actividades planteadas en esta plataforma interactiva, al igual que la funcionalidad de la misma, para lograr esta medición, se propuso la aplicación del placement test final, la encuesta y el focus group.

De acuerdo con lo anterior, este placement test permitió el análisis entre las fases inicial y final de este proceso de aprendizaje, al mismo tiempo, se determinó objetivamente si se logró cumplir con las metas establecidas según los alcances y limitaciones propias del contexto en el que se encuentra la institución educativa y por ende la población estudiantil. Una vez finalizada la aplicación del placement test final se verifica que, al igual que en el inicial, los estudiantes manejan las temáticas relacionadas con las partes 1, 2, 3 y 5 de la prueba, logrando contestar adecuadamente a estas preguntas. En referencia a las secciones 4, 6 y 7 donde se evidenciaron falencias en el examen inicial en un 82,6 % de los participantes, se observa un progreso al analizar los resultados del segundo examen (anexo 4), disminuyendo este porcentaje de error a 43,4%, mostrando un avance significativo en el conocimiento gramatical, lexical y de lectura inferencial del idioma, pues la gran mayoría aumentó sus porcentajes de efectividad, obteniendo puntajes generales iguales o superiores al mínimo de aprobación que es 70%.

En aras de complementar el proceso evaluativo, y luego de valorar el rendimiento académico, así como el desempeño de los participantes, se procede a evaluar la plataforma interactiva. Para esto, se aplicó una encuesta diseñada como formulario en la herramienta de

Google Forms (anexo 5) la cual se encuentra en la sección final de la plataforma y tiene como objetivo conocer los conceptos y el nivel de satisfacción de los estudiantes, las ventajas, desventajas y los comentarios generales sobre el recurso educativo virtual. Finalmente, se ejecutó un focus group implementado en la aplicación Meet, que nos permitió obtener información como el sentir, pensar y vivir de cada uno de los participantes en lo referente a todo el proceso educativo, es decir, su fase inicial, el desarrollo de actividades, la parte final y evaluativa, los objetivos cumplidos y las repercusiones personales en cuanto al conocimiento adquirido.

Una vez culminada la intervención pedagógica mediante la implementación de las diferentes herramientas TIC, y luego de analizar los datos recolectados por los instrumentos presentados en esta sección, se comprueba la viabilidad del uso de plataformas interactivas para el fortalecimiento de la comprensión lectora en inglés como lengua extranjera, dando como resultado estudiantes competentes y mejor preparados para afrontar este tipo de exámenes.

5. Capítulo 5. Análisis, Conclusiones y Recomendaciones

5.1 Análisis

Una vez finalizado el estudio detallado de la intervención pedagógica en el aula mediante la implementación e innovación de las TIC, la evaluación del resultado final a nivel académico de los estudiantes que lograron desarrollar todas las actividades propuestas, el análisis del rendimiento de la herramienta digital y la perspectiva de los participantes de este proceso educativo, se procede a concretar analíticamente estos aspectos a partir de evidenciar los hallazgos, finalizando con una serie de conclusiones y recomendaciones para poder cumplir a cabalidad con el objetivo de este proyecto que se basa en la creación e implementación de una plataforma interactiva que pretende fortalecer las competencias de comprensión lectora en los educandos de 11 grado.

De acuerdo con los resultados suministrados por el placement test inicial, (anexo 2) la elaboración de las actividades en secuencia didáctica, permitió una mejor organización de las temáticas a trabajar en cada unidad, generando un esquema ascendente de ejercicios interactivos que van desde el nivel A1 hasta el B1 según la escala del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCERL), además, se resalta la importancia de las TIC como herramienta indispensable para el mejoramiento de procesos de enseñanza aprendizaje en diferentes áreas del conocimiento, por este motivo, la creación y ejecución del recurso digital se hace relevante para la construcción de nuevos saberes y el fortalecimiento de los conocimientos previos relacionados con la comprensión lectora, permitiendo desarrollar actividades didácticas en los cuales se busca que el estudiante sea el actor principal de su proceso educativo (Martínez y Urbano, 2017).

Posteriormente, en la fase de aplicación de la herramienta digital, se destacan algunos estudiantes que realizaron las actividades en el tiempo estimado y demostraron dedicación y

compromiso en la ejecución del cronograma (anexo 3) obteniendo buenos resultados al finalizar cada unidad, no obstante, el 17,4 % de los participantes mostraron poco interés en el proceso, por lo cual los docentes tuvieron que intervenir con el fin de motivarlos para que pudieran completar sus deberes oportunamente. Luego de la implementación de la plataforma, los educandos dieron a conocer sus puntos de vista frente a los ejercicios interactivos, realizando comentarios sobre su rendimiento, conveniencia, fortalezas y manifestando algunos aspectos a mejorar de las actividades en general y los softwares utilizados.

En lo referente a evaluar los participantes y a la aplicación de la encuesta (anexo 5) y el Focus Group (anexo 6) procurando valorar la plataforma interactiva, se encuentran hallazgos interesantes que complementan las teorías seleccionadas para este proyecto, reafirmando que el uso de TIC dentro de los procesos educativos fomentan la participación de los estudiantes y sirve para disminuir la brecha académica encontrada al inicio de este estudio, situación evidenciada en los resultados del placement test final (anexo 4), donde se pudo establecer que un 39.1% de los estudiantes logró mejorar su puntaje final en las secciones que tuvieron más inconvenientes, optimizando especialmente las competencias gramatical, lexical y lectura inferencial, por lo anterior, es válido afirmar que la realización de las actividades enfocadas en las diferentes partes de la prueba ayudaron a fortalecer estas temáticas logrando una adquisición del conocimiento idónea que genera efectos positivos en la calificación final.

Una vez finalizada la implementación y desarrollo de todas las actividades alojadas en la plataforma interactiva, se procedió a aplicar la encuesta (anexo 5) para analizar la funcionalidad, utilidad, aprovechamiento del recurso digital, impresiones y nivel de satisfacción de los estudiantes, obteniendo respuestas muy favorables, en donde se demostró que este tipo de softwares y ejercicios aumentan la participación de los aprendices en los diferentes procesos, evidenciando mejores resultados en cada uno de ellos. Además, en lo referente al recurso digital

los participantes manifestaron que la plataforma a nivel general está bien diseñada y las actividades almacenadas cuentan con la secuencia didáctica adecuada para guiarlos por cada una de las partes de esta prueba, así mismo, cada ejercicio funciona correctamente y se puede acceder y explorar de manera sencilla e intuitiva.

