



Artículo original Recibido: 15-08-2023 Aceptado en forma revisada: 11-11-2023

Mejorar las habilidades de lectura en la asignatura de inglés a través de la herramienta digital Be (the)1: Challenge en estudiantes de grado 10 de la Institución Educativa Fe y Alegría Las Américas en la ciudad de Cartagena de Indias

Improving reading skills in the subject of English through the digital tool Be (the)1: Challenge in tenth grade students of the Fe y Alegría Las Américas Educational Institution in the city of Cartagena de Indias.

Nelcy del Carmen Gómez Serna¹, Maryoris Lorena Salazar González² & María Elida Urrego Hawkins³

Universidad de Cartagena Facultad de Ciencias Sociales y Educación.

Resumen

Este trabajo de investigación va orientado a mejorar las habilidades de lectura en la asignatura de inglés a través de la herramienta digital Be (the)1: Challenge en estudiantes de grado 10 de la Institución Educativa Fe y Alegría Las Américas en la ciudad de Cartagena de Indias el cual se desarrolló bajo un enfoque cualitativo con la Investigación Acción Pedagógica. Las fases implementadas en este estudio incluyen, 1) el diagnóstico cuyo proceso de recolección de datos fue mediante la aplicación de una encuesta con una prueba (Pre Test) a través de un formulario Google con la intención de conocer el nivel de vocabulario y de comprensión lectora en inglés de los estudiantes; 2) el diseño e implementación, fases desarrolladas teniendo en cuenta los datos obtenidos en la primera fase que permitieron diseñar una unidad didáctica que contiene una serie de actividades interactivas, y desde la implementación de la herramienta Be (the)1 Challenge con

¹ Docente en la Secretaría de Educación de Cartagena, Maestría en Recursos Digitales Aplicados a la Educación; ngomezs@unicartagena.edu.co.

² Maestría en Recursos Digitales Aplicados a la Educación; msalazarg@unicartagena.edu.co.

³ Maestría en Recursos Digitales Aplicados a la Educación; murregoh@unicartagena.edu.co.

actividades de apoyo en la herramienta Nearpod, durante este proceso se llevó a cabo la observación a través del instrumento diario de campo; 3) y finalmente la fase de evaluación en la que se aplica una prueba de salida (Post Test) para valorar el nivel de comprensión de lectura inferencial. Se concluye que el uso de la Herramienta Be (The) 1: Challenge como estrategia de enseñanza del inglés mejora significativamente y, no solo en sus niveles del proceso lector, sino también en aspectos como la motivación, la autonomía, la actitud y, por tanto, su nivel académico.

Palabras claves: Comprensión de lectura; vocabulario; herramienta digital Be (the) 1: Challenge; motivación; lectura inferencial.

Abstract.

This research project is aimed to improved reading skills in English through the digital platform Be (the) 1: Challenge in 10th graders at Institución Educativa Fe y Alegría Las Américas in Cartagena de Indias city, which was developed under a qualitative focus along with the Pedagogical Action Research. Four stages were implemented and they are 1) the diagnostic in which the data collection was done through a survey with a test (Pre Test) designed with Google forms gadgets with the purpose to identify the appropriate level of vocabulary and reading comprehension skills students should have; 2) the design and deployment, these phases were carried out following the results gained from the diagnostic phase, which let us plan a lesson sequence with a variety of interactive activities and, from the implementation of several activities in the digital platform Be (the) 1: Challenge supported by the Nearpod digital resource, during this moment, the observation was taken into account as a way to register the experience students had in a Classroom Journal used as instrument; 3) and finally, the evaluation phase, in which the output test (Post Test) was taken by the students in order to assess students´ improvement at Inferential Reading Level. It concludes that the use of the digital platform Be (the) 1: Challenge as a strategy to teach English improves significantly, not only at the reading process, but also in other aspects such as motivation, autonomy, attitude and learning performance.



Keywords: Reading comprehension; vocabulary; digital platform Be (the) 1: Challenge; motivation; inferential reading.

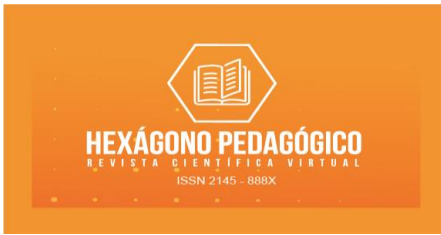
Introducción.

Las necesidades del entorno suelen cambiar, por lo tanto, la forma en que la escuela educa también debe transformarse para adaptarse a las exigencias sociales. Una de esas formas de adaptación es el uso cada vez más frecuentes de tecnología en educación. Una de estas alternativas es el empleo de herramientas digitales como: Be (the) 1: Challenge, sugerida por el Ministerio de Educación Nacional para mejorar las habilidades de lectura en la asignatura de inglés.

Encontrada esta necesidad en la I.E. Fe y Alegría Las Américas en la ciudad de Cartagena de Indias se hizo necesario promover un proceso de investigación que permita conocer a fondo la problemática y solucionarla con una propuesta de intervención pedagógica.

En primera instancia se definió el objeto de estudio relacionado con habilidades de lectura, habilidades de lectura en inglés, competencias digitales y gamificación, a partir de las causas que lo originaron para más tarde soportar la problemática que representa con un proceso de delimitación, objetivación de los intereses de la propuesta, sustento teórico y desarrollo de la propuesta de intervención pedagógica para llegar las conclusiones ajustadas a los hallazgos e intentos de mejoramiento de las habilidades no incrementadas, no sin antes determinar el estado de la discusión a nivel internacional, nacional y local verificando las reflexiones que ha suscitado el asunto en la academia. Explorando de paso las realidades contextuales de la educación actual y los entornos de desigualdad en los que se mueve que desfavorecen los aprendizajes.

A nivel internacional. Ruiz (2014), y otros como el de Muñoz y Taillefer de Haya, Mohammadia (2014) en España y Amir, Saed y, Shahi Younes (2018), en Irán, promueven la idea de la lectura y la escritura cómo herramienta fundamental, las técnicas de estudio de una lengua desde el hábito lectoescritor y el uso de la tecnología, pues favorecen la autonomía cognoscente y las dinámicas de aprendizaje. Pues tienen un impacto



significativo en la habilidad de la comprensión lectora en los aprendices de inglés como lengua extranjera.

En el ámbito regional, varios autores que, en correlación, sostienen la idea del aprendizaje mediado tecnológicamente y la cultura de estudio a través de la lectura y la escritura comprensiva para el aprendizaje del inglés son Asanza, Alvarado y Haro (2015) en Ecuador, Silva y Araujo (2016) en Venezuela, y Lizasoain, Ortiz y Becchi (2018) en Chile y (Meera, 2012) facilitan el aprendizaje de muchos asuntos como el conocimiento de otro idioma. La cultura de la lectura y la escritura, así como su empleo de modo habitual, puede mejorar las habilidades de aprendizaje de segunda lengua, más este es apoyado con el uso de herramientas tecnológicas y de comunicación contemporánea TIC.

A nivel nacional, Avendaño y Cárdenas (2012) Amante Negrete y Gómez (2017), Caucha y Gutiérrez (2019) concuerdan en la importancia de lo contextual para la interpretación de un suceso o fenómeno social en su contexto natural. En contraste, pudieron establecer que diversas herramientas como los Recursos Educativos Abiertos (REA) pueden favorecer el desarrollo de las competencias comunicativas, especialmente la lectoescritura en inglés independientemente del contexto socioeconómico facilitado por ambientes virtuales. En suma, la discusión avanza en demostrar que se puede motivar a los estudiantes en el aprendizaje de una lengua extranjera mediante el uso de una herramienta digital, oportunidad que también favorece el aumento del vocabulario y por supuesto, mejora la habilidad de lectura. En el ámbito local la discusión está muy relacionada con las encontradas a nivel nacional, pues se preocupa por el aprendizaje autónomo y regulado por TIC de los estudiantes con herramientas circulantes al alcance de estos que permitan incrementar sus habilidades para la lectura y la escritura en un idioma extranjero como el inglés (López y Novoa, 2012).

Metodología.

Para el cumplimiento de los objetivos y el desarrollo de las premisas fundamentales de este trabajo de investigación se decantó por emplear cómo enfoque de investigación el

cualitativo considerando las realidades de quienes participan en la investigación y las características contextuales de sus entornos y las interacciones cotidianas en estos. (Cerón, 2019). De hecho, este enfoque permitió abordar situaciones complejas y problemáticas en el instante de los aprendizajes de una lengua extranjera con el uso de tecnología digital. El tipo de investigación fue la descriptiva, pues permitió la recolección de datos, además, resumir, analizar y comprender cuidadosamente los resultados con la intención de extraer generalizaciones significativas que contribuyan al conocimiento. De acuerdo con esto Tamayo y Tamayo (2004), afirman que “una investigación descriptiva comprende la descripción, registro, análisis o interpretación de la naturaleza y la comprensión o procesos de los fenómenos. El enfoque se hace sobre conclusiones dominantes o sobre como una persona, grupo o cosa funciona en el presente” (pag.46).

Como modelo de Investigación se empleó la Investigación Acción Pedagógica, pues esta permitió crear un vínculo de interacción, docente-estudiante, fortaleciendo así, la práctica pedagógica y potencializando así las habilidades del estudiante. En la acción pedagógica, también llamada acción en el aula, se evidenció la acción investigar y de actuar de una forma inmediata y procedimental de los docentes para identificar las debilidades y fortaleza de un grupo o caso de estudio en el aula, desarrollando y utilizando estrategias que puedan llevar al estudiante a reflexionar sobre sus procesos cognitivos. La investigación- acción pedagógica es una variante del modelo de investigación educativa y está orientado a transformar la práctica pedagógica personal del docente. Se escogió en consonancia con el modelo propuesto para la Maestría en Recursos Digitales Aplicados a la Educación, Universidad de Cartagena.

Resultados.

La estrategia empleada para la intervención pedagógica denominada gamification (en lengua española “Gamificación” o “ludificación”) permitió poder utilizar elementos del juego y del diseño de juegos para mejorar el compromiso y la motivación de los participantes. El concepto definido por Deterding, Dixon, Khaled y Nacke en el artículo



Gamification: *Toward a definition* (2011), se refiere al uso de elementos de diseño de juegos en contextos que no son de juego. Esto permitió aprendizajes autónomos que les permitieron a los estudiantes compararse con los otros jugadores para revisar el ritmo de sus aprendizajes.

La selección de población muestra estuvo determinada por los criterios enunciados desde los autores. Arias, Villasís y Miranda (2016) quienes la definen como “Un conjunto de casos, definido, limitado y accesible, que formará el referente para la elección de la muestra, y que cumple con una serie de criterios predeterminados”. Por esta razón, son (los estudiantes) la población de este trabajo de investigación, La muestra fueron los estudiantes de grado décimo de a la Institución Educativa Fe y Alegría Las Américas. Cinco (5) grupos de aproximadamente 35 estudiantes cada uno, entre los 14 y 18 años de edad, limitada a los por la cantidad de estudiantes con accesibilidad y disponibilidad de dispositivos electrónicos.

Se definieron además como Categorías de Estudio para el primer objetivo, Vocabulario y comprensión lectora. Para recopilar la información fue fundamental el empleo de técnicas e instrumentos coherentes con el tipo y método de investigación, por lo cual se definió el empleo de encuestas, Nearpod, (Adaptación de herramienta Be (the) 1: Challenge), Diario de Campo, Post Test, Informe Digital de Progreso de los estudiantes de grado 10, y como instrumentos Prueba Diagnóstica, (Pre Test), unidad didáctica, formato de diario de campo, Formulario Google Be (the) 1: Challenge

La encuesta se seleccionó por el asunto de la interacción directa, dado que ésta permitió la interacción directa a través de test como prueba diagnóstica (Pre- Test).

La ruta de investigación se formuló en 4 fases: Análisis, Diseño, Implementación y Evaluación cada una con sus particularidades y relacionadas con cada uno de los objetivos específicos. Para el análisis de los resultados se empleó las herramientas que ofrece la plataforma de Google Forms, con gráficos para cada una de las respuestas del formulario. Igualmente, la prueba diagnóstica (Pre Test) y Prueba de salida (Post Test) fueron analizados desde la misma herramienta, realizando una interpretación cualitativa y

descriptiva de los resultados obtenidos por los estudiantes. Se diseñó y aplicó una propuesta de intervención pedagógica que buscó mejorar las habilidades de lectura en la asignatura de inglés a través de la herramienta digital B (the)1: Challenge en estudiantes de grado 10 de la Institución Educativa Fe y Alegría Las Américas. Se realizó según lo planeado en las cuatro fases señaladas

La primera fase, se hace el diagnóstico a través de una prueba la cual constó de 10 preguntas, la primera de ellas apuntó a la categoría de vocabulario (pre intermedio), allí la mayoría de los estudiantes muestran tener manejo del vocabulario para este nivel. Sin embargo, empezaron a tener debilidades desde los niveles de inferencia en el Marco Común Europeo de referencia de las Lenguas Extranjeras (MCER) sugiere que los estudiantes de grado 11 debe alcanzar el nivel B1, donde el alumno debe manejar un nivel de lectura inferencial. Se evidencia entonces que su vocabulario básico no es suficiente para la comprensión de textos en inglés en un nivel superior como el inferencial. Es posible que incida la falta de vocabulario, estructuras gramaticales o bien sea, como en este caso, identificar ideas más específicas y detalladas del texto.

En la segunda fase, se diseñó una secuencia didáctica con la finalidad de desarrollar e implementar estrategias metodológicas que respondan a la problemática evidenciada en la fase diagnóstica a partir de serie de actividades interactivas y gamificadas con ejercicios prácticos y divertidos de lectura, motivadores a partir de uso de la herramienta Be (the) 1: Challenge y la implementación de la página web cargada con las distintas actividades a desarrollar.

En la tercera fase, se lleva cabo la implementación que consiste en la puesta en marcha de las estrategias pedagógicas apoyadas en la herramienta digital Be (the) 1: Challenge. Aprobada previamente. Adicionalmente, se contó con la herramienta alterna (Nearpod) adaptada a las actividades de la plataforma Be (the) 1: Challenge, esto con el fin de apoyar el desarrollo de las habilidades de comprensión lectora y ampliar el vocabulario. En esta etapa se familiarizó al estudiante con la propuesta y se organizó la idea de que llevaran un diario de campo con un formato preestablecido y se fue haciendo el registro.

Por último, la cuarta fase hace referencia a evaluar el mejoramiento de las habilidades de lectura en los estudiantes. Para esto, se definió triangular entre el informe digital arrojado en la herramienta Be (the) 1: Challenge y los resultados de la prueba de salida (Post Test). El nivel escogido fue el inferencial, porque en este hubo falencias en la prueba diagnóstica. Con respecto a la prueba de salida (Post Test), la cual fue creada con la herramienta Google Forms, consta de preguntas sobre vocabulario y las demás para el nivel inferencial. A partir de los resultados de la prueba de salida (Post Test), se logró evidenciar que los estudiantes que participaron en esta investigación mejoraron los procesos de comprensión de lectura en el nivel inferencial,

Como resultado de la aplicación de la estrategia de intervención desde lo pedagógico esta investigación tuvo un impacto significativo pues permitió el avance de los estudiantes en el proceso de desarrollo lector mediados por el uso de estrategias pedagógicas basadas en actividades gamificadas teniendo en cuenta los lineamientos emanados por el Ministerio de Educación para el grado décimo. Tecnológicamente, impactó de modo positivo en la medida en que se evidenció la motivación de los estudiantes al momento de realizar las actividades propuestas en los diferentes dispositivos electrónicos a través de las herramientas Be (the) 1: Challenge y Nearpod. Incluso hubo colaboración entre ellos con los que no contaban con herramientas tecnológicas.

Es concluyente que los dispositivos y herramientas electrónicas juegan un papel crucial en el proceso de enseñanza – aprendizaje, dado que permiten dar un giro de innovación y transformación a la dinámica escolar.

Socioculturalmente el impacto de esta investigación se refleja en la formación integral de los estudiantes, fundamental para que estén mucho más preparados y conectados a los requerimientos que la vida profesional y laboral que el siglo XXI les exige.

Conclusiones.

El desarrollo del proceso de investigación y la aplicación de la propuesta de intervención evidenció que los estudiantes muestran un avance significativo en sus procesos asociados a

la lectura de textos en lengua extranjera debido a que la herramienta Be (the) 1: Challenge contribuyó al mejoramiento de las habilidades de lectura en inglés evidenciándose motivación, interés y compromiso en el desarrollo de las actividades propuestas de lo que se concluye que hay avances de los estudiantes en relación con sus procesos lectores en los niveles textual e inferencial, que se demuestran en su vocabulario de segunda lengua, el uso de herramientas digitales lo garantiza.

Otra conclusión, es que la herramienta Be (the) 1: Challenge con su diseño innovador, interactivo y contextualizado permite el avane los procesos lectores, tanto como la oportunidad de conocer a través de sus lecturas otras culturas. De igual forma, la interfaz y estrategia de gamificación atrae a los estudiantes a trabajar en ella de una manera lúdica. También está claro que aumentan la motivación y dinamización de los procesos. Por igual, se acuerda que se mejoran y se potencian las habilidades tecnológicas por el uso razonable de una herramienta digital. Del mismo modo se incrementa sus posibilidades y motivaciones para el aprendizaje autónomo y el trabajo colaborativo.

En consecuencia, es recomendable entonces motivar el uso de espacios tecnológicos y digitales para el aprendizaje de una segunda lengua, en este caso inglés, de una manera gamificada e interactiva para que el aprendizaje sea más significativo y perdurable.

También es posible consular y aprender en el rol de docentes sobre otras herramientas tecnológicas que favorezcan los aprendizajes y puedan ser empleadas en la escuela con la mejora de las condiciones de equipos y programas.

Referencias.

Amante, Y. M.; Gómez, M. G. (2017). *E-estrategias de lectura y escritura del inglés en ambientes virtuales de aprendizaje*. Campus Virtuales, 6(1), 109-119.

<http://www.uajournals.com/ojs/index.php/campusvirtuales/article/view/194/165>

Araujo, B. y Silva, M. (2016). Lectura extensiva como estrategia para fomentar el hábito lector en la enseñanza del inglés como lengua extranjera. Revista electrónica de



humanidades, educación y comunicación social. Universidad de Carabobo.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6855963>

Arias, J., Villasís, M., & Miranda, M. (2016). *El protocolo de investigación III: la población de estudio. Revista Alergia México*, 63(2), 201-206.

<https://www.redalyc.org/pdf/4867/486755023011.pdf>

Asanza, M., Alvarado, P. y Haro, P. (2015). “El aprendizaje de inglés mediante las TICs”, *Revista Atlante: Cuadernos de Educación y Desarrollo* (2015).

<https://www.eumed.net/rev/atlante/04/aprendizaje-tics.html>

Avendaño, L Y Cárdenas, C. (2012). *Implementación de las Tecnologías de la Información y Comunicación (TIC`S) en la enseñanza del inglés como lengua extranjera para optimizar y favorecer el desarrollo lexical del estudiante del Ciclo Cuarto del Colegio Miguel Antonio Caro jornada Nocturna*. [Tesis de Pregrado, Universidad Libre de Colombia].

<https://repository.unilibre.edu.co/bitstream/handle/10901/19286/Primera%20Parte.pdf?sequence=1>

Bachman, Lyle (1990). *Fundamental considerations in language teaching*. Oxford. Oxford University Press.

Belloch, C. (2012). *Las Tecnologías de la Información y Comunicación en el aprendizaje*. Material docente [on-line]. Departamento de Métodos de Investigación y Diagnóstico en Educación. Universidad de Valencia. Disponible en

<http://www.uv.es/bellohc/pedagogia/EVA1.pdf>

Bermúdez, L y González, L. (enero – junio de 2021). La competencia comunicativa: elemento clave en las organizaciones. *Quorum Académico*, Vol. 8, N° 15, enero-junio 2011, Pp. 95 – 110. Universidad del Zulia • ISSN 1690-7582

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/3998947.pdf>



- Callister, T. & Burbules, N. (2001). Educación: riesgos y promesas de las nuevas tecnologías de la información (Primera ed.). Buenos Aires: Ediciones Granica, SA.
- Canale, M. y Swain, M. (1980). “Theoretical bases of communicative approaches to second language teaching and testing”, en *Applied Linguistics* 1, pp. https://www.researchgate.net/profile/Merrill-Swain/publication/31260438_Theoretical_Bases_of_Communicative_Approaches_to_Second_Language_Teaching_and_Testing/links/0c960516b1dadad753000000/Theoretical-Bases-of-Communicative-Approaches-to-Second-Language-Teaching-and-Testing.pdf
- Caucha, Y. y Gutiérrez, L. (2019). *Estudio comparativo del uso de recursos educativos abiertos para el desarrollo de habilidades comunicativas de lectura y Escritura en inglés en estudiantes de grado 4º*. [Tesis de Maestría, Universidad Cooperativa de Colombia]. https://repository.ucc.edu.co/bitstream/20.500.12494/8399/2/2019_Comparativo_REA_ingles.pdf
- Cerrón, W. (2019). La investigación cualitativa en educación. *Horizonte de la Ciencia*, vol. 9, núm. 17, pp. 1-8, 2019. Universidad Nacional del Centro del Perú. <https://www.redalyc.org/journal/5709/570967709010/html/>
- Chou, Y-K. (2019). *Octalysis – the complete Gamification framework*. Recuperado en diciembre de 2019 de [Octalysis: Complete Gamification Framework - Yukaichou \(yukaichou.com\)](https://yukaichou.com)
- Colombia Aprende. (2018) *Competencias digitales para docentes: ¿por qué son tan importantes?* Colombia aprende. <https://www.colombiaaprende.edu.co/agenda/tips-y-orientaciones/competencias-digitales-para-docentes-por-que-son-tan-importantes>
- Cummins, J. (1981). *The role of primary language development in promoting educational success for language minority students*, in California State Department of Education



- (ed.). *Schooling and language minority students. Theoretical Framework*. Los Angeles: California State Department of Education. Recuperado de <http://files.eric.ed.gov/fulltext/ED249773.pdf>
- Cummins, J. (2002). *Lenguaje, poder y pedagogía*. Niños y niñas bilingües entre dos fuegos. Ministerio de Educación, Cultura y Deporte-Ediciones Morata, 351. https://books.google.com.co/books?id=95dLvNSMp0cC&printsec=copyright&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- De Vega, M. (2005). Lenguaje, corporeidad y cerebro: Una revisión crítica. *Signos*, 38, (58). Recuperado de <http://dx.doi.org/10.4067/S0718-09342005000200002>.
- Deterding, S., Khaled, R., Nacke, L. E. y Dixon, D. (2011). Gamification: Toward a Definition. En: *Proceedings of the 2011 Workshop Gamification: Using Game Design Elements in Non-Game Contexts*. Nueva York, NY: ACM. Recuperado de <http://gamification-research.org/wp-content/uploads/2011/04/02-DeterdingKhaled-Nacke-Dixon.pdf>
- Ertmer, A. y Newby, J. (1993). Behaviorism, Cognitivism: Comparing critical Features from and Instructional Design Perspective, *Performance Improvement Quarterly*, 6, pp. 50-72
- Fernández, R. (2020). Los idiomas más hablados en el mundo en 2020. <https://es.statista.com/estadisticas/635631/los-idiomas-mas-hablados-en-el-mundo/>.
- Fitzgerald, J., & Shanahan, T. (2000). *Reading and writing relations and their development*. *Educational Psychologist*, 35, 39-50. DOI: 10.1207/S15326985EP3501_5
- Franco, J. y Pérez, M. (2008). *Producción de ciudad, cotidianidad y culturas populares: una revisión preliminar*. *Revista Investigación y Desarrollo*. Vol. 16, No 1 (2008) - ISSN 0121-3261. <http://www.scielo.org.co/pdf/indes/v16n1/v16n1a04.pdf>



- Giacobbe, J. (2010). *Adquisición de lenguas extranjeras: Interacción y desarrollo del lenguaje*. Puertas Abiertas, (6), 1–10. Recuperado de http://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.4921/pr.4921.pdf
- Gómez, L. y Macedo, J. (2010). *Importancia de las TIC en la educación básica*. <https://revistasinvestigacion.unmsm.edu.pe/index.php/educa/article/view/4776>
- Graddol, D. (2006). *English Next: Why Global English May Mean the End of «English as a Foreign Language»*. London: British Council.
- Granja, S. (8 de octubre de 2016). Colombia está todavía muy lejos de ser bilingüe. *El Espectador*. <https://www.eltiempo.com/vida/educacion/bilingueismo-en-colombia-no-avanza-42776>
- Jaimes, S. (2003). *El uso de textos literarios en la enseñanza del inglés en la educación secundaria*. España: Universidad de Granada. Recuperado de <http://digibug.ugr.es/bitstream/10481/2733/1/18505685.pdf>.
- Jiménez, J. y Guzmán, R. (2003). The influence of code-oriented versus meaning-oriented approaches to reading instruction on word recognition in the Spanish language, *International Journal of Psychology*, 38, pp. 65-78.
- Kapp, K. (2012). *The Gamification of Learning and Instruction: Game-Based Methods and Strategies for Training and Education*. San Francisco: John Wiley & Sons.
- Korn, O., Funk, M. y Schmidt, A. (2015). *Towards a gamification of industrial production: a comparative study in sheltered work environments*. EICS 2015 Proceedings of the 7th ACM SIGCHI Symposium on Engineering Interactive Computing Systems (pp. 84-93). Duisburg, Alemania: ACM.
- Krashen, S. & Terrel, T. (1983). *The natural approach. Language acquisition in the classroom*. Recuperado de http://www.osea-cite.org/class/SELT_materials/SELT_Reading_Krashen_.pdf



- Krashen, S. D. (1985). *The Input Hypothesis: Issues and Implications*. New York: Longman. <http://www.library.brawnblog.com/Natural%20Approach.pdf>
- Lizasoain, A., Ortiz, A. y Becchi, C. (2018). *Utilización de una herramienta TIC para la enseñanza del inglés en un contexto rural*. Educ. Pesqui., São Paulo, v. 44, e167454, 2018.
https://www.researchgate.net/publication/324704477_Utilizacion_de_una_herramienta_TIC_para_la_ensenanza_del_ingles_en_un_contexto_rural
- López, M. y Novoa, A. (2021). *Influencia de la herramienta ExeLearning en el Desarrollo de la Comprensión Lectora del inglés en Estudiantes de Décimo Grado de la Institución Educativa Nuestra Señora del Carmen*. [Tesis de Maestría, Universidad de Cartagena].
https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/13564/TGF_Marly%20Lopez_Ada%20Novoa.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Lucas, R. (2013). *Ampliación del Inglés en Educación Infantil*. [Tesis de Pregrado en Educación Infantil, Universidad de Valladolid]. Repositorio Universidad de Valladolid). Recuperado de <http://uvadoc.uva.es/handle/10324/3979>
- Marqués, P. (2005). El software educativo. (Consultado el 11 de abril de 2006).
[https://recursos.salonesvirtuales.com/assets/bloques/educativo_de_pere MARQUE S.pdf](https://recursos.salonesvirtuales.com/assets/bloques/educativo_de_pere_MARQUE_S.pdf)
- Meera, Joseph. *The African experience with ICT for rural women 's development*. In: SOLAGBERU ADISA, Rashid (Ed.). *Rural development: contemporary issues and practices*. Kolkata: InTech, 2012. p. 356-374.
- Millán, N. (2010). Modelo didáctico para la comprensión de textos en educación básica. *Revista de Teoría y Didáctica de las Ciencias Sociales*.
<https://www.redalyc.org/pdf/652/65219151007.pdf>



- Ministerio de Educación Nacional de Colombia. (2021). Be (the) 1 Challenge: Guía Pedagógica. [Archivo PDF]. https://eco.colombiaaprende.edu.co/wp-content/uploads/2021/08/Bthe1_Guia_Pedagogica_01.pdf
- Mohammadian, A., Saed, A y Shahi, Y. (2018). *The Effect of Using Video Technology on Improving Reading Comprehension of Iranian Intermediate EFL Learners*. Chabahar Maritime University, Irán. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1178257.pdf>
- Morphett, M. V. y Washburne, C. (1931). When Should Children Begin to Read? *Elementary School Journal*, 3, pp. 496-503.
- [Muñoz, R. y Taillefer, L.](#) (2014). *Análisis de habilidades de lectoescritura y de hábitos de estudio en inglés como L2. Porta Linguarium. Universidad de Málaga.* <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4772797>
- Ortiz, I. (2013). La importancia del idioma inglés en la educación. *El Nuevo Diario*. Managua, Nicaragua. Disponible en: <http://www.elnuevodiario.com.ni/desde-la-u/305910-importancia-idiomaingles-educacion/>
- Perdomo, I. y Rojas, J. (2019). La ludificación como herramienta pedagógica: algunas reflexiones desde la psicología. *REXE Revista de Estudios y Experiencias en Educación*, vol. 18, núm. 36, pp. 161-175, 2019. Universidad Católica de la Santísima Concepción. <https://www.redalyc.org/journal/2431/243158860009/html/>
- Sánchez, E (2009). *Mente, cerebro y educación*. *Revista de pedagogía de la Universidad de Salamanca*, 15, 25-46. Recuperado de http://campus.usal.es/~revistas_trabajo/index.php/0214-3402/article/view/6947/10425.
- Sanhueza, M., y Burdiles, G. (2012). Diagnóstico de la competencia comunicativa en inglés de un grupo de escolares chilenos: puntos de encuentro con su perfil estratégico. *FOLIOS*. Segunda época. N.º 36. Segundo semestre. Universidad Pedagógica Nacional. Facultad de Humanidades. Chile., pp. 97-113.
- Santiago, A; Castillo, M. y Ruíz, J. (2005). *Lectura, Metacognición y Evaluación*. Bogotá: Alejandría Libros.



- Shanahan, T. (2006). *Relations among Oral Language, Reading, and Writing Development*. In C. A. MacArthur, S. Graham, & J. Fitzgerald (Eds.), *Handbook of writing research* (pp. 171–183). The Guilford Press.
- Siemens, G. (2004). *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital*. [Archivo PDF]. <http://humanasvirtual.edu.ar/wp-content/uploads/2013/12/Siemens2004-Conectivismo.pdf>
- Tamayo y Tamayo M., (2004). *El proceso de la investigación científica* (4° ed.). Editorial Limusa. El proceso de la investigación científica - Mario Tamayo y Tamayo - Google Libros. https://books.google.com.co/books?id=BhymmEqkkJwC&printsec=frontcover&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Tracey, D. y Mandel, L. (2012). *Lenses on Reading. An introduction to theories and models*. (Londres, The Guilford Press).
- Van Dijk, T. A. & Kintsch, W. (1983). *Strategies of discourse comprehension*. New York: Academic Press. Recuperado en <http://www.discourses.org/OldBooks/Teun%20A%20van%20Dijk%20%26%20Walter%20Kintsch%20-%20Strategies%20of%20Discourse%20Comprehension.pdf>
- Zichermann, G. y Cunningham, C. (2011). *Gamification by Design: Implementing Game Mechanics in Web and Mobile Apps*. Cambridge, MA: O'Reilly Media.