

Implementación de una estrategia pedagógica a través de una aplicación móvil para mejorar la comprensión de lectura y adquisición de vocabulario del inglés de los estudiantes del programa de Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés

Elaborado por:

Héctor Andrés Sánchez Piragauta

Proyecto de Grado

Asesora:

Edith Grande Triviño

Universidad Nacional Abierta y a Distancia - UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación – ECEDU

Maestría en Educación

Bucaramanga

Febrero de 2022

Notas de aceptación

Asesor

Jurado 1

Jurado 2

Dedicatoria

La disciplina, el esfuerzo y los sacrificios conllevan a alcanzar muchos logros. En esta oportunidad, he logrado culminar una etapa muy especial en mi vida, llena de esfuerzo y dedicación. He invertido mucha energía en este proyecto llamado “maestría”, algo que definitivamente era una meta en mi área profesional. Este proyecto lo culmino con mucha fe y esperanza, abriendo puertas a un mundo receptivo y amigable, que me permita transmitir todo mi conocimiento a mis estudiantes, aportando educación de calidad en todos los espacios académicos en los cuales pertenezca.

Al Padre Eterno, por permitirme esta oportunidad, la cual he sabido aprovechar.

Por tal motivo, deseo dedicar este logro a mis padres que, en medio de situaciones y dificultades en nuestras vidas, lograron apoyarme en toda mi etapa educativa.

A mi compañera de vida, Angie Julieth Sánchez Sarmiento, por su constante apoyo y motivación, además de ser mi inspiración.

A mis compañeros y amigos que de una u otra forma me motivaron a seguir adelante con este proyecto.

Héctor Andrés Sánchez Piragauta

Maestrante en Educación
Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD
CEAD Bucaramanga

Agradecimiento

Primeramente, a Dios, por haberme permitido tener la oportunidad de estudiar la maestría, un sueño y una meta personal en mi área profesional.

A la Universidad Nacional Abierta y a Distancia y su rector, Jaime Alberto Leal Afanador, por estructurar y dirigir la Mega Universidad en Colombia, que hoy en día se ha posicionado en un alto nivel en Colombia.

A la Dra. Laura Cristina Gómez Ocampo, directora zonal de la UNAD, por ser una líder excepcional y ser un modelo a seguir.

A mi asesora de proyecto, la Dra. Edith Lorena Grande Triviño, por su constante apoyo y asesoría en la construcción de mi tesis.

A todos y cada uno de mis tutores, ya que ellos sin duda fueron quienes me enseñaron a través de diversas estrategias y herramientas una manera innovadora de ver la educación, con el fin de ser parte de esta transformación educativa en pro del desarrollo de las sociedades.

Resumen Analítico Especializado RAE

Título	Implementación de una estrategia pedagógica a través de una aplicación móvil para mejorar la comprensión de lectura y adquisición de vocabulario del inglés de los estudiantes del programa de Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés.
Modalidad de trabajo de grado	Proyecto aplicado
Línea de investigación	Bilingüismo en la educación a distancia mediada por las tecnologías.
Línea de profundización	Educación, Tecnología e Innovación (ETeI)
Autores	Héctor Andrés Sánchez Piragauta
Fecha	Febrero de 2022
Palabras claves	Pedagogía, Aplicación móvil, Vocabulario, Comprensión lectora, Licenciatura en Inglés.
Descripción	<p>La lengua inglesa como idioma universal, ha sido estudiado por personas en todo el mundo a través de diferentes metodologías, usando diversas herramientas y estrategias. Actualmente, las personas optan por aprender una segunda lengua a través de aplicaciones móviles para desarrollar sus habilidades comunicativas, entre las cuales también está la adquisición de vocabulario.</p> <p>El aprendizaje de una lengua a través de una herramienta como una aplicación móvil resulta ser bastante cómoda, permitiendo autonomía en el proceso de aprendizaje. Ramos, A., Herrera, J. y Ramírez, M. (2010) gracias a los dispositivos móviles, el aprendizaje se da en cualquier lugar, tiempo o espacio. El uso de una aplicación móvil en el aprendizaje del inglés permite al individuo aprender en cualquier momento del día utilizando un dispositivo móvil.</p> <p>El presente trabajo busca fomentar la adquisición del vocabulario en inglés a través de la implementación de una aplicación móvil, en la cual los estudiantes de la Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia del CEAD Bucaramanga, a través de lecturas cortas, actividades, juegos y puzzles, puede llegar a</p>

	<p>mejorar su vocabulario. Para alcanzar tal objetivo, los participantes tienen acceso a dispositivos móviles o en su defecto a computadores, los cuales usarán como herramienta que les permitirá hacer uso de la aplicación.</p> <p>Operativamente, el presente trabajo se estructuró en 4 fases. La primera fase es la aplicación de una encuesta de caracterización y a su vez de un pretest, que es un examen diagnóstico de vocabulario. La fase 2 se basa en el diseño y elaboración de la propuesta pedagógica, recolección y construcción de material y revisión técnica de la herramienta. En la fase 3 se realiza la implementación de la propuesta pedagógica mediada por la aplicación móvil. Finalmente, en la fase 4, se aplica el posttest, a través de la herramienta Quizzis.</p>
Fuentes	<p>El proyecto utilizó 31 fuentes bibliográficas para el desarrollo de cada uno de los capítulos del presente estudio, estas fuentes se recolectaron en el idioma español e inglés para garantizar la calidad y pertinencia en el estudio.</p>
Metodología	<p>La investigación es cuasi - experimental de tipo descriptivo con un enfoque de investigación mixto. La técnica utilizada para el enfoque cuantitativo es la prueba pretest – posttest, en el aspecto cualitativo la técnica utilizada para la recolección de datos es la encuesta.</p>
Contenido	<p>Capítulo I. Introducción Capítulo II. Planteamiento del problema Capítulo III. Justificación Capítulo IV. Objetivo General</p> <ul style="list-style-type: none"> • Objetivos Especifico <p>Capítulo V. Marco Referencial</p> <ul style="list-style-type: none"> • Estrategias de Aprendizaje • Aprendizaje Autónomo del Inglés • Aprendizaje vs. Adquisición • Comprensión de lectura • TIC en el aprendizaje autónomo • M-learning • Origen de la Gamificación • Gamificación en el Aprendizaje • Aplicaciones Móviles

	<ul style="list-style-type: none"> • Aprendizaje Móvil • Aplicaciones Móviles en el Aprendizaje del Inglés • Modelo de Merrill <p>Capítulo VI. Metodología</p> <ul style="list-style-type: none"> • Diseño Metodológico • Tipo de Investigación • Enfoque de Investigación • Técnicas e Instrumentos • Población y Muestra • Procedimiento • Cronograma • Presupuesto <p>Capítulo VII. Resultado y Análisis</p> <p>Capítulo VIII. Fases de la Aplicación del Instrumento</p> <p>Capítulo IX. Discusión</p> <p>Capítulo X. Conclusiones</p> <p>Capítulo XI. Referencias</p> <p>Capítulo XII. Anexos</p>
Conclusiones	<p>En el proyecto se pudo determinar que el modelo instruccional de Merrill sirvió para que los estudiantes de la licenciatura de inglés como lengua extranjera de la UNAD del CEAD Bucaramanga, adquirieran el vocabulario en inglés, a través de ejercicios de comprensión de lectura y juegos de la aplicación.</p> <p>Además, se pudo concluir que es pertinente aplicar el proyecto, ya que la población tiene bastante interés por la aplicación móvil, la cual consideran que será de bastante utilidad. De igual forma, la aplicación ReadUp permitió a los estudiantes participantes, mejorar su vocabulario en inglés y desarrollar su habilidad de comprensión de lectura en inglés.</p> <p>Otra conclusión es que el uso de la tecnología a través de un dispositivo móvil y la gamificación como estrategia didáctica, motiva a los estudiantes, quienes ven el aplicativo como una herramienta amigable y útil.</p>
Resultados	<p>Entre los resultados del proyecto se encontró que los participantes eran el 75% mujeres y el 25% hombres, además, el 91,7% estudio inglés en primaria frente a un 8,3% que no. Otro factor encontrado es que el</p>

	<p>66,7% no ha realizado nunca un curso de inglés en un instituto privado frente al 33,3% que sí. También se encontró que el 75% considera que la mejor forma de aprender inglés es a través de juego, el 8,3% indican que el aprendizaje de vocabulario se logra a través de la lectura de texto y finalmente un 16,7% consideran que es posible a través de un diccionario. Cabe mencionar que el 91,7% tienen smartphone y consideran que es posible adquirir vocabulario a través de este medio frente a un 8,3% que no cuenta con uno de estos dispositivos que consideran que no es importante para aprender vocabulario. Finalmente, el 100% de la población indicó que estarían contentos de utilizar una aplicación con gamificación para aprender vocabulario.</p> <p>También entre los resultados se pudo encontrar que el nivel de inglés se caracterizaba de la siguiente forma: 17% alcanzaron un nivel de excelente de desempeño, el 58% presentaron un nivel medio y el restante 25% un nivel regular.</p> <p>Entre los resultados más sobresalientes se encontró que el 75% de la población alcanzó un nivel excelente en la prueba de salida y el restante 25% alcanzó un desempeño medio.</p>
Referentes bibliográficos	<p>Alfonso, C., Olaya, B., Dary, R., & Sarria, E. (2018). Método Para El Aprendizaje Del Vocabulario Inglés En Estudiantes De Ingeniería De Sistemas De La Universidad De La Amazonia-Method To Learning Of Vocabulary English In Systems Engineering Students From University Of Amazonia. 18(36), 101–109.</p> <p>Almusharraf, N., & Bailey, D. R. (2021). A regression analysis approach to measuring the influence of student characteristics on language learning strategies. <i>International Journal of Instruction</i>, 14(4), 463-482.</p> <p>Arteaga L., C. (2011). Uso de las TIC para el aprendizaje del inglés en la Universidad Autónoma de Aguascalientes. <i>Apertura</i>, 3(2), 3, nú(1665–6180).</p>

Beltrán, M. (2017). El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera. *Revista Boletín Redipe*, 6(4), 91–98.

Bornman, E. (2012). The Mobile Phone In Africa: Has It Become A Highway To The Information Society Or Not? *Contemporary Educational Technology*, 3(4), 278-292.

Boude, O., y Medina, A. (2011). Desarrollo de competencias a través de un ambiente de aprendizaje mediado por TIC en educación superior. *Educación Médica Superior*, 25, p. 301–311.