Por otra parte, con el objetivo de recolectar las percepciones personales referentes al proceso educativo, se realizó un focus group a través de Google Meet donde se incorporaron interrogantes acerca de sus opiniones (anexo 6) frente a las tres fases del proyecto, obteniendo como respuesta su satisfacción por la posibilidad de medir su nivel y avance antes y después de la realización de las actividades propuestas y a su vez, mencionando haber adquirido conocimientos sobre las competencias a evaluar, secciones de la prueba, tipos de preguntas y tips sobre cómo abordar cada parte. En cuanto a los aspectos negativos, los estudiantes mencionan que uno de estos ejercicios era más largo que los demás por lo que debían dedicar mucho más tiempo para finalizarlo, y que otra app, les generaba un error al ingresar, impidiendo la culminación de esta unidad, por lo cual, se tuvieron que dirigir a los docentes para corregir de inmediato esta situación y no permitir que este suceso retrasara su proceso. En general, y a pesar de estas dificultades, se cumplen los objetivos establecidos para este proyecto al tomar en cuenta las afirmaciones que hacen los estudiantes sobre la plataforma donde aseguran que es funcional y proporciona una alternativa para fortalecer los procesos de comprensión lectora en esta lengua extranjera.

5.2 Conclusiones

Una vez realizado el análisis e interpretación de los datos obtenidos en este proyecto investigativo, se puede concluir que los placement test son herramientas idóneas para la medición del conocimiento, además, de gran utilidad para establecer el nivel de inglés de cada

uno de los participantes según el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCERL).

La creación de plataformas digitales con ejercicios dinámicos que apuntan a mejorar y fortalecer los procesos de comprensión lectora en inglés como lengua extranjera, brindan efectos significativamente positivos que ayudan a los estudiantes a optimizar esta habilidad facilitando la interacción de los educandos con la información, lo que favorece el afianzamiento y la asimilación temprana de nuevos saberes en la construcción del conocimiento.

En este sentido, al implementar esta plataforma educativa creada para fortalecer la habilidad lectora, se confirma que el uso de las TIC como estrategia didáctica dentro de los procesos educativos de enseñanza - aprendizaje, crea espacios que permiten el desarrollo de habilidades y competencias de los educandos, fomentando el trabajo colaborativo y generando motivación e interés por parte de ellos hacia la práctica y mejora continua.

Al evaluar el impacto de esta herramienta digital, los estudiantes corroboran que este tipo de actividades los motiva a la hora de desarrollar ejercicios de lectura, lo que repercute positivamente en su proceso lector.

En la ejecución de este proyecto se destacan las ventajas de incorporar las tecnologías de la información y comunicación en los procesos educativos debido a que genera nuevas posibilidades de aprendizaje con diversas alternativas digitales, complementa las temáticas desarrolladas en el aula procurando cerrar la brecha digital existente en la comunidad educativa beneficiada, fortalece los aspectos pedagógicos y actualiza los contenidos didácticos del docente, además, motiva la interacción y participación de los estudiantes para evitar la deserción escolar, crea personas competentes en la comprensión lectora del idioma extranjero lo que sin duda posiciona y resalta la institución educativa Misael Pastrana Borrero a nivel regional.

Se debe tener en cuenta que el tiempo establecido en el cronograma de este proyecto se vio un poco limitado por el estudio en casa por parte de los participantes y el cese de actividades en el magisterio, lo que afectó en cierta manera su proceso educativo, por lo cual, es importante que para futuras investigaciones se extienda un poco más los tiempos para las diversas actividades teniendo en cuenta imprevistos de esta índole, con el fin de que el proceso a realizar brinde mejores frutos y que el aprendizaje y desarrollo de saberes en los estudiantes no se vea influenciado por este factor.

5.3 Recomendaciones

De acuerdo con los resultados obtenidos en este proyecto educativo y con el objetivo de trabajar las competencias básicas de comprensión lectora en inglés y continuar fortaleciendo este proceso, se sugieren las siguientes recomendaciones generales:

- Teniendo en cuenta el bajo nivel académico de los estudiantes del grado once de la institución, se hace indispensable comenzar a trabajar esta herramienta desde el grado décimo, al mismo tiempo, se recomienda la realización de actividades enfocadas en esta prueba para los educandos de grados inferiores con el objetivo de identificar debilidades y trabajar sobre estas de manera gradual para solucionar falencias y complementar el aprendizaje de esta lengua extranjera con el tipo de preguntas evaluadas en este examen.
- El estudiante debe crear un cronograma de trabajo autónomo para controlar su proceso en la realización de las diferentes actividades, sin embargo, es importante afirmar que el docente será un guía cuyo propósito será motivar a los participantes a ser los actores principales de su propio proceso de aprendizaje para optimizar las habilidades básicas trabajadas en esta plataforma.

- De acuerdo con los estudios recientes, al mejoramiento continuo, a la adquisición de conocimiento y a la manifestación de los estudiantes que participaron en este proyecto, se comprueba que el uso de las TIC en las actividades y temas académicos habituales despierta el interés por la participación en los diferentes procesos educativos, razones por las cuales se sugiere a todos los maestros de la institución educativa la implementación de este tipo de plataformas para afianzar las actividades pedagógicas en las diversas áreas del conocimiento, especialmente en inglés.
- Basados en los datos arrojados en este estudio, es necesario precisar que la institución educativa debe propiciar continuamente un espacio pertinente para el uso de dispositivos electrónicos con el fin de desarrollar actividades interactivas digitales enfocadas al fortalecimiento de la habilidad lectora en lengua extranjera por parte de los estudiantes y docentes.
- Este proyecto demuestra la importancia para que las diferentes entidades educativas a nivel municipal, departamental y nacional como las secretarías de educación locales y el Ministerio de Educación Nacional, generen oportunidades de capacitación e incentiven a los docentes entorno a la implementación de TIC en el aula de clase con el objetivo de establecer espacios virtuales que potencien las prácticas curriculares y la participación de los educandos en los diversos procesos de enseñanza y aprendizaje.
- Como recomendación final, se propone al Ministerio de Educación Nacional, la creación e implementación de este tipo de herramientas digitales para el aprestamiento de nuevas estrategias de comprensión lectora en lengua extranjera inglés y su almacenamiento en el portal Colombia Aprende el cual es la principal fuente de información virtual que fomenta el uso de contenidos educativos.

Referencias Bibliográficas

- Ander-Egg, E. (1995). *Técnicas de Investigación Social* (24.a ed.). Editorial Lumen. Buenos Aires. <https://bit.ly/3aLthd8>
- Arias, F. (2000). *Introducción a la Metodología de Investigación en ciencias de la administración y del comportamiento*. México: Trillas.
<http://www.bibvirtual.ucb.edu.bo:8000/opac/Record/100025785/Details>
- Bacca, E. (2018). *Estrategias para el fortalecimiento de la habilidad de comprensión lectora para la lengua extranjera inglés, a través de ambientes de aprendizaje mediado por las TIC*. Universidad de la Sabana. <https://intellectum.unisabana.edu.co/handle/10818/34496>
- Balseca, I. (2019). *Plataforma virtual para la enseñanza del inglés en el subnivel de básica media en Ecuador*. Repositorio Universidad de Israel.
<http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/2353>
- Beltrán, M. (2017). *Vista de El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera*. Revista Redipe. Red Iberoamericana de Pedagogía. SNN 2266-1536.
<https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/227/224>
- Berenguer-Román, I.; Roca-Revilla, M. & Torres-Berenguer, I (2016). *La competencia comunicativa en la enseñanza de idiomas*. Dominio de las Ciencias, [S.l.], v. 2, n. 2, p. 25-31, abr. 2016. ISSN 2477-8818.
<https://www.dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/50/43>
- Bilbao, M., Gómez, N. & Santana, L. (2018). *La Evaluación del Aprendizaje desde las Potencialidades de las Plataformas Interactivas*. XVII Congreso Internacional de Informática en la Educación “Inforedu 2018”.

https://dspace.uclv.edu.cu/bitstream/handle/123456789/10689/Maida_Bilbao_Inforedu2018.pdf?sequence=1&isAllowed=y

Cabañas, M. y León, K. (2012). *Plataformas interactivas como medio de enseñanza aprendizaje: Moodle como soporte en la asignatura Sistemas de Información para el Contador I*. COFIN Habana. pp. 82-98. ISSN: 2073-6061.

<http://www.cofinhab.uh.cu/index.php/RCCF/article/viewFile/53/53>

Cassany, D. (2009). *La Composición Escrita en E/LE*. Repositorio Digital de la UPF.

https://repositori.upf.edu/bitstream/handle/10230/22837/cassany_composicion.pdf?sequence=1

Carvajal, F. (2011): El enfoque comunicativo para la enseñanza del idioma en una plataforma interactiva como Moodle. Universidad de las Ciencias Informáticas. Cuba.

<https://recursos.portaleducoas.org/sites/default/files/2162.pdf>

Cano, J., Cortez, J. & Kelly, J (2019). El Inglés y los Ambientes Virtuales. Nuevas Herramientas de Enseñanza en la Educación Contemporánea. Repositorio Institucional UPB.

<https://repository.upb.edu.co/handle/20.500.11912/4720>

Cauas, D. (s.f.) *Definición de las variables, enfoque y tipo de investigación*.

<https://bit.ly/3vK0XzG>

Claro, M. (2010). La Incorporación de Tecnologías Digitales en Educación. Modelos de identificación de buenas prácticas. CEPAL.

<https://www.cepal.org/es/publicaciones/3772-la-incorporacion-tecnologias-digitales-educacion-modelos-identificacion-buenas-practicas>

Colmenares, A, & Piñero, Ma. (2008). La Investigación Acción. Una herramienta metodológica heurística para la comprensión y transformación de realidades y prácticas socio educativas. Laurus, 14(27), 96-114. ISSN: 1315-883X.

<https://www.redalyc.org/pdf/761/76111892006.pdf>

Colombia, Congreso de la República. (2009). Principios y Conceptos sobre la Sociedad de la Información y la Organización de las TIC.

<https://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=36913>

Colombia, Ministerio de Educación Nacional. Anexo 12. Esquema Curricular Sugerido: Inglés de 6° a 11°, (2016).

<http://aprende.colombiaaprende.edu.co/sites/default/files/naspublic/Anexo%2012%20Esquema%20Curricular%20Espa.pdf>

Colombia, Ministerio de Educación Nacional. CONPES 3063. Programa de donación masiva de computadores a colegios públicos “Computadores para Educar”, (23 de diciembre de 1999). <https://colaboracion.dnp.gov.co/CDT/Conpes/Econ%C3%B3micos/3063.pdf>

Colombia, Ministerio de Educación Nacional. CONPES 3988. Tecnologías para aprender: Política nacional para impulsar la innovación en las prácticas educativas a través de las tecnologías digitales, (31 de marzo del 2020).

https://www.mintic.gov.co/portal/604/articles-126403_tpa.pdf

Colombia, Ministerio de Educación Nacional. Decreto 115 de 1994. Ley General de Educación en Colombia 1994, (8 febrero de 1994). https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf

Colombia, Ministerio de Educación Nacional. Decreto 3870 de 2006. Organización y funcionamiento de los programas de educación para el trabajo y el desarrollo humano en el área de idiomas, (02 de noviembre de 2006).

https://repository.ean.edu.co/bitstream/handle/10882/5105/MendezEdgar2013_Anexo.pdf?sequence=6&isAllowed=y

Colombia, Ministerio de Educación Nacional. Derechos Básicos de Aprendizaje: Inglés de 6° a 11°, (2016).

<https://aprende.colombiaaprende.edu.co/ckfinder/userfiles/files/cartillaDBA.pdf>

Colombia. Ministerio de Educación Nacional. Guía N° 22. Estándares básicos de competencias en lenguas extranjeras: Inglés. (Octubre del 2006). Bogotá D.C.

https://repository.ean.edu.co/bitstream/handle/10882/5105/MendezEdgar2013_Anexo.pdf;jsessionid=91AD815CF0087D4978FC1FB241A1307B?sequence=6

Colombia, Ministerio de Educación Nacional. Ley 1651 de 2013. Ley de Bilingüismo, (12 julio de 2013). <https://colomboworld.com/academico/resoluciones/Ley1651de2013->

[LeydeBilinguismo.pdf](https://colomboworld.com/academico/resoluciones/Ley1651de2013-LeydeBilinguismo.pdf)

Colombia, El Congreso Nacional. Ley 1341 de 2009. Principios y conceptos sobre la sociedad de la información y la organización de las Tecnologías de la Información y las Comunicaciones –TIC, (30 de julio del 2009).

<https://www.alcaldiabogota.gov.co/sisjur/normas/Norma1.jsp?i=36913>

Colombia, Ministerio de Educación Nacional. Ley 1955 del 2019. Plan Nacional de Desarrollo 2018 - 2022, (25 mayo de 2019). <https://www.mineducacion.gov.co/1759/w3-article-340148.html?noredirect=1>

Colombia, Ministerio de Educación Nacional. Plan Nacional Decenal de Educación 2016 - 2026, (septiembre del 2019). https://www.mineduacion.gov.co/1759/articles-392916_recurso_1.pdf

Cortes, G. (2018). Creación De Talleres En La Plataforma Moodle E Implementación De Tutorías Virtuales En Facebook Para La Preparación En La Prueba Saber 11 En El Área De Inglés. Repositorio U Distrital. <https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/12883/CortesVelandiaGeraldineFosiye2018?sequence=1>

Daros, R. (2002). ¿Qué es un marco teórico? Enfoques, XIV (1),73-112. ISSN: 1514-6006. <https://www.redalyc.org/pdf/259/25914108.pdf>

De Pablos, J., Colás, M., López Gracia, A. y García-Lázaro, I. (2019). Uses of digital platforms in Higher Education from the perspectives of the educational research. REDU. Revista de Docencia Universitaria, 17(1), 59-72. <https://doi.org/10.4995/redu.2019.11177>

Delgado Cerrillo, Bartolomé (2007). Fundamentos del proceso lector. Motivar la lectura en la educación secundaria. Ocnos: Revista de Estudios sobre Lectura, (3),39-53. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=2591/259120376003>

Díaz, J., Becerril, F. & Guadarrama, A. (2018). Entornos virtuales para fortalecer la competencia lectora: implementación, experimentación y evaluación de estrategias emergentes. Encuentros Virtual Educa. <https://encuentros.virtualeduca.red/storage/ponencias/bahia2018/FzukPvPa0eTfgMVGqrCyuheGhaP8U2oYyPaF3xQt.pdf>

Educaplay. (2021). Actividades educativas gratuitas. <https://es.educaplay.com/>

Edel, R. (2003). El rendimiento académico: concepto, investigación y desarrollo. REICE.

Revista Iberoamericana sobre Calidad, Eficacia y Cambio en Educación, 1(2),0.

<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=55110208>

ExeLearning. (s.f). Tutorial, manual de eXeLearning.

https://exelearning.net/html_manual/exe_es/index.html

Ferreira, A., Vine, A. & Elejalde, J. (2013). Hacia una prueba de nivel en español como lengua extranjera. *RLA. Revista de lingüística teórica y aplicada*, 51(2), 73-103.

https://scielo.conicyt.cl/scielo.php?pid=S0718-48832013000200005&script=sci_arttext

García, M., Ibáñez, J. y Alvira F. (1986). El análisis de la realidad social. Métodos y técnicas de Investigación. Alianza Editorial. Universidad Textos. Madrid, España.

<http://metodo1 sociales.uba.ar/wp-content/uploads/sites/164/2014/10/Garcia-et-al-El-analisis-de-la-realidad-social-metodos-y-tecnicas-de-la-investigacion.pdf>

Gómez, M. (2016). Fluidez Lectora Oral en inglés Como Lengua Extranjera. Tonos Digital.

<http://www.tonosdigital.es/ojs/index.php/tonos/article/view/1513/858>

Herrera, H. & Roque, R. (2020). Brecha digital, idioma inglés y su vínculo con la comprensión

lectora en español. *RIDE. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo*. Educ vol.10 no.19 Guadalajara jul./dic. 2019 E pub 17-Nov-2020.

http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2007-74672019000200036

Kahoot. (2021). Learning games. <https://kahoot.com/>

Kitzinger, J. (1995). Qualitative Research: introducing focus group. *BMJ*; 311:299-302.

<https://www.bmj.com/content/311/7000/299>

- López, J., Pérez, A., & Izquierdo, J. (2018). Plataforma interactiva para la integración en el proceso de extensión universitaria. MEDISAN, 22(4), 440-448.
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1029-30192018000400014&lng=es&tlng=es.
- López-Roldán, P. y Fachelli, S. (2015). Metodología de la Investigación Social Cuantitativa. Repositorio digital de la Universidad Autónoma de Barcelona, España. Edición digital.
<http://ddd.uab.cat/record/129382>
- Martínez, V. (2013). Métodos, técnicas e instrumentos de investigación Manual multimedia para el desarrollo de trabajos de investigación. Una visión desde la epistemología dialéctico crítica. https://decimobenedikta2019.webnode.com.co/files/200000019-221b523164/Metodos_tecnicas_e_instrumentos_de_inves.pdf
- Martínez, A. y Urbano, P. (2017). La Herramienta Wlingua: estrategia para mejorar la comprensión lectora en inglés. Revista UNIMAR, 35(1), 29-36.
<http://editorial.umariana.edu.co/revistas/index.php/unimar/article/view/1434/pdf>
- Martínez, W. y Esquivel, I. (2017). Efectos de la instrucción de estrategias de lectura, mediadas por TIC, en la comprensión lectora del inglés. Perfiles educativos, 39(157), 105-122.
http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0185-26982017000300105&lng=es&tlng=es
- Martínez, W. y Esquivel, I. (2017). Estrategias De Lectura Comprensiva Del inglés Para Bachilleres, Apoyadas En Materiales Multimedia. Campos Virtuales.
<http://uajournals.com/ojs/index.php/campusvirtuales/article/view/169>
- Merayo, P. (2020). ¿Qué es la plataforma Moodle y para qué sirve? Blog. Máxima Formación.
<https://www.maximaformacion.es/e-learn/que-es-moodle-y-para-que-sirve/#comments>
- Mil aulas. (s.f.). <https://www.milaulas.com/>

Montoya, O., Gómez, M. and García, N., 2016. Estrategias para mejorar la comprensión lectora a través de las TIC. Universidad de Córdoba. <https://helvia.uco.es/handle/10396/14206>

Moodle. (2020). Acerca de Moodle. https://docs.moodle.org/all/es/Acerca_de_Moodle

Mobbyt S.R.L. (2026). Video juegos educativos. <https://mobbyt.com/>

Munar, R. (2018). Integración de Algunas TIC en el Proceso de Aprendizaje del Área de Inglés y Determinación de su Impacto en el Rendimiento Académico Reflejado en los Resultados Obtenidos por los Estudiantes de Grado Undécimo de la Institución Educativa Distrital Francisco De Paula Santander, Bogotá, Colombia, En La Prueba Tipo Icfes Saber 11, 2015. Repositorio Uwiener.
<http://repositorio.uwiener.edu.pe/handle/123456789/1641>

ONU. (2010): Information Economy Report. ICT's Enterprise and Poverty Alleviation, Nueva York y Genova. https://unctad.org/system/files/official-document/ier2010_en.pdf

Organization for Economic Co-operation and Development (OCDE). (2001): Learning to Change-ICT in Schools, París.
<http://www.oecd.org/digital/learningtochangeictinschools.htm>

Organization for Economic Co-operation and Development (OCDE) (2009). Pisa 2009 Assessment Framework - Key Competencies in Reading, Mathematics and Science. París: OCDE. www.oecd.org/dataoecd/11/40/44455820.pdf.

Orozco-Jutorán, M. (2006). La evaluación diagnóstica, formativa y sumativa en la enseñanza de la traducción. La evaluación en los estudios de traducción e interpretación. Sevilla: Bienza. p. 47-68 ISBN: 978-84-933962-8-2.
https://gent.uab.cat/marianaorozco/sites/gent.uab.cat.marianaorozco/files/Orozco_evaluacion_2006.pdf

Ortiz, M. (2011). Marco Teórico Conceptual. Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo.

Escuela superior Huejutla.

https://www.uaeh.edu.mx/docencia/P_Presentaciones/huejutla/administracion/temas/marco_teorico_conceptual.pdf

Ospina, D. (s.f). ¿Qué es un ambiente virtual de aprendizaje? Aprende en línea.

<https://aprendeenlinea.udea.edu.co/boa/contenidos.php/cee1c4c4045aded3a9cecfbcdaf9d8db/144/1/contenido/>

Peirano, C. y Domínguez, M. (2018). Competencia en TIC: El Mayor Desafío para la Evaluación y el Entrenamiento Docente en Chile. Dialnet.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=2789099>

Peñaranda, L. (2015). La comprensión lectora del inglés como lengua extranjera. Revista Educación y pensamiento. Colegio Hispano.

<http://www.educacionypensamiento.colegiohispano.edu.co/index.php/revistaeyp/article/view/5/8>

Pino, D., Restrepo, E., Grajales, J., Córdoba, J., y Jaramillo, D. (2018). La evidencia de políticas de idiomas en una escuela pública: I.E Diego Echavarría Misas. *Revista Universidad Católica Luis Amigó*. pp. 88-104. DOI:

<https://doi.org/10.21501/25907565.3046>

Quizizz. (2021). The 100% engagement platform. <https://quizizz.com/>

Ramírez, L (2017). La comprensión lectora: un reto para alumnos y maestros. Magisterio.

<https://www.magisterio.com.co/articulo/la-comprension-lectora-un-reto-para-alumnos-y-maestros>

- Restrepo, B. (2003). Aportes de la investigación-acción educativa a la hipótesis del maestro investigador: evidencias y obstáculos. *Educación y Educadores*, (6),91-104. ISSN: 0123-1294. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=83400607>
- Restrepo, B. (2006). La Investigación-Acción Pedagógica, variante de la Investigación Acción Educativa que se viene validando en Colombia. *Revista de la Universidad de La Salle*, (42), 92-101.
<https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1297&context=ruls>
- Reyes, Y. (2003). Relación entre el rendimiento académico, la ansiedad ante los exámenes, los rasgos de personalidad, el auto concepto y la asertividad en estudiantes del primer año de Psicología de la UNMSM.
https://sisbib.unmsm.edu.pe/bibvirtual/tesis/salud/reyes_t_y/contenido.htm
- Rivas-Tovar, L. (2015). Capítulo 5. La construcción del marco de Referencia de la Investigación. DOI: 10.13140/RG.2.1.1897.3522.
https://www.researchgate.net/publication/285926944_Capitulo_5_La_construccion_del_marco_de_Referencia_de_la_Investigacion
- Rodríguez-Cajamarca, L., García-Herrera, D., Guevara-Vizcaíno, C. y Erazo-Álvarez, J. (2020). Alianza entre aprendizaje y juego: Gamificación como estrategia metodológica que motiva el aprendizaje del Inglés. Dialnet.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7610753>
- Rodríguez-Fernández, L. (2017). Smartphones y aprendizaje: el uso de Kahoot en el aula universitaria. *Revista Mediterránea de Comunicación/Mediterranean Journal of Communication*, 8(1), 181-190. <https://www.doi.org/10.14198/MEDCOM2017.8.1.13>

- Rojas, D. & Cuellar, N. (2017). Uso de la herramienta tecnológica “Exelearning” para el desarrollo de la comprensión lectora en estudiantes del grado once de la Institución Educativa Antonio Ricaurte de Maito, municipio de Tarqui (Huila).
<https://repository.unad.edu.co/handle/10596/14772>.
- Rojas, F. & Garduño, G. (s.f.). Adquisición de una lengua segunda desde el punto de vista la lingüística formal. <http://relinguistica.azc.uam.mx/no005/06.htm>
- Rojas, M. (2004). Consideraciones didácticas en el aprendizaje del idioma inglés. Anuario de Pregrado 2004.
https://www.anuariopregrado.uchile.cl/articulos/CEP/AnuarioPregrado_Consideraciones_didacticas_en.pdf
- Sandoval, C. (2002). Investigación cualitativa. Programa de Investigación en Teoría, Métodos y Técnicas de Investigación Social.
<http://biblioteca.udgvirtual.udg.mx:8080/jspui/bitstream/123456789/2815/1/Investigaci%20c3%b3n%20cualitativa.pdf>
- Santana, J., García-Santillán, A. y Escalera-Chávez, M. (2016). Variables Que Influyen Sobre El Aprendizaje Del inglés Como Segunda Lengua. Revista Internacional de Lenguas Extranjeras. <https://revistes.urv.cat/index.php/rile/article/view/1004>
- Schettini, P. y Cortazzo, I. (2015). Análisis de datos cualitativos en la investigación social: Procedimientos y herramientas para la interpretación de información cualitativa.
<https://www.researchgate.net/publication/346260277>
- Severin, E. (2010): “Tecnología de la Información y la Comunicación (TIC) en Educación. Marco Conceptual e indicadores”, Notas Técnicas # 6, Banco Interamericano de

Desarrollo (BID), División de Educación.

[https://publications.iadb.org/publications/spanish/document/Tecnolog%C3%ADas-de-la-informaci%C3%B3n-y-la-comunicaci%C3%B3n-\(TICs\)-en-educaci%C3%B3n.pdf](https://publications.iadb.org/publications/spanish/document/Tecnolog%C3%ADas-de-la-informaci%C3%B3n-y-la-comunicaci%C3%B3n-(TICs)-en-educaci%C3%B3n.pdf)

Solé, I. (1992). Estrategias de lectura. Barcelona: Graó, 1992.

<https://www.uv.mx/rmipe/files/2016/08/Estrategias-de-lectura.pdf>

Solé, I. (2011). Competencia lectora y aprendizaje. Revista Iberoamericana de Educación. N.º 59 (2012), pp. 43-61 (1022-6508) - OEI/CAEU.

<https://rieoei.org/historico/documentos/RIE59.pdf#page=45>

Tipán, S. (2020). Ejercicios interactivos en Plataforma Moodle para fortalecer la comprensión lectora en estudiantes de tercero de bachillerato. Quito. Universidad Israel.

<http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/2363>

Toriz, D. (2017). La importancia de considerar los marcos normativos en la implementación de los negocios. Grupo asesores en negocios. Alianza para sumar valor. Ciudad de México.

<https://asesneg.com.mx/la-importancia-considerar-los-marcos-normativos-en-la-implementacion-los-negocios/>

Toro, A., Ramírez, R. (2019) Desarrollo de estrategias de comprensión de lectura para las pruebas Icfes supérate de grado 11. Sophia, 15 (1): 31-47.

<http://www.scielo.org.co/pdf/sph/v15n1/1794-8932-sph-15-01-00031.pdf>

UNESCO (2008): Estándares de competencia en TIC para docentes, Londres.

<http://eduteka.icesi.edu.co/articulos/EstandaresDocentesUnesco>

Vallés, A. (2005). Comprensión lectora y procesos psicológicos. Liberabit. Revista Peruana de Psicología. ISSN: 1729-4827.

http://pepsic.bvsalud.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1729-48272005000100007

Veloz, I. (2018). Guía de enseñanza y aprendizaje de Inglés I, utilizando la herramienta Exelearning y la Web 2.0. Repositorio digital Universidad Israel.

<http://repositorio.uisrael.edu.ec/handle/47000/1839>

Vera, F. (2015). Impacto De La Multimodalidad En La Comprensión Lectora De Textos Narrativos En inglés Como Lengua Extranjera (L2) En Estudiantes Universitarios.

Dialnet. ISSN 1575-023X. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5080744>

Vergara, D., Mezquita, J. y Gómez, A. (2018). Vista de Metodología Innovadora basada en la Gamificación Educativa: Evaluación Tipo Test con la Herramienta QUIZIZZ. Revista de currículum y formación del profesorado.

<http://revistaseug.ugr.es/index.php/profesorado/article/view/11232/9313>

Villafuerte, J., Intriago, E. & Romero, A. (2018). Promoción de la Comprensión Lectora Interactiva en Idioma Inglés. Revista Electrónica Formación y Calidad Educativa

(REFCaE). <http://www.refcale.uleam.edu.ec/index.php/refcale/article/view/1482>

Anexos*Anexo 1. Placement Test Inicial y Final***Placement Test Inicial y Final**

Examen de Nivel

***Obligatorio**

1. Nombre *

2. Grado *

Marca solo un óvalo. 11A 11B 11C**Part 1 -**

1. ¿Dónde puedo ver este aviso? *

**25¢ per day
for late return of books**

 In a shop In a library In a hotel

2. ¿Dónde puedo ver este aviso? *

**ALL FISH ON SALE HERE CAUGHT
FRESH FROM THE SEA TODAY**

- In a museum
- In a hotel
- At a market

3. ¿Dónde puedo ver este aviso? *

**Please work in
your math groups
until the break**

- In a classroom
- In a museum
- In an office

4. ¿Dónde puedo ver este aviso? *

**Fourth floor
toys and clothes**

- In a school
- In a hospital
- In a department store

5. ¿Dónde puedo ver este aviso? *

**TICKET OFFICE
for international trains**

- In a theater
- In an airport
- In a station

Part 2 - WORDS

6. You need these if you do not see very well. *

- glasses
- jacket
- jeans
- skirt
- sneakers
- uniform
- watch

7. Young people usually wear these informal trousers all the time. *

- glasses
- jacket
- jeans
- skirt
- sneakers
- uniform
- watch

8. People that study in the same place usually wear this. *

- glasses
- jacket
- jeans
- skirt
- sneakers
- uniform
- watch

9. People have this to tell the time. *

- glasses
- jacket
- jeans
- skirt
- sneakers
- uniform
- watch

10. Women usually wear this, but men don't. *

- glasses
- jacket
- jeans
- skirt
- sneakers
- uniform
- watch

Part 3 - Talking and Chatting

11. Are you ok? *

- Yes, inside.
- Yes, please.
- Yes, I am

12. is your mother home?

- I don't know.
- That's fine.
- She's a nurse.

13. Why don't we go to the cinema?

- We don't.
- Sure, why not?
- It's fine.

14. I've got a pain. *

- Where is it?
- Why is it?
- When is it?

15. How would you like your steak? *

- It's nice.
- Not really.
- Well cooked

Part 4 - Use of English

Lee el artículo y elije la mejor opción para completar los espacios

COFFEE



Many people all over the world like (0) _____ coffee. In Britain, for example, people drink about 60 million cups of coffee (16) _____ day. In some countries, like Italy, people like (17) _____ small cup of strong coffee, usually without milk. In other countries, like the USA, people have coffee made (18) _____ a lot of milk and sugar.

Coffee first arrived (19) _____ Britain in the 17th century. Many coffee houses (20) _____ then. But only rich men went to (21) _____ places to meet friends, talk and do business. Women did not go to coffee houses (22) _____ they were much too dangerous. Today, coffee is (23) _____ than before and people drink it everywhere, at home, at work and in cafés.

Ejemplo:

0. A. drink B. drinking C. drinks

Respuesta:

0	A	B	C
---	---	---	---

16. * Marca solo un óvalo.

- every
- all
- must

17. * Marca solo un óvalo.

- some
- the
- a

18. * *Marca solo un óvalo.*

up

with

by

19. * *Marca solo un óvalo.*

on

in

At

20. * *Marca solo un óvalo.*

open

opened

opening

21. * *Marca solo un óvalo.*

these

this

their

22. * *Marca solo un óvalo.*

that

or

because

23. * *Marca solo un óvalo.*

cheapest

cheap

Cheaper

Part 5 - Extensive Reading

Same family – different lives

Vilma Williams lives in London. Her sister Paula lives in the USA and their cousin Carol lives in Jamaica. Here they talk about their lives.

Vilma

I was six when I came to England from Jamaica with my parents and Paula. Now I am 29 and a nurse at a London hospital. I have two sons, but I'm not very happy in England. Jamaica still feels like home and I'd like to go and live there. My mother went back to Jamaica five years ago.

Paula

I went to England when I was three. After I finished school, I studied medicine and worked as a doctor. Then I married Brad and moved to the USA. Now, I have my own clothes shop. We had our first child six months ago, and I'm very happy in New York.

Carol

I'm 30. I studied business at college and I've had a few jobs, but at the moment I'm without work. I will have my first baby next month. I like the Jamaican people and my parents have a house in the next town, but I would like to live somewhere else and have a change.

24. Who is living in England now? *

- Vilma
 Paula
 Carol

25. Who is the youngest? *

- Vilma
 Paula
 Carol

26. Who doesn't have a job now? *

- Vilma
 Paula
 Carol

27. Who has the most children? *

- Vilma
 Paula
 Carol

28. Who lives near her mother? *

Vilma

Paula

Carol

29. Who wants to live in Jamaica? *

Vilma

Paula

Carol

30. Who is the happiest? *

Vilma

Paula

Carol

Part 6 - Strategic Reading

My Love of Traveling by Sam Harris

I grew up in Australia and was introduced to traveling at an early age. We moved around a lot because of my father's work. My main hobby was radios - I repaired old sets and listened to various programs from around the world. I had a map of the world on my bedroom wall with pins on it and I wrote postcards to foreign radio stations. I was an only child and I didn't have many friends; instead I tried to contact the outside world. We didn't have a television, so what I learned came from the radio and from encyclopedias. By the age of 13, I could draw maps of countries from memory and name all the capital cities.

I didn't actually leave Australia until I was twenty-five, when I went on a long trip through Asia. I arrived in Thailand thinking I was well prepared, but in fact, I knew little about its rich culture. Then I went to India, where my taste for adventure and different experiences grew. Every city there was different; there were cows on the streets, old cars, interesting food, and people everywhere.

I went from country to country without realizing how dangerous some of them were at that time. There was very little advice available. But now it's different - you can learn so much from the internet and just about everywhere you go, you'll find an internet café. It's really changed the way people travel.

The things I now like most about a trip are eating and shopping. I also love sitting on trains and talking to different people. I'm sure I'll never get bored with traveling, even though I've explored most countries in the world.

31. What is the writer trying to do in the text? *

- talk about the towns where he used to live
- describe the people he met while traveling abroadcompare
- the different countries he has been to
- explain how his interest in travel has developed

32. What can you learn about the writer from this text? *

- He had always wanted to work on the radio.
- Very little surprised him on his first visit to Asia.
- His early knowledge of the world came from the radio.
- He liked sharing his interest in geography with other people.

33. What do we learn about the writer's life as a child? *


- He spent time fixing radios that were broken.
- His father was unemployed for long periods.
- His friends thought he was rather strange.
- He watched programs about people in other countries.
- Information about other countries has become easier to find.
- The things he enjoys while traveling have not changed.
- Knowing something about maps is useful when traveling.

35. Which of the following statements would the writer make? *

- I find it hard to talk to people I met on my travels because I hardly knew anyone when I was a child.
- Areas with only a few people are the best places to visit since they are quiet and relaxing.
- Learning about the world from books and the radio was nothing like the real experience.
- The world's a smaller place now because of the internet, and so travel has become less exciting.

Part 7 - English in Context

Colombia's Guadua



Bamboo has (0) _____ most perfect structure that exists in nature. *Guadua*, a very tall strong (36) _____ of bamboo, has been of (37) _____ use. People have used *guadua* to build their homes as *guadua* is not expensive, it (38) _____ easily, and is very solid.

Guadua has been planted (39) _____ Colombians in rural areas for building their homes, but *Guadua* is (40) _____ beautiful that it is being sent to other countries. It can be (41) _____ for windows, roofs, stairs, or creative arts. In a local newspaper article, a journalist writes, "the fibers inside *guadua* are long and strong. (42) _____, it deserves to be (43) _____ the plant of steel."

As part of Colombian culture, (44) _____ songs have been written about this plant, one of (45) _____ says, "The *guadua* cries because it has a heart."

Ejemplo:

0. A. the B. a C. one D. some

Respuesta:

0	A	B	C
---	---	---	---

36. Marca solo un óvalo.

- amount
- type
- group
- Number

37. Marca solo un óvalo.

- huge
- big
- large
- Great

38. Marca solo un óvalo.

- increases
- raises
- grows
- climbs

39. Marca solo un óvalo.

- by
- with
- in
- for

40. Marca solo un óvalo.

- just
- so
- too
- very

41. Marca solo un óvalo.

- used
- created
- made
- spent

42. Marca solo un óvalo.

- Instead
- Therefore
- Furthermore
- However

43. Marca solo un óvalo.

- talked
- told
- said
- called

44. Marca solo un óvalo.

- no
- all
- several
- every

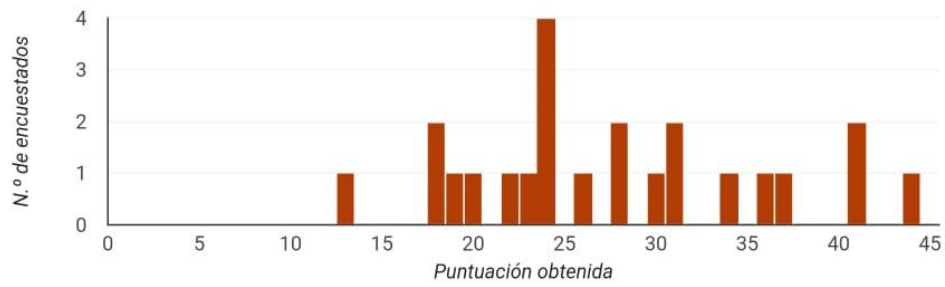
45. Marca solo un óvalo.

- whose
- which
- whom
- what

Anexo 2. Resultados Placement Test Inicial

Normal 27,65/45 puntos	Valor medio 26/45 puntos	Intervalo 13-44 puntos
----------------------------------	------------------------------------	----------------------------------

Distribución de las puntuaciones totales



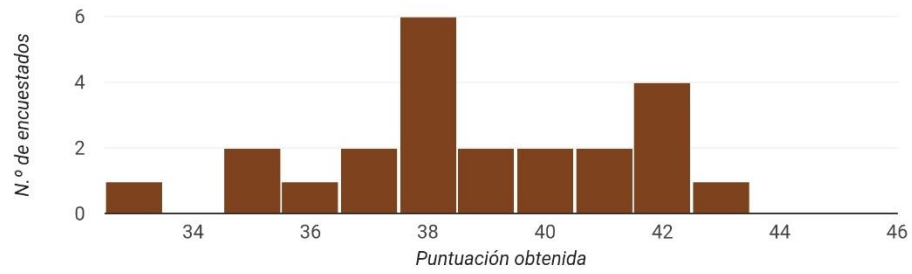
Anexo 3. Cronograma de Actividades

Id	Nombre de tarea	Comienzo	Fin	junio 2021														julio 2021						
				7	9	11	13	15	17	19	21	23	25	27	29	1	3	5	7	9	11	13	15	17
1	Realización placement test inicial	lun 7/06/21	mié 9/06/21	Formulario google forms																				
2	Reunión virtual socialización plataforma educativa	jue 10/06/21	jue 10/06/21	Aplicación Meet																				
3	Desarrollo de la unidad 1	lun 14/06/21	lun 21/06/21	Plataforma interactiva																				
4	Desarrollo de la unidad 2	mar 22/06/21	mar 29/06/21	Plataforma interactiva																				
5	Desarrollo de la unidad 3	mié 30/06/21	mié 7/07/21	Plataforma interactiva																				
6	Realización placement test final	jue 8/07/21	sáb 10/07/21															Google forms						
7	Encuesta de satisfacción	lun 12/07/21	lun 12/07/21															Google forms						
8	Realización focus group	mar 13/07/21	mar 13/07/21															Meet						

Anexo 4. Resultado Placement Test Final

<p>Normal 38,78/45 puntos</p>	<p>Valor medio 38/45 puntos</p>	<p>Intervalo 33-43 puntos</p>
--	--	--

Distribución de las puntuaciones totales



Anexo 5. Encuesta

Encuesta - Evaluación de Plataforma Interactiva 'Easy Way to Explore Reading Comprehension'

*Obligatorio

1. Nombre Completo *

2. Grado *

Marca solo un óvalo.

11A

11B

11C

Encuesta - Evaluación de Plataforma Interactiva 'Easy Way to Explore Reading Comprehension'

3. ¿Qué tan satisfecho está con la plataforma interactiva? *

Marca solo un óvalo.

1 2 3 4 5

Nada satisfecho Muy satisfecho

4. ¿Cuáles considera que podrían ser las ventajas de esta herramienta digital? *

5. ¿Cuáles considera que podrían ser las desventajas de esta herramienta digital? *

6. ¿Tuvo algún inconveniente a la hora de desarrollar las actividades alojadas en el recurso? ¿Cuáles? *

7. ¿Cree usted que el desplazamiento por la interfaz fue sencillo? *

8. ¿Tuvo dificultad para encontrar alguna sección? *

9. ¿La herramienta brinda la información necesaria para la realización de todas las actividades? *

10. ¿Qué opinión tiene sobre la plataforma interactiva en general? *

11. ¿Cómo considera que fue su desempeño en este curso? Justifique su respuesta. *

12. ¿Recomendaría este recurso educativo a algún conocido? Justifique su respuesta. *

Este contenido no ha sido creado ni aprobado por Google.

Google Formularios

Anexo 6. Focus Group

1. ¿Crearía usted que este tipo de plataformas interactivas motivan el aprendizaje de un segundo idioma?
2. ¿Las actividades alojadas en esta plataforma cumplen con la expectativa de reforzar los conocimientos de comprensión lectora?
3. ¿Cree usted que esta plataforma es de fácil acceso y se puede navegar en su interfaz fácilmente?
4. ¿Cree usted que la implementación de un placement test inicial y final facilitan la medición del avance del proceso?
5. ¿Los ejercicios interactivos alojados en esta plataforma tienen un propósito claro y aportan a la adquisición de nuevos saberes?
6. ¿Luego de la realización de este curso, considera que tiene un mejor conocimiento sobre las diferentes partes que evalúa las pruebas saber?