Chávez-Zambano, M. X., Saltos-Vivas, M. A. y Saltos-Dueñas, C. M. (2017). La importancia del aprendizaje y conocimiento del idioma inglés en la enseñanza superior. *Dominio de las Ciencias*, 3(3 mon), 759–771.

Christians, Gerald. (2018) "The Origins and Future of Gamification". *Senior Theses*. 254.

Contreras S., O. L. (2012). Stephen Krashen: sus Aportes a la Educación Bilingüe. *Rastros Rostros*, 14, 123–124.

De la Nuez, G. y Sánchez, A. (2014). Innovar para educar: Uso de los dispositivos móviles en la enseñanza y el aprendizaje del inglés. *Historia y Comunicación Social*. v. 19, p. 771-779.

Diaz, M. (2018). Uso de las herramientas tecnológicas para la enseñanza de la lengua extranjera. *CULTURA EDUCACIÓN Y SOCIEDAD*, 9(3), 741–748.

Feria M., I. (2016). Objetos virtuales de aprendizaje y el desarrollo de aprendizaje autónomo en el área de Inglés. *Investigación Científica Y Tecnológica*. Praxis, 12-N1.

Florido-Benítez, Lázaro. (2016). Las aplicaciones móviles contribuyen a mejorar los niveles de satisfacción del pasajero. *Revista Turismo Estudios e Prácticas UERN*. 5. 122-148.

Gallego-Durán, F. J., Villagrà-Arnedo, C. J., Satorre Cuerda, R., Compañ, P., Molina-Carmona, R., &

- Llorens Largo, F. (2014). Panorámica: serious games, gamification y mucho más.
- García S., S. (2016). Educación a Distancia, Interactiva y Ubicua para el Aprendizaje de Lengua Inglesa. *Academia y Virtualidad*, 9, (1), 68, 73.
- García, S. (2019). ¿Qué es el m-learning? ¿Es una opción viable para la educación del siglo XXI? *Observatorio de innovación educativa*.
- Hernández S., C. Fernández C., P. Baptista L., (2014) *Metodología de la Investigación*, 6ta edición, Capítulo 4, McGraw-Hill, México.
- Korkealehto, K., & Siklander, P. (2018, June). Enhancing engagement, enjoyment and learning experiences through gamification on an English course for health care students. In *Seminar. net* (Vol. 14, No. 1, pp. 13-30).
- Martin, F. y Betrus, A. K. (2019). *Medios digitales para el aprendizaje*. Springer International Publishing.
- Medina Jiménez, I. P. (2021). La construcción de inferencias en la comprensión lectora : una investigación correlacional = Building inferences in reading comprehension: a correlational study. *Educatio Siglo XXI: Revista de La Facultad de Educación*, 39(1), 167–188.
- Montaño-González, J. (2017) Learning Strategies in Second Language Acquisition. *US-China Foreign Language*, August 2017, Vol. 15, No. 8, 479-492.
- Pamela C. Snow, Linda J. Graham, Emina J. Mclean & Tanya A. Serry (2020) The oral language and reading comprehension skills of adolescents in flexible learning programmes, *International Journal of Speech-Language Pathology*, 22:4, 425-434,
- Pathan, H., Khatoon, S., Raheem, M. A., Mushtaq, F., Mohammad, J. K., & Memon, S. (2021). Blog-mediated learning strategies impacts learner autonomy in the ESL context.
- Pérez-Sánchez, J.; García-Valladares, J.; Salinas-padilla, H. (2019). El uso de la tecnología en la

enseñanza del idioma inglés para educación básica. Tesis de Licenciatura. Facultad de Ciencias Educativas. Universidad Autónoma del Carmen, agosto 2019.

Ramos, A., Herrera, J., & Ramírez, M. (2010). Desarrollo de habilidades cognitivas con aprendizaje móvil: Un estudio de casos. *Comunicar*, 17(34), 201–209.

Rismanto, R., Nurul Asri, A., Satria Andoko, B., Hirashima, T., & Arifiandi Leonanta, A. (2021). A Preliminary Study: Toulmin Arguments In English Reading Comprehension For English as Foreign Language Students. 2021 International Conference on Electrical and Information Technology (IEIT), Electrical and Information Technology (IEIT), 2021 International Conference On, 6–10.

Salvador Montaner Villalba, y Educec. (2016). Reseña “Gamificación: Como motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula.” Educec, Iss 55

Sosa, R., & Chacin, J. (2013). Estrategias de aprendizaje para la adquisición de vocabulario en lenguas extranjeras. *Ágora*, 61-86.

Tan-I Chen. (2021). A Study on the Influence of Learner Characteristics, Educator Characteristics and Learning Strategies on Learning Satisfaction in E-Learning. *International Journal of Organizational Innovation*, 14(1), 165–171.

TENORIO-SEPÚLVEDA, G. C., SOBERANES-MARTÍN, A., & MARTÍNEZ-REYES, M. (2018). Diseño instruccional con aprendizaje adaptativo de un curso en línea Redacción de protocolos de investigación Instructional design with adaptive learning of an online course Writing of research protocols. *Revista de Gestión Universitaria*, 2(3), 9-16.

Zambrano, J. (2009). Aprendizaje móvil (M-LEARNING). I, vol. 4, n.º 7, pp. 38–41, jul. 2009.

Tabla de contenido

Introducción	16
Planteamiento del Problema	18
Justificación	21
Objetivo General.....	23
Objetivos Específicos.....	23
Marcos de Referencia	24
Marco teórico y Conceptual.....	24
Estrategias de Aprendizaje.....	24
Aprendizaje Autónomo del Inglés	25
Adquisición vs. Aprendizaje.....	27
Comprensión de Lectura.....	28
Adquisición de Vocabulario	29
TIC en el Aprendizaje Autónomo.....	29
E-learning.....	30
M-learning.....	31
Origen de la Gamificación	32
Gamificación en el Aprendizaje.....	33
Aplicaciones Móviles.....	33
Aprendizaje Móvil	34

	13
Aplicaciones Móviles en el Aprendizaje del Inglés.....	35
Modelo de Merrill.....	36
Metodología	38
Diseño Metodológico.....	38
Tipo de Investigación.....	39
Enfoque de Investigación.....	39
Técnicas e Instrumentos.....	40
Población y Muestra	41
Población.....	41
Muestra	42
Procedimiento	42
Cronograma.....	42
Presupuesto	44
Resultados y Análisis.....	46
Fases de la Aplicación del Instrumento	49
Discusión	58
Conclusiones	59
Referencias	61
Anexos	66

Lista de figuras

Figura 1 <i>Cronograma</i>	43
Figura 2 <i>Construcción de aplicación en App Inventor</i>	47
Figura 3 <i>Interfaz de la Aplicación</i>	48
Figura 4 <i>Contenido de la App</i>	48
Figura 5 <i>Genero de los participantes</i>	49
Figura 6 <i>Estudio de Inglés en Primaria</i>	50
Figura 7 <i>Estudio Ingles en Bachillerato</i>	50
Figura 8 <i>Cursos de Inglés Realizados en Instituciones Privadas</i>	51
Figura 9 <i>La Mejor Opción para el Aprendizaje de una Segunda Lengua.</i>	52
Figura 10 <i>Cuenta con Smart Phone</i>	52
Figura 11 <i>Percepción de los Participantes con Respecto de la Opción de Aprender y/o Adquirir Vocabulario en Inglés a través de un Smart Phone</i>	53
Figura 12 <i>Interesados en Adquirir una Aplicación Móvil para la Adquisición de Vocabulario en Inglés</i>	54
Figura 13 <i>La Percepción de la Gamificación en el Aprendizaje de una Segunda Lengua</i>	54
Figura 14 <i>Prueba de Entrada</i>	55
Figura 15 <i>Prueba de Salida</i>	56

Lista de tablas

Tabla 1 <i>Presupuesto</i>	45
Tabla 2 <i>Prueba de entrada</i>	56
Tabla 3 <i>Prueba de Salida</i>	57

Introducción

La lengua inglesa como idioma universal, ha sido estudiado por personas en todo el mundo a través de diferentes metodologías, usando diversas herramientas y estrategias. En Colombia, el inglés se aprende como lengua extranjera, en donde las habilidades que se buscan desarrollar son: el habla, la escucha, la lectura y la escritura. Actualmente, las personas optan por aprender una segunda lengua a través de aplicaciones móviles para desarrollar sus habilidades comunicativas, entre las cuales también está la adquisición de vocabulario. Alfonso, et al. (2018) aprender vocabulario sea de forma autónoma, le permite al estudiante establecer unas bases que le permitirán comprender contextos y significados.

El aprendizaje de una lengua a través de una herramienta como una aplicación móvil resulta ser bastante cómoda, permitiendo autonomía en el proceso de aprendizaje. Ramos, A., Herrera, J. y Ramírez, M. (2010) gracias a los dispositivos móviles, el aprendizaje se da en cualquier lugar, tiempo o espacio. El uso de una aplicación móvil en el aprendizaje del inglés permite al individuo aprender en cualquier momento del día utilizando un dispositivo móvil.

El presente trabajo busca fomentar la adquisición del vocabulario en inglés a través de la implementación de una aplicación móvil, en la cual los estudiantes de la Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia del CEAD Bucaramanga, a través de lecturas cortas, actividades, juegos y puzles, puede llegar a mejorar su vocabulario. Para alcanzar tal objetivo, los participantes tienen acceso a dispositivos móviles o en su defecto a computadores, los cuales usarán como herramienta que les permitirá hacer uso de la aplicación.

Teniendo en cuenta lo anterior, se hace importante indicar que el objetivo general del presente trabajo es implementar una aplicación móvil como herramienta tecnológica para la

adquisición del vocabulario del inglés a través de la lectura de textos cortos. Para alcanzar el objetivo de la investigación, se construye una metodología cuasi experimental, de tipo descriptiva, con un enfoque mixto, en el que se utilizó herramientas como la prueba pretest - posttest y la encuesta.

Operativamente, el presente trabajo fue estructurado en 4 fases. La primera fase es la aplicación de una encuesta de caracterización y a su vez de un pretest, que es un examen diagnóstico de vocabulario. La fase 2 se basa en el diseño y elaboración de la propuesta pedagógica, recolección y construcción de material y revisión técnica de la herramienta. En la fase 3 se realiza la implementación de la propuesta pedagógica mediada por la aplicación móvil. Finalmente, en la fase 4, se aplica el posttest, a través de la herramienta Quizzis.

Planteamiento del Problema

En la sociedad actual resulta importante el aprendizaje del idioma inglés para los estudiantes universitarios porque la bibliografía, la información de internet, las movilidades académicas y científicas resultan vitales para la construcción de conocimiento en esta área. Esto se debe además a que:

El idioma inglés inició desde hace décadas un proceso de expansión adherido al fenómeno conocido mundialmente como globalización. Cada vez es mayor el número de personas que aprenden a hablar este idioma, y cada vez son más las personas que dependen de ello para obtener un empleo o prosperar en él (Chávez-Zambrano et al., 2017, p.761)

El inglés ha tomado gran relevancia en el desarrollo social y económico de una nación, por eso se hace importante su inclusión en los planes de estudios de los diversos programas, por ello, se hace importante traer a colación las palabras de Beltrán (2017) quien afirmó que "el proceso de aprendizaje del inglés como lengua extranjera generalmente se da dentro del aula de clase, lugar en el cual se realizan diferentes actividades de tipo controladas" (p. 91).

Lamentablemente estos procesos se han visto afectados por el poco espacio curricular que se brinda en algunas instituciones de educación básica y secundaria, provocado que los egresados cuenten con bajo dominio en la lengua en muchas ocasiones, lo que afecta su incorporación al sistema de educación superior.

Este factor es repetitivo en los procesos de formación, por ello se hace importante la implementación de herramientas que puedan suplir las necesidades identificadas a modo extracurricular, buscando a través de las TIC, incorporar herramientas viables para ese proceso. En contraste con ello, resulta importante indicar que no todas las App pueden aportar de manera

significativa a los procesos de formación en una segunda lengua, Díaz (2018) afirmó que estos intentos han evidenciado que:

Las carencias y lagunas que presenta gran parte de la población son manifiestas, también es evidente la resistencia al cambio que se genera con relación al uso de nuevas tecnologías para el aprendizaje, esto se puede dar por la complejidad y limitaciones que presenta dicho proceso (p. 744).

En virtud de lo anterior, se hace indispensable la construcción de herramientas tecnológicas validas que se encuentren alineadas a los estándares de calidad y pertinencia para la formación en una segunda lengua, por ello, fortalecer las falencias de estudiantes universitarios se hace importante en el marco de la formación profesional, brindándoles insumos de crecimiento personal, familiar y profesional.

Por ende, la Universidad Nacional Abierta y a Distancia, en su oferta académica, tiene la Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés, un programa que forma licenciados que se desempeñarán como docentes de inglés en su mayoría. Los estudiantes de la licenciatura mencionada deben desarrollar habilidades de alto nivel en la lengua inglesa. Para ello, requieren un nivel de comprensión de lectura y vocabulario avanzado.

En la zona centro oriente, específicamente en el nodo de Bucaramanga, hay 500 estudiantes matriculados en la licenciatura de inglés y 39 de ellos están en el primer semestre. La mayoría de los estudiantes de primer semestre tienen un nivel básico de inglés, carecen de estrategias de comprensión lectora y no cuenta con una prueba internacional para determinar el nivel de ingles que tienen de acuerdo con el Marco Común Europeo de referencia (MCER). Es por esto por lo que la implementación de una aplicación móvil cobraría importancia en este campo y esta muestra, de allí surge la interrogante:

¿Qué tan pertinente es una aplicación móvil, como estrategia pedagógica para el mejoramiento de la habilidad lectora y adquisición de vocabulario en inglés en los estudiantes de primer semestre de la Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia del nodo Bucaramanga?

Justificación

En la actualidad, las personas viven ocupadas en sus estudios, su trabajo y obligaciones, es por ello que han tomado mucha apatía al aprendizaje del inglés por temas como la pronunciación, la fluidez o una supuesta incapacidad a aprender el idioma. El hecho de aprender una segunda lengua se ha convertido en una tarea sumamente complicada debido al tiempo que deben dedicarle como por ejemplo el desplazamiento al lugar, costes de libros y materiales, entre otras. Gracias a la tecnología actual, las aplicaciones móviles pueden ser escenarios de aprendizaje de una segunda lengua de fácil acceso para todos teniendo en cuenta la importancia de las TIC en los procesos de instrucción en los cuales los dispositivos, modelos y sistemas se articulan para garantizar una educación sincrónica y asincrónica en cualquier lugar y momento de calidad (Bilbao-Osorio et al., 2014).

La adquisición de vocabulario en inglés ha resultado una problemática para las personas que están aprendiendo una lengua, debido a que generalmente se ven expuestos a ejercicios de memorización, lo cual entorpece el proceso de aprendizaje y desmotiva al estudiante. El mundo actual requiere de personas bilingües, con habilidades comunicativas en una segunda lengua, especialmente el inglés, que es el idioma universal. Es importante que las personas aprovechen los innumerables recursos tecnológicos para desarrollar sus competencias en el manejo del inglés, competencias comunicativas en inglés y adquisición del vocabulario.

El estudio permitió que a través del uso del teléfono celular se pudiera llegar aprender una lengua extranjera desde una aplicación para que el estudiante optimizara su tiempo en aprender desde otra metodología. Hoy en día casi todas las personas poseen un smart phone, lo cual permite que cualquier persona pueda participar de esta herramienta móvil.

Además, el estudio beneficia a los estudiantes de la Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia del CEAD Bucaramanga, los cuales tienen acceso a dispositivos móviles, que les permitió adquirir una aplicación móvil como recurso educativo y didáctico, para la adquisición del vocabulario en inglés a través de lecturas cortas.

Otro de los factores a resaltar es la utilidad metodológica de la investigación, pues puede llegar a ser usada como referencia para futuros trabajos que estén alineados a la línea de investigación "*Bilingüismo en la educación a distancia mediada por las tecnologías*" de la escuela ECEDU de la UNAD como propuesta de grado o posible proyecto de transformación social que este alineado a la maestría en Educación. Además, el estudio permitirá la posibilidad de realizar análisis, reflexiones y comparaciones que permitirán profundizar en el área de estudio.

Este proyecto es pertinente, pues los estudiantes de la UNAD se familiarizan bastante con recursos digitales e innovadores por la naturaleza de su metodología. Así mismo, la herramienta pedagógica permite que el estudiante pueda aprender vocabulario en inglés a través de lecturas cortas, actividades, juegos y puzles, mejorar su vocabulario.

Objetivo General

Implementar una aplicación móvil como herramienta tecnológica para la adquisición del vocabulario del inglés a través de la lectura de textos cortos.

Objetivos Específicos

Caracterizar a la población de la licenciatura de inglés como lengua extranjera de la UNAD del CEAD Bucaramanga a través para recolección de datos con el fin de conocer los datos sociodemográficos.

Conocer el nivel de inglés de la población de la licenciatura de inglés como lengua extranjera de la UNAD del CEAD Bucaramanga a través de un test para recolección de datos con el fin de diagnosticar el nivel de inglés.

Aplicar el modelo instruccional de Merrill a la población de la licenciatura de inglés como lengua extranjera de la UNAD del CEAD Bucaramanga, con el fin de organizar la aplicación web en los cuatro pasos sugeridos por el modelo.

Diseñar la aplicación móvil ReadUp en el espacio web App Inventor, con el fin de que los estudiantes de la licenciatura de inglés como lengua extranjera de la UNAD del CEAD Bucaramanga, adquieran el vocabulario del inglés.

Determinar si la aplicación ReadUp diseñada bajo el modelo instruccional de Merrill sirvió para que los estudiantes de la licenciatura de inglés como lengua extranjera de la UNAD del CEAD Bucaramanga, adquirieran el vocabulario en inglés.

Marcos de Referencia

Marco teórico y Conceptual

Este capítulo tiene el objeto de ilustrar el marco teórico y los conceptos utilizados para el presente estudio para blindar a la investigación desde la calidad y pertinencia, por ende, se hace relevante presentar de manera individual y de forma conjunta los términos, teorías y técnicas utilizadas para el desarrollo de la investigación de la siguiente forma.

Estrategias de Aprendizaje

Las estrategias de aprendizaje en el campo educativo goza de diversas definiciones teniendo en cuenta el momento histórico, el autor y su corriente. Por ello, se hace importante traer a colación las definiciones más importantes que existen en la actualidad y que se basan en el desarrollo de los modelos educativos y su hacer-quehacer en los contextos actuales para comprender el desarrollo del presente proyecto.

El concepto y la finalidad de las estrategias de aprendizaje pueden variar dependiendo de los objetivos o el área de estudio. Siempre que se ha lleva a cabo un proceso de enseñanza-aprendizaje o en su defecto, aprendizaje autónomo, es importante centrarse en las estrategias de aprendizaje de cada proceso, ya que, debido a esto, se puede establecer el camino y el enfoque del aprendizaje. De acuerdo con Oxford (2001) citado por Almusharraf, N., & Bailey, D. R. (2021) “Las estrategias de aprendizaje de idiomas se refieren a las acciones, comportamientos, pasos o técnicas empleadas por los alumnos” (p. 44).

Por otro lado, y muy en coherencia con lo citado anteriormente, Montaña-González, J. (2017) indica que las estrategias de aprendizaje son un conjunto de tácticas que un individuo usa para tener el control de su proceso de aprendizaje. Un proceso de aprendizaje sin estrategias previamente identificadas puede conllevar a un desorden en el proceso de aprendizaje o incluso a

generar apatía en el estudiante. De acuerdo con Oxford (2003) citado por Montaña-González, J. (2017) las estrategias de aprendizaje se han convertido en uno de los factores más importante para el aprendizaje de una segunda lengua.

Algunas de las estrategias más mencionadas son las cognitivas, las metacognitivas y las socioafectivas. Montaña-González, J. (2017) indica que las estrategias que se supone son las más usadas en el aprendizaje de una lengua extranjera son: la lectura, la escritura, la expresión oral, la comprensión auditiva, el vocabulario, la gramática y la pronunciación. Sin embargo, es relevante mencionar la parte cognitiva del aprendizaje, para ello Alavi y Leidner (2001) y Lee (2001) citados por Tan-I Chen (2021) el aprendizaje permite que se generen cambios en el proceso cognitivo, por ello, los estudiantes pueden realizar cambios cognitivos psicológicos a través del manejo de estrategias de aprendizaje; y cuando un estudiante adquiere experiencia en un entorno virtual de aprendizaje, él/ella puede desarrollar sus propias estrategias de aprendizaje.

Entre tantas estrategias, Podemos mencionar también las propuestas por Ellis & Simpson-vlach (2008) citados por Pathan, H. et al. (2021) donde indican que las actividades, prácticas y participación dinámica de los alumnos son también estrategias de aprendizaje de lenguas extranjeras.

Aprendizaje Autónomo del Inglés

El concepto aprendizaje autónomo o autonomía en el aprendizaje ha sido ampliamente discutido y estudiado por autores que a través de sus obras han aportado de forma significativa al desarrollo de este modelo de aprendizaje. Uno de los principales autores es Zimmerman el cual indicó que “las discusiones sobre el aprendizaje autorregulado se vienen dando desde hace décadas, explorando estudios por medio de selectos y diversos instrumentos de investigación para captar el proceso y sus dimensiones, apoyándose en cuestionarios y entrevistas” (Suyo-

Vega et al., 2021, p. 23). Lo anterior permite entender que este campo del conocimiento está en crecimiento y en estudio constante teniendo en cuenta que sus atributos permiten su integración a modelos actuales y a diversas maneras de aprender teniendo en cuenta las nuevas técnicas.

El aprendizaje autónomo, que es una manera de aprender relativamente nueva, aplica para el aprendizaje del inglés, a éste lo caracteriza la disciplina y autodidactismo del estudiante. El inglés puede ser aprendido como una lengua extranjera, utilizando diversas herramientas, de forma autónoma. García propone (2016) “los recursos elaborados tanto para Comunicación como inglés aplicado forman parte de un espacio formativo en la estructura de tele formación en la que el estudiante dispone de contenido digital” (p. 73). En esta estrategia de aprendizaje el docente cumple un rol y es fundamental en el apoyo al estudiante, así como las herramientas digitales también forman parte del proceso de aprendizaje, siendo la autoeducación y el autodidactismo, las bases primordiales de esta concepción. De acuerdo con Contreras (2012) “la adquisición de una lengua extranjera es un proceso automático que se desarrolla a nivel subconsciente y el aprendizaje es un proceso consciente” (p.124). El aprendizaje de cualquier lengua, incluyendo el inglés, necesita que haya una sincronía en diversas ideas como: la motivación, la disciplina, la práctica, la cultura, la constancia y la orientación.

Cabe señalar, que el modelo autónomo de aprendizaje se ha venido integrando con las TIC y las tecnologías emergentes como modelo de apoyo en la formación de los sujetos, por ende, es importante traer a colación la apreciación de Suvo-Vega et al. (2021) quienes indican que:

La segunda oleada de investigaciones se ha invertido en captar los matices del aprendizaje de la autorregulación, con nuevas metodologías como las medidas online, los

protocolos, los diarios, la observación directa y el microanálisis para implementar el estudio sobre el fenómeno (p. 23).

Adquisición vs. Aprendizaje

El aprendizaje y la adquisición de conocimiento son términos relativamente diferentes, pues difieren en algunos aspectos teniendo en cuenta el contexto y la finalidad de su implementación en los procesos de instrucción.

En el caso del término adquisición, para el presente estudio hace relevancia con el vocabulario en una segunda lengua. Por ende hablar de adquisición de vocabulario es denotar que este es un proceso subconsciente, tal como lo expone Krashen (1982) cuando dice que un ser humano puede aprender de dos formas, una consciente y una inconscientemente. Cuando una persona aprende de manera inconsciente, esta adquiriendo un nuevo conocimiento sin darse cuenta. Así mismo, en el caso del inglés las personas adquieren vocabulario o frases sin darse cuenta de reglas gramaticales, solo se tiene un conocimiento profundo que nos indica si algo suena bien o no relativamente al desarrollo de las competencias y habilidades necesarias.

Por otro lado, el aprendizaje, según Krashen (1982) es un proceso consciente, en donde al aprender una lengua, se es consciente de las reglas gramaticales, términos técnicos o no técnicos y algunos sinónimos de palabras. Además. En este proceso se articulan métodos, técnicas y modelos educativos que se han desarrollado con el propósito de construir escenarios para la instrucción a través de un plan de estudios curricular que tiene como objeto desarrollar competencias y habilidades en el aprendiz.

Teniendo en cuenta lo anterior, se hace necesario indicar que el aprendizaje del inglés como lengua extranjera, está inmerso en estos dos procesos, tanto adquisición, como en aprendizaje porque el educando requiere de habilidades innatas que son producto de la inmersión

y la interacción con hablantes fluidos y nativos, así como del aprendizaje a través de la instrucción de reglas gramaticales y lingüísticas para el desarrollo de las competencias que permitan el afianzamiento y adquisición de la segunda lengua desde los parámetros establecidos por el idioma de instrucción.

Comprensión de Lectura

La comprensión de lectura es una habilidad de las personas para comprender y recibir información a través de un grupo de palabras organizadas con mensajes específicos de diversos temas. Existe un modelo llamado Visión Simple de la Lectura de (Gough y Tunmer, 1986), basándose en él, Snow, P. (2020) indica que la comprensión de lectura es un producto de la decodificación de palabras, y que, si un estudiante tiene un nivel de lectura ineficaz, puede tener dificultades en el crecimiento de su lenguaje oral. Por ende, se puede inferir que, si un estudiante mejora su nivel de lectura, mejorará su nivel de expresión oral. Dentro de la comprensión de lectura vemos un proceso cognitivo en función. Cuando una persona está leyendo para entender algo, está tratando de entender o codificar cierta información. De acuerdo con Rismanto, R. et al. (2021) en la lectura, tanto los principiantes como los estudiantes avanzados hacen uso de sus conocimientos previos con el fin de desarrollar, de alguna manera, un significado textual.

Cuando una persona está leyendo, realiza un proceso de inferencia, en donde, de forma natural, empieza a organizar la información leída con el fin de deducir o sacar conclusiones. De acuerdo con Median, I. y González, C. (2021) el proceso inferencial se da cuando empiezan a actuar los procesos mentales del individuo y es indispensable para establecer la cohesión y la coherencia.

Adquisición de Vocabulario

En el aprendizaje de una lengua extranjera, es importante adquirir vocabulario desde el primer momento en que se inicia el proceso de aprendizaje. El número de palabras que una persona sabe de otro idioma puede indicar el manejo que tiene de la lengua extranjera. De acuerdo con Avila y Sadoski, (1996) citados por Sosa y Chacin (2012) piensan que el manejo del vocabulario es un elemento de suma importancia en la adquisición de la lengua extranjera.

De igual forma, se puede decir que el vocabulario en inglés se puede aprender de manera autónoma. De acuerdo con Alfonso, et al. (2018) es necesario que el hecho de aprender vocabulario sea de forma autónoma, pues el estudiante puede establecer unas bases que le permitirán comprender contextos y significados. Además, esto podría darse a través de la óptima utilización de las TIC y las tecnologías Online las cuales permiten una inmersión en tiempo real y de forma sincrónica y asincrónica garantizando las herramientas necesarias para la formación en cualquier lugar y momento.

TIC en el Aprendizaje Autónomo

Cuando se habla del aprendizaje autónomo o aprendizaje autodidacta, el alumno utiliza, de alguna manera, sus capacidades para lograr ciertos objetivos académicos. Para cumplir con esta tarea, y utilizando la tecnología en su máxima expresión, las cuales son herramientas digitales llamadas TIC, muy comunes en este proceso de aprendizaje. En el aprendizaje de una lengua, a través de las TIC, se pueden desarrollar y mejorar las habilidades de las lenguas, como lo son: el habla, la escucha, la escritura y la lectura). Sin embargo, ciertas habilidades pueden, de alguna forma, desarrollarse más rápido. Así lo indica Arteaga, C. (2011) cuando menciona que las actividades de lectura y escucha se practican mucho más con las tecnologías, que las de escritura y habla del inglés, las cuales se practican menos (p. 10). Cuando un alumno puede

producir un mensaje en una lengua extranjera, es porque es capaz de escuchar y entender un mensaje, es por esto que, todas las habilidades se deben desarrollar, y con el uso de las TIC, es posible desarrollarlas todas.

Un tutor genera espacios de aprendizaje mediados por las TIC y es el principal responsable de monitorear el aprendizaje del estudiante. De acuerdo con Boude y Medina (2011) “Un espacio construido por el profesor con la intención de lograr unos objetivos de aprendizaje concretos, esto significa realizar un proceso reflexivo en el que se atiende a las preguntas del qué, cómo y para qué enseño” (párr. 4). Todo el proceso de aprendizaje y enseñanza es importante, siempre se debe conocer el objetivo, el por qué y para qué de lo que se busca.

Cuando se está hablando del aprendizaje autónomo, apoyado por las tecnologías, es importante mencionar los objetos de aprendizaje, los entornos de aprendizaje y otros recursos digitales. En el e-learning, los Objetos Virtuales de Aprendizaje (OVA) son herramientas pedagógicas, importantes en el proceso educativo. De acuerdo con Feria y Zúñiga (2016) “Las OVA permiten una presentación didáctica de los contenidos, teniendo en cuenta distintas formas audiovisuales e interactivas” (p. 66).

E-learning

El e-learning es concebido como un sistema de información y comunicación que se apoya en el uso de internet, a través de herramientas digitales y distintos materiales de tipo educativo que pretenden crear un entorno de aprendizaje que se adapte a las necesidades del estudiante, con matices y características que lo hacen interactivo, centrado en el alumno y que tiene como objetivo conseguir un aprendizaje pertinente y de calidad (Rodrigues et al., 2019). Además, crea entornos de aprendizaje ajustado a los modelos curriculares, didácticos y pedagógicos para la instrucción de los temas o temáticas a enseñar.

De igual forma, el e-learning es un concepto novedoso e innovador que se ha venido desarrollando en los últimos años. El e-learning significa aprendizaje electrónico y para que ello suceda se debe tener acceso a una plataforma o campus virtual. De acuerdo con el portal web e-ABC learning (2019) Los espacios virtuales de aprendizaje son escenarios orientados a facilitar y mejorar la experiencia de aprendizaje a distancia, dirigidos y orientados a personas de todo tipo, empresas e instituciones educativas.

M-learning

De acuerdo con Koszalkay Ntloedibe-Kuswani (2010) citados por Bornman, E. (2012) El m-learning se diferencia del e-learning pues las tecnologías en móviles se utilizan en la educación de los individuos a través de aplicaciones en sus propios móviles.

En el caso particular de la temática seleccionada a trabajar, el concepto más importante es el de “m-learning” o “mobile learning”, el cual tiene que ver con aprovechar la tecnología, principalmente a través del uso de un dispositivo móvil, para el aprendizaje, en esta ocasión se trata del aprendizaje del inglés. De acuerdo con García, S. (2019) “el aprendizaje electrónico móvil o m-learning, es la estrategia educativa que aprovecha los contenidos de internet a través de dispositivos electrónicos móviles, como tabletas o teléfonos” (s/p.). Para esto, existen diversas aplicaciones, páginas webs, blogs, foros, juegos y un sin número de herramientas digitales muy pertinentes en este tema. Para García, S. (2019) “el proceso educativo en el m-learning se da a través aplicaciones móviles, interacciones sociales, juegos y hubs educacionales que les permiten a los estudiantes acceder a los materiales asignados desde cualquier lugar y a cualquier hora” (s/p.). Otros autores como Reyhav y Wu (2015) indican que el m-learning favorece la obtención de recursos para el aprendizaje facilitando la realización de actividades o tareas en cualquier lugar o momento.

Para nadie es un secreto que las sociedades han cambiado con el paso del tiempo, y así mismo lo ha hecho la educación. El mundo de hoy no es el mismo que el de hace cuarenta años y por esta razón, la educación debe estar en constante cambio. Es por esto por lo que, la innovación educativa es un tema fundamental hoy por hoy en la academia. De acuerdo con De la Nuez, G. y Sánchez, A. (2014) la tecnología móvil ayuda al desarrollo de los distintos tipos de inteligencias y estilos de aprendizaje, mejorando su potencial, haciendo uso de ello más que como un instrumento de comunicación (p. 774).

Origen de la Gamificación

La gamificación como estrategia motivacional es un término que se considera relativamente nuevo en el área del aprendizaje. Sin embargo, la gamificación tiene un origen remoto. De hecho, si hablamos de la gamificación como tal, esta no tiene que ver exclusivamente con computadores, tablets o celulares. De acuerdo con Christians, G. (2018) el concepto es nuevo, tomando fuerza en el siglo XXI. Sin embargo, la gamificación existe desde hace muchos años. De acuerdo con Christians, G. (2018) en 1896 la compañía Sperry and Hutchinson tenía un catalogo en el que los usuarios podían elegir sus productos y pagar con unas estampillas y no con dinero real. Estas estampillas se ganaban en comercios afiliados gracias a las compras realizadas. De esta manera, las estampillas eran vistas como un premio obtenido. Esto lo vemos hoy en día en los juegos de celular o video juegos, pues cuando un jugador ingresa recibe créditos o premios en cada juego.

La gamificación es comúnmente usada en diversas áreas como estrategia para diferentes propósitos. De acuerdo con Marriam-Webster citada por Christians, G. (2018) define la gamificación como el proceso de incluir juegos o elementos similares a un juego a una actividad específica para fomentar la participación.

Gamificación en el Aprendizaje

La gamificación se debe entender claramente. No podemos entender la gamificación como un proceso donde se juegan video juegos solo por entretenimiento o pasar el rato. La gamificación se entiende como una estrategia cognitiva que le permite al estudiante sentirse motivado y a través de juegos, aprender. De acuerdo con Christians, G. (2018) la gamificación consiste en utilizar videos juegos y basarse en sus principios, su mecánica y demás elementos propios de un juego en cualquier proceso, un proceso como el proceso de aprendizaje de una lengua.

La gamificación no está estrictamente relacionada al aprendizaje. No obstante, este trabajo se enfoca en el aprendizaje de una segunda lengua. En el siglo XXI, la gamificación surge como estrategia didáctica motivadora, incluyente y vanguardista, y tiene como objetivo crear espacios didácticos que permitan al estudiante aprender de una forma entretenida y diferente. De acuerdo con Montaner, S. y Edutec. (2016). La principal característica de la gamificación es la motivación en el proceso de aprendizaje del estudiante, a través de la inclusión de juegos. Este es un proceso que permite mejorar el aprendizaje trayendo múltiples ventajas. De acuerdo con Urh, Vukovic, Jereb y Pintar (2015) citados por Korkealehto, K., y Siklander, P. (2018) la razón principal por la cual se incluye la gamificación en el aprendizaje es debido a su capacidad para generar el compromiso en la misma medida que lo hacen los video juegos y además de eso, la gamificación puede aumentar la eficiencia, eficacia y satisfacción de los estudiantes.

Aplicaciones Móviles

Las aplicaciones móviles, muy comúnmente conocidas en la actualidad, son herramientas que le permiten a las personas desarrollar diversas labores. De acuerdo con Florido-Benítez, L.

(2016) las aplicaciones móviles son herramientas personales y esenciales que permiten la comunicación. El hecho de enviar y recibir información con un dispositivo móvil le facilita la vida a una persona. Sanz, Martí & Ruiz (2012) citado por Florido-Benítez, L. (2016) indica que una la aplicación móvil es una herramienta de gestión, en la cual una persona puede desarrollar diferentes tareas. Las aplicaciones móviles pueden descargarse en un dispositivo a través de internet. Existen algunas aplicaciones que pueden ser usadas sin internet y otras requieren de internet para ser usadas de manera exitosa. De acuerdo con Martín, F. y Karl, A. (2019) muchas aplicaciones móviles son diseñadas con el objetivo de ser más interactivas y que a su vez se pueda utilizar las funciones del teléfono. Así mismo, los autores indican que entre más interactiva la aplicación, esta es mejor para el usuario.

Aprendizaje Móvil

A medida que el mundo va avanzando, de igual manera avanzan las necesidades de las personas y la tecnología. En los últimos años se ha visto una transformación educativa gracias a la unión de la tecnología. El dispositivo móvil no tardó en ser parte de esta revolución educativa. De acuerdo con Ramos, A., Herrera, J. y Ramírez, M. (2010) el aprendizaje móvil tiene que ver con en el acogimiento o transmisión de información con ayuda de la tecnología móvil a través de diferentes contextos. El aprendizaje móvil tiene unas características particulares que se adaptan a la vida actual de las personas. De acuerdo con Quinn (2000) citado por Ramos, A., Herrera, J. y Ramírez, M. (2010) gracias a los dispositivos móviles, el aprendizaje se da en cualquier lugar, tiempo o espacio. Por otro lado, se puede decir que el aprendizaje móvil, realmente ha generado incontables experiencias educativas en todas las áreas, incluyendo los idiomas. De acuerdo con García (2004), citado por Zambrano, J. (2009) el aprendizaje móvil tiene que ver con la

integración del e-learning con dispositivos móviles con el objetivo de producir experiencias educativas constantes.

Así mismo, el aprendizaje a través del “uso de tecnologías móviles se incrementa de forma exponencial en contextos formativos, favoreciendo metodologías de enseñanza-aprendizaje más dinámicas, flexibles y abiertas” (González y Sosa, 2021, p. 257). Esto gracias al avance y desarrollo tecnológico en articulación de los modelos formativos a distancia y semipresenciales que permiten la formación de los sujetos a través de modelos que permiten el aprendizaje autónomo o basado en proyectos por solo nombrar algunos. Además, la implementación de este tipo de aprendizaje se logra a través de las tecnologías de la información y comunicación como plataforma para el diseño e implementación de una propuesta que tenga en cuenta los diferentes tipos de aprendizaje.

Aplicaciones Móviles en el Aprendizaje del Inglés

El inglés es una lengua que se considera fácil de aprender, pero que le cuesta mucho entender a la mayoría de las personas. Es por esto por lo que, constantemente surgen nuevas ideas muy creativas que le permitirán a los aprendices, dominar la lengua. Una de las ideas más innovadoras es el aprendizaje del inglés a través de aplicaciones móviles, aprovechando la cotidianidad de las personas, ya que actualmente, la mayoría de las personas tienen un teléfono inteligente y en gran parte lo usan para el ocio. Las aplicaciones móviles han demostrado ser bastante populares, pues existen una gran cantidad de aplicaciones para el aprendizaje no solo del inglés, sino de todas las lenguas del planeta. De acuerdo con Pérez, J., García, J. y Salinas, H. (2019) las aplicaciones móviles son una estrategia que le permite al usuario pensar y adaptarse a técnicas de aprendizaje de una forma amigable y efectiva, la cual le permitirá adquirir vocabulario, reglas gramaticales y demás (p.15). En la sociedad del conocimiento, las

aplicaciones móviles para el aprendizaje autónomo del inglés, son la mejor estrategia en vista de que son creativas, amigables y permiten a la persona, estudiar en el tiempo que tenga disponible, teniendo el conocimiento a un botón de distancia.

Modelo de Merrill

El contenido dentro de la aplicación está estructurado de acuerdo con el modelo Merrill, el cual hace énfasis en la motivación y sus efectos en nuevos aprendizajes. El modelo de diseño instruccional propuesto por Merrill permite que el contenido se adapte a un proceso de aprendizaje organizado dentro de la aplicación. De acuerdo con Merrill (2007) citado por Sepúlveda, T. et al (2018) este modelo de diseño está compuesto por cuatro fases: la activación, la demostración, la aplicación y la integración. Estas fases tienen una semejanza en el proceso y la eficacia del producto final, y a su vez, facilitan el aprendizaje.

El modelo Merrill, se sitúa bajo el enfoque cognitivista. De acuerdo con Londoño (2011) “El cognoscitivismo es un enfoque que se enfoca en el proceso del aprendizaje y no en las respuestas. Aquí el estudiante es un ser activo capaz de organizar su estructura mental para reflexionar, analizar y resolver problemas” (p.117). A continuación se presentan las fases del modelo Merrill.

- **Activación:** tiene que ver con la ejecución de trabajos individuales con el fin de activar los presaberes.
- **Demostración:** tiene que ver con la utilización de ejemplos para la demostración de destrezas que se desarrollaran (gramática y vocabulario).

- **Aplicación:** tiene que ver con la vinculación de retos en los alumnos con el fin de desarrollar sus habilidades de la en la segunda lengua, en contextos reales a través de ejercicios tanto colaborativos como individuales.
- **Integración:** tiene que ver con la integración, consolidación y uso el conocimiento obtenido para su desenvolvimiento en situaciones reales. De igual forma, en esta fase, se demuestra lo aprendido a través de diversos ejercicios o actividades.

Metodología

Diseño Metodológico

El diseño de la investigación está determinado por diversos elementos que integran el proyecto como son el contexto de intervención, la población a impactar y los objetivos a alcanzar. Para el presente proyecto, la investigación es de tipo cuasi experimental teniendo en cuenta el problema de investigación planteado y el objetivo del estudio.

Los diseños cuasi experimentales se caracterizan por la “manipulación deliberada de variables independientes para ver su efecto en una o más variables dependientes, pero no tiene el grado de validez (interna y externa) y confiabilidad de las investigaciones experimentales, lo que es provocado por la falta de control en la selección (azarosa o aleatoria) de los sujetos que integran la muestra” (Álvarez y Álvarez, 2014, p. 41). Hay que mencionar, además, que la población del estudio se encuentra en formación, por ello, el control de la población no se puede garantizar teniendo en cuenta que existen factores subjetivos y objetivos que pueden afectar el desarrollo de esta.

Así mismo, McMillan y Schumacher (2005) afirmaron que un estudio con “este diseño requiere un grupo y múltiples observaciones o evaluaciones antes y después del tratamiento. Las observaciones anteriores al tratamiento pueden ser consideradas como pretests repetidos y las posteriores, como postests” (p. 340). Estos atributos permiten comparar como estaba la población antes de la intervención y después de la misma para medir el nivel de impacto.

En relación con lo anterior, resulta importante traer a colación la definición que Arias (2012) entregó en su investigación:

Este diseño es “casi” un experimento, excepto por la falta de control en la conformación inicial de los grupos, ya que al no ser asignados al azar los sujetos, se carece de seguridad

en cuanto a la homogeneidad o equivalencia de los grupos, lo que afecta la posibilidad de afirmar que los resultados son producto de la variable independiente o tratamiento (p. 35).

Lo anterior permite entender que la población es inestable teniendo en cuenta sus características y por ello un modelo de investigación cuasi experimental es factible teniendo presente el nivel de intervención que alcanzo el investigador y su objetivo.

Tipo de Investigación

El tipo de investigación del presente estudio es descriptivo porque busca entender a partir de datos cualitativos y cuantitativos el comportamiento y la evolución de la población en la adquisición del vocabulario a través de la App. En este tipo de estudios se “muestran, narran, reseñan o identifican hechos, situaciones, rasgos, características de un objeto de estudio” (Bernal, 2016, p.143).

Este tipo de investigación permitió describir el comportamiento y determinar cuáles son aquellos patrones inmersos en los procesos de apropiación de vocabulario del idioma inglés. Es importante indicar, que el enfoque de investigación es mixto, permitiendo la profundización en los procesos de formación permitiendo encontrar una descripción que reúna las características cualitativas y cuantitativas de la población objeto de estudio.

Enfoque de Investigación

Los enfoques de investigación tienen el objeto de establecer el “conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos” (Hernández et al., 2014, p. 534). El tipo de enfoque permite determinar la amplitud y naturaleza del proyecto de investigación, por ello, es valioso determinar cuál se ajustó de la mejor forma a las necesidades del estudio.

Los enfoques se determinan por el tipo de datos recolectados y su análisis en el proceso de la investigación; el enfoque cualitativo trata, analiza y agrupa datos no numéricos que se enmarcan en las cualidades, el enfoque cuantitativo abarca datos numéricos que están inmersos en los procesos de análisis y valoración, y el enfoque mixto es una combinación de técnicas, procesos y análisis con enfoque cualitativo y cuantitativo.

En concordancia con lo anterior, se hace relevante indicar que el enfoque de la investigación es mixto; para el enfoque cualitativo se implementó por la necesidad de analizar datos que estuvieran inmersos en las características personales de los sujetos a intervenir a través de una encuesta de caracterización que permitió comprender patrones asociados al proyecto. Los datos del enfoque cuantitativo se capturaron a través de una prueba de entrada y una prueba de salida (pretest-posttest).

El enfoque se concibió de tipo mixto porque la investigación caracteriza a “los objetos de estudio mediante números y lenguaje e intentan recabar un rango amplio de evidencia para robustecer y expandir nuestro entendimiento de ellos” (Hernández et al., 2014, p. 537). Por ende, se buscó conocer el fenómeno y analizar el avance de los educandos en la adquisición de vocabulario a través de la intervención que tuvieron con la aplicación móvil.

Técnicas e Instrumentos

El presente trabajo utilizará como técnicas de recolección de datos los siguientes instrumentos:

- Encuesta de caracterización: La encuesta de caracterización es un instrumento que permitió al investigador determinar y caracterizar a la población desde un ángulo cualitativo, teniendo como premisa el entendimiento de factores que se asocian y

desarrollan más allá del ambiente de formación. Por ende, es relevante traer a colación las palabras de McMillan & Schumacher (2005) los cuales afirmaron que “las encuestas son utilizadas, frecuentemente, en la investigación educativa para describir actitudes, creencias, opiniones y otros tipos de información” (p. 43).

- Prueba pretest: Examen diagnóstico de nivel de vocabulario de inglés: El objeto de esta prueba fue la de conocer el nivel de vocabulario en el que se encontraban los educandos que fueron objetos de estudio del proyecto.
- Prueba Posttest: Examen final sobre las competencias de adquisición de vocabulario: esta última herramienta tuvo el objetivo de medir el nivel de apropiación de los educandos respecto al vocabulario adquirido luego de la intervención con la App. La particularidad más importante que hizo de este instrumento una herramienta determinante en el estudio es la comparación que se hace entre el post test y el pretest para determinar el grado de avance antes y después de la intervención por parte del investigador. Esto permitió analizar los datos cualitativos y cuantitativos que se asociaron al estudio, determinando el nivel inferencia en el proceso de adquisición de vocabulario.

Población y Muestra

Población

La población objeto en este proyecto está conformada por todos los estudiantes de la Licenciatura de Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia del CEAD de Bucaramanga.

Muestra

La muestra está constituida por 21 estudiantes de primera matrícula en el periodo 1602 del 2021 de la Licenciatura de Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia del CEAD de Bucaramanga.

Procedimiento

Con el fin de cumplir los objetivos propuestos en este proyecto, se presentan las siguientes fases a desarrollar:

- FASE 1. Diagnóstico. Aplicación de la prueba pretest para diagnosticar y medir el nivel de vocabulario.
- FASE 2. Diseño. Elaboración de la propuesta pedagógica y compilación del material a usar en la aplicación móvil.
- FASE 3. Implementación. Implementación de la propuesta pedagógica mediada por la aplicación móvil.
- FASE 4. Evaluación. Implementación de la prueba posttest para conocer el nivel del vocabulario de los estudiantes posterior a la intervención y en comparación con la prueba pretest.

Cronograma

Con el fin de cumplir los objetivos del proyecto, se establece un diagrama de Gantt, que en su estructura tiene fases a desarrollar. Este diagrama permite ver las fases y los tiempos en los cuales se ha de desarrollar el proyecto.

1. Elaboración de la propuesta pedagógica																		
2. Diseño de la aplicación																		
Fase III																		
Implementación de la propuesta pedagógica mediada por la aplicación móvil.																		
1. Implementación de la aplicación y desarrollo del contenido por parte de los participantes.																		
2. Seguimiento a los participantes.																		
Fase IV																		
Evaluación.																		
1. Realización del test final por parte de los participantes																		
2. Análisis y publicación de los resultados y conclusiones sobre la hipótesis inicial planteada para el proyecto.																		

Nota. Autoría propia

Presupuesto

En la actualidad, casi todas las personas y en especial los estudiantes universitarios tienen un dispositivo móvil. Esto es una ventaja para este proyecto, pues el estudiante participante solamente va a requerir este recurso para poder participar y verse beneficiado por la

implementación de la aplicación móvil. Este proyecto resulta muy económico por esta razón y por el hecho de que hay una aplicación, App Inventor, para crear aplicaciones y su descarga y uso es gratuito.

Tabla 1

Presupuesto

CONCEPTO	VALOR CONCEPTO	TOTALES
Equipos		
10 equipos de móviles	\$ 350.000	\$ 3.500.0000
TOTAL, EQUIPOS:		\$ 5.000.000
Materiales		
Software de aplicación de uso libre	\$ 0.0	\$ 0.0
Software App Inventor	\$ 0.0	\$ 0.0
TOTAL, MATERIALES:		\$ 0.0
Talento Humano		
90 horas de trabajo de docentes de la investigación	\$ 20.000	\$ 1.800.000
10 capacitaciones Virtuales	\$ 20.000	\$ 200.000
TOTAL, TALENTO HUMANO:		\$ 2. 000.000
TOTAL, PRESUPUESTO:		\$ 5.500.000

Nota. Autoría propia

Resultados y Análisis

La presente encuesta se aplicó a la muestra, que está constituida por 39 estudiantes del primer semestre de la Licenciatura de Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia del nodo de Bucaramanga, matriculados en el periodo 1602 del 2021. De los 39, 12 estudiantes participantes procedieron a diligenciar la encuesta y con base en estos resultados, se hace el presente análisis.

A continuación, se presentarán los resultados del presente proyecto:

En la Caracterización a la población de la licenciatura de inglés como lengua extranjera de la UNAD del CEAD Bucaramanga se encontró que el 75% eran mujeres y el 25% hombres, además, el 91,7% estudio inglés en primaria frente a un 8,3% que no. Otro factor encontrado es que el 66,7% no ha realizado nunca un curso de inglés en un instituto privado frente al 33,3% que sí. También se encontró que el 75% considera que la mejor forma de aprender inglés es a través de juego, el 8,3% indican que el aprendizaje de vocabulario se logra a través de la lectura de texto y finalmente un 16,7% consideran que es posible a través de un diccionario. Cabe mencionar que el 91,7% tienen smartphone y consideran que es posible adquirir vocabulario a través de este medio frente a un 8,3% que no cuenta con uno de estos dispositivos que consideran que no es importante para aprender vocabulario. Finalmente, el 100% de la población indicó que estarían contentos de utilizar una aplicación con gamificación para aprender vocabulario (Ver figura 12).

De igual forma, se clasificó el nivel de inglés a través de una evaluación pre test encontrando los siguientes datos de acuerdo los resultados obtenidos. El 17% alcanzaron un nivel

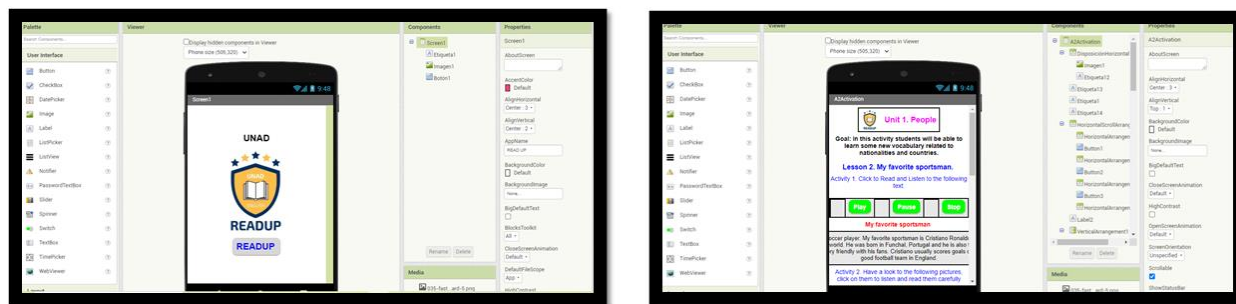
de excelente de desempeño, el 58% presentaron un nivel medio y el restante 25% un nivel regular (Ver figura 14).

Luego de Aplicar el modelo instruccional de Merrill a la población de la licenciatura de inglés como lengua extranjera de la UNAD del CEAD Bucaramanga y de la posterior implementación de la prueba pos test se pudo determinar que el app fue exitoso porque el 75% de la población alcanzo un nivel excelente en la prueba de salida y el restante 25% alcanzo un desempeño medio (Ver figura 15).

En el diseño de la aplicación móvil ReadUp se construyo lo siguiente en app inventor.

Figura 2

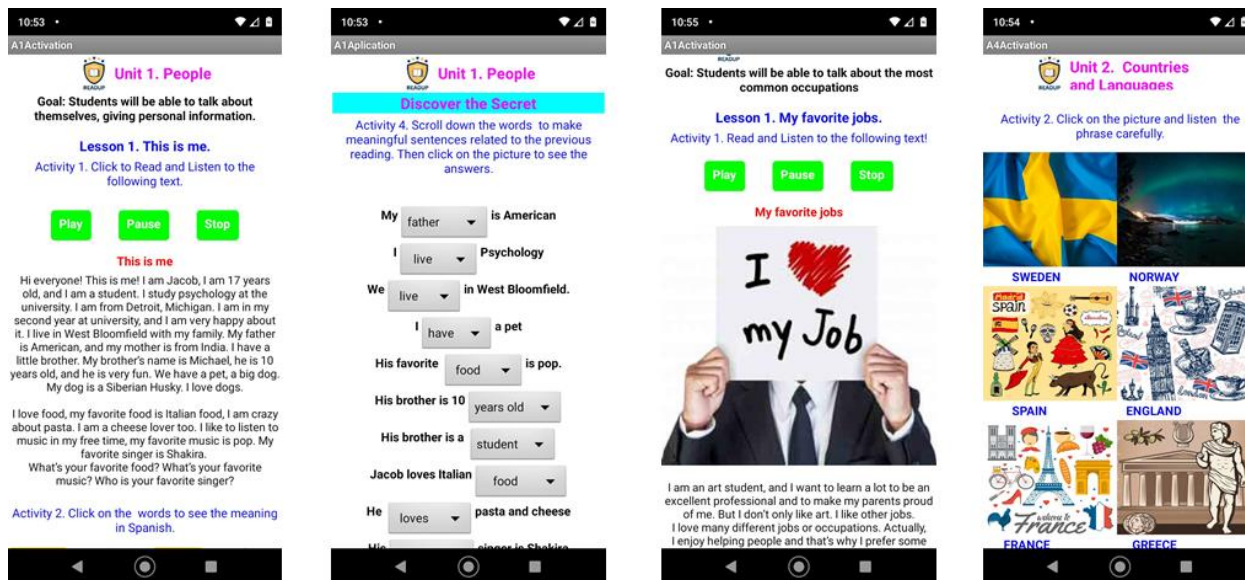
Construcción de aplicación en App Inventor



Nota. Autoría propia

Figura 3

Interfaz de la Aplicación



Nota. Autoría propia

Figura 4

Contenido de la App



Nota. Autoría propia

Fases de la Aplicación del Instrumento

1. Diseño del instrumento. (semana 1)
2. Socialización con la directora de curso de inglés I del programa Licenciatura de Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés. (Semana 2)
3. Socialización con la muestra (estudiantes del curso de inglés I del programa Licenciatura de Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés del nodo Bucaramanga). (Semana 3)
4. Diligenciamiento del formulario por parte de la muestra. (Semana 4)
5. Tabulación y análisis de los resultados. (semana 5)

A continuación, se realizará un análisis de la tabulación de los resultados para obtener ideas claras que puedan ayudar a lograr los objetivos del proyecto.

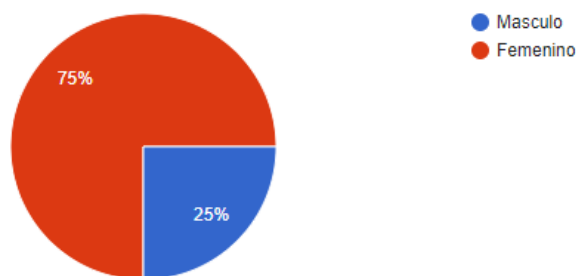
Estudiantes participantes en la encuesta:

Género de los participantes:

Figura 5

Genero de los participantes

12 respuestas



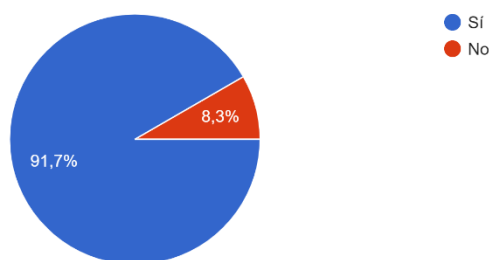
Nota. Autoría propia

Este gráfico muestra la información acerca del acceso que tuvo el estudiante participante al aprendizaje de una segunda lengua en primaria. Se puede ver que en su mayoría tuvieron acceso al inglés desde niños, sin embargo, el 8,3% de los encuestados indican que no tuvieron acceso al inglés en primaria, lo que traería, posiblemente, falencias en el futuro.

Figura 6

Estudio de Inglés en Primaria

12 respuestas



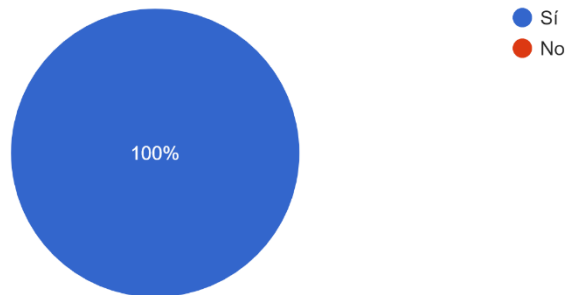
Nota. Autoría propia

Este gráfico muestra la información acerca del acceso que tuvo el estudiante participante al aprendizaje de una segunda lengua en bachillerato. Esta gráfica indica que el 100% de los encuestados tuvieron acceso al inglés en el bachillerato, por lo que llegan con bases a la universidad.

Figura 7

Estudio Ingles en Bachillerato

12 respuestas



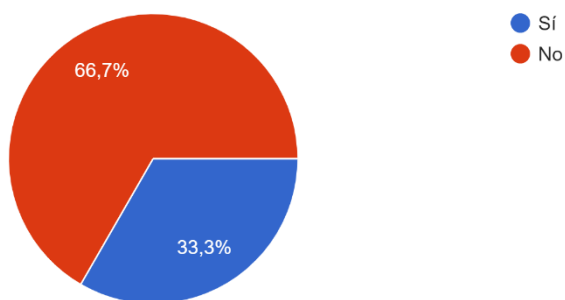
Nota. Autoría propia

El presente gráfico deja ver el acceso al aprendizaje del inglés a través de medios propios e instituciones privadas. La mayoría de los encuestados no han tenido la posibilidad de aprender inglés a través de instituciones privadas, lo cual los pone en desventaja con la minoría.

Figura 8

Cursos de Inglés Realizados en Instituciones Privadas

12 respuestas



Nota. Autoría propia

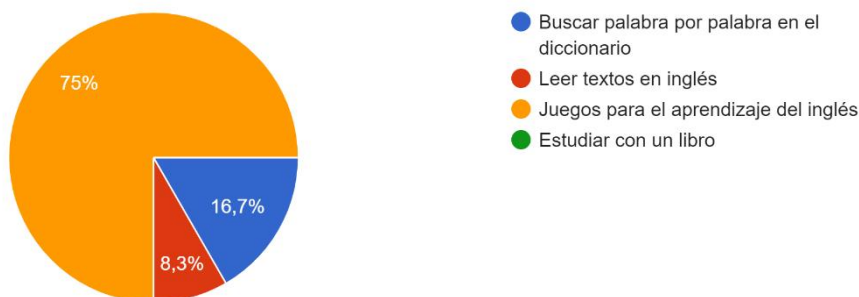
El siguiente gráfico nos deja ver la percepción y opinión de los participantes en cuanto a la mejor opción para el aprendizaje de una segunda lengua. En la actualidad está en tendencia la gamificación, pues es una manera fácil, dinámica y entretenida de aprender, especialmente una lengua extranjera. La mayoría coincide que la gamificación es la mejor o más pertinente forma de aprender inglés, en total el 75% coincidieron en que es la mejor forma de aprender inglés.

Figura 9

La Mejor Opción para el Aprendizaje de una Segunda Lengua.

¿Cuál de las siguientes opciones considera es más pertinente para adquirir vocabulario en inglés?

12 respuestas



Nota. Autoría propia

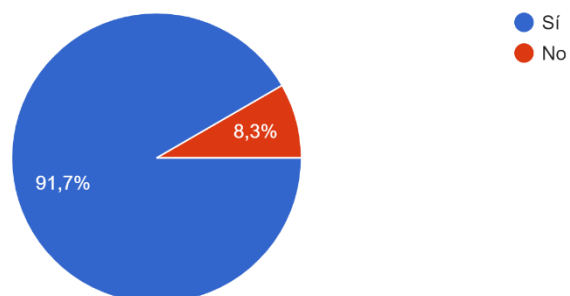
En esta sección de la encuesta, vemos lo referente al acceso de dispositivos electrónicos para el aprendizaje de una lengua. Aunque parezca asombroso, no todos tienen acceso a un smartphone, y aquí podemos ver que el 8,3% de la población encuestada, no tiene un Smart one, por lo que no tendría acceso a aplicaciones móviles para el aprendizaje de una segunda lengua.

Figura 10

Cuenta con Smart Phone

¿Tiene smart phone?

12 respuestas



Nota. Autoría propia

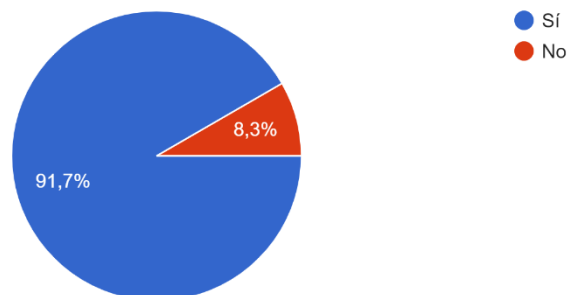
Esta es la percepción de los participantes con respecto de la opción de aprender y/o adquirir vocabulario en inglés a través de un Smart Phone. El 91% de la población encuestada, coincide que es posible adquirir vocabulario a través de aplicaciones. Lo cual indica que están muy abiertos a una aplicación para dicho objetivo.

Figura 11

Percepción de los Participantes con Respecto de la Opción de Aprender y/o Adquirir Vocabulario en Inglés a través de un Smart Phone

¿Considera que es posible adquirir vocabulario en inglés usando un dispositivo móvil?

12 respuestas



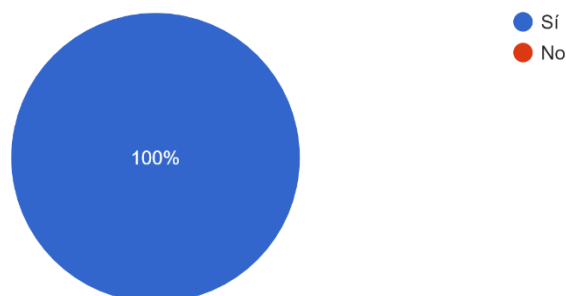
Nota. Autoría propia

Este gráfico es muy importante, ya que los participantes indicaron en su totalidad, el 100%, que están interesados en adquirir una aplicación móvil para la adquisición de vocabulario en inglés. Todos los participantes están interesados en tener acceso a una aplicación móvil para la adquisición de vocabulario, lo cual les ayudaría mucho en su carrera y formación. Esta pregunta es importante, ya que el presente proyecto busca el desarrollo de una aplicación móvil para el aprendizaje de una segunda lengua, en este caso, el inglés.

Figura 12

Interesados en Adquirir una Aplicación Móvil para la Adquisición de Vocabulario en Inglés

12 respuestas



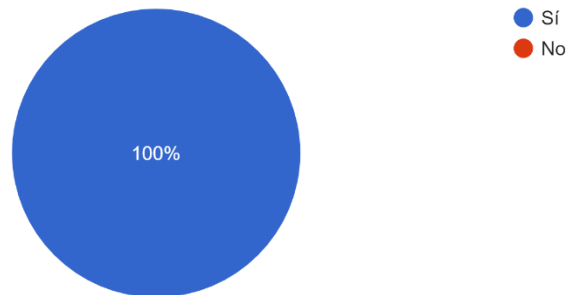
Nota. Autoría propia

Finalmente, la última pregunta tiene que ver con la percepción de la gamificación en el aprendizaje de una segunda lengua. Esta pregunta también resulta muy importante, ya que se pretende utilizar la gamificación dentro de la aplicación a desarrollar, y el 100% de la población encuestada coincide que la gamificación es una buena estrategia.

Figura 13

La Percepción de la Gamificación en el Aprendizaje de una Segunda Lengua

12 respuestas

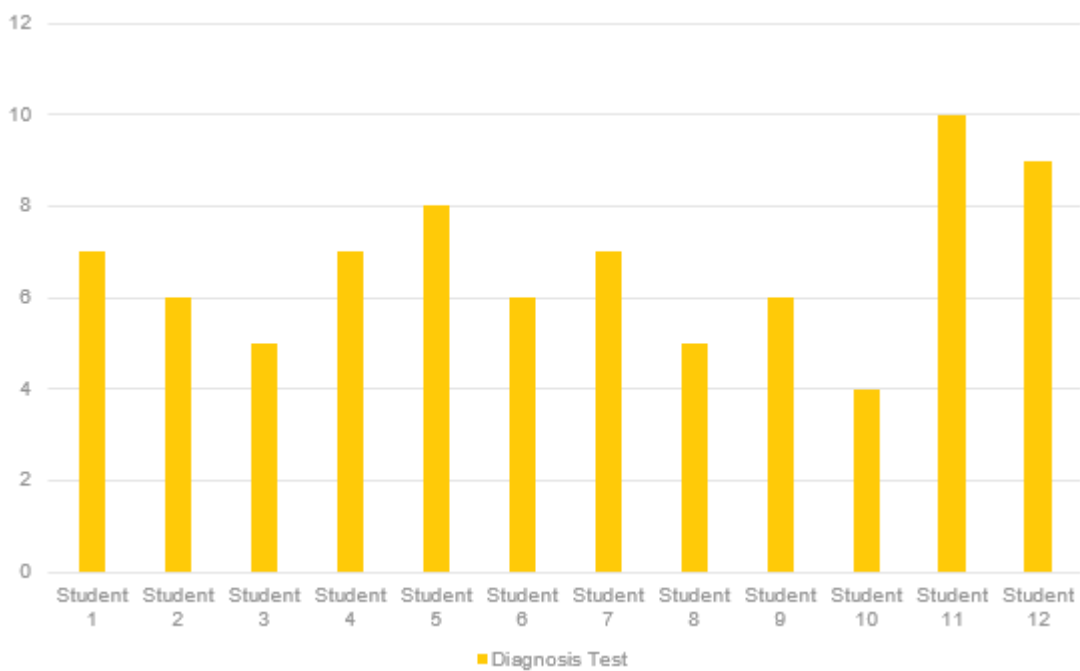


Nota. Autoría propia

Después de la presentación de la prueba diagnóstica, se evidenció que, la muestra obtuvo en promedio 6.5/10, en dicha prueba como se evidencia a continuación.

Figura 14

Prueba de Entrada



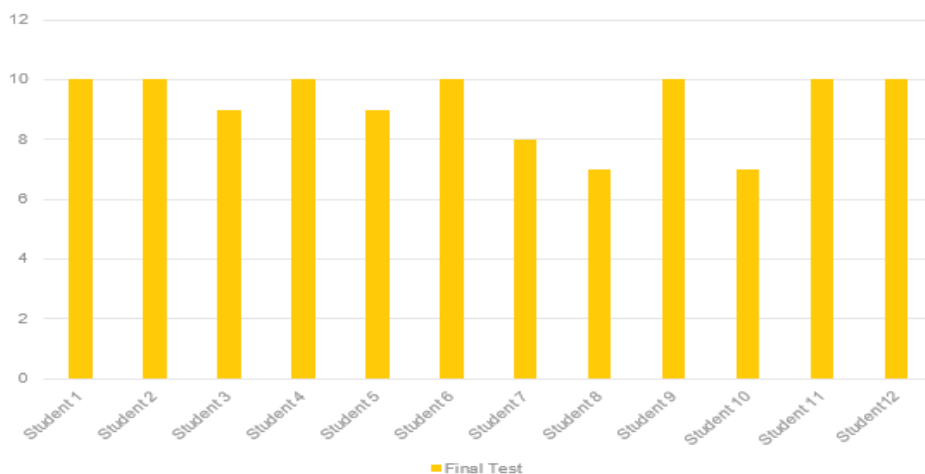
Nota. Autoría propia

Tabla 2*Prueba de entrada*

Frecuencia	Porcentaje	Total
2 estudiantes con excelente desempeño (9-10 pts.)	17 %	
7 estudiantes con buen desempeño (6-8 pts.)	58 %	
3 estudiantes con regular desempeño (4-5 pts.)	25 %	
		12 estudiantes

Nota. Autoría propia

El resultado de los estudiantes en la prueba final, después de haber usado la aplicación ReadUp, fue mucho mejor, la población obtuvo como promedio 9/10. Es importante mencionar que, la prueba diagnóstica y la prueba final, evaluaban el mismo contenido y poseían características similares. Es por esta razón que se puede decir que, la aplicación le permitió a los estudiantes participantes, mejorar su vocabulario en inglés y desarrollar su habilidad de comprensión de lectura en inglés.

Figura 15*Prueba de Salida*

Nota. Autoría propia

Tabla 3*Prueba de Salida*

Frecuencia	Porcentaje	Total
9 estudiantes con excelente desempeño (9-10 pts.)	75 %	
3 estudiantes con buen desempeño (6-8 pts.)	25 %	
0 estudiantes con regular desempeño (0-5 pts.)	0 %	
		12 estudiantes

Nota. Autoría propia

Discusión

La adquisición de vocabulario de una lengua extranjera a través de aplicaciones móviles es una opción interesante e innovadora para entornos como el del presente proyecto. El uso de la tecnología y el internet hacen que el aprendizaje sea más efectivo y que exista un ambiente autónomo en el mismo. El aprendizaje autónomo es un conjunto de habilidades que le permiten al individuo obtener conocimiento para aportar a su desarrollo como persona y le facilita la adaptación de manera simpática a los cambios de la sociedad. De acuerdo con Cabrales y Cáceres (2013) “La autonomía implica una relación directa con la conciencia, sería imposible ser autónomo respecto a algo de lo que no se tiene plena conciencia; los actos inconscientes están por naturaleza fuera del control de quien los ejecuta” (p. 48).

Después de observar el desempeño de los participantes que forman parte del estudio de este proyecto, se ve reflejado la alta motivación que existe en la mayoría de los participantes al aprender a través de aplicaciones móviles. Al observar la interacción de los estudiantes en la aplicación, vemos que el aprendizaje aumenta cuando los estudiantes, de alguna manera implementan el uso de las redes sociales en su proceso de aprendizaje, lo que coincide con el trabajo de De la Nuez, G. y Sánchez, A. (2014). De acuerdo con Silva, (2010) “Las TIC favorecen el desarrollo de estos enfoques porque proveen un buen soporte para la interacción del aprendiz con el tutor y los otros aprendices, la colaboración entre pares y la construcción conjunta del conocimiento” (s.p).

Conclusiones

En el presente trabajo se determinó que a través de la caracterización de la población se pudo conocer los datos sociodemográficos de la población a través de la herramienta Google Forms. Lo más importante de la caracterización, fue conocer qué tan familiarizados han estado los participantes con el inglés y si tienen acceso a teléfonos inteligentes. De igual manera, se caracterizó a los participantes, a través de una prueba diagnóstico para recolección de datos donde se resalta el nivel de inglés, específicamente de vocabulario, que manejaban los participantes. Se aplicó el modelo Instruccional Merrill, debido a que sus cuatro fases: activación, demostración, aplicación e integración, se adaptó perfectamente a la aplicación y su estructura. Se diseñó la aplicación móvil ReadUp en el espacio web App Inventor, con el fin de que los estudiantes de la licenciatura de inglés como lengua extranjera de la UNAD del CEAD Bucaramanga, adquieran el vocabulario del inglés. Finalmente, se determinó que la aplicación ReadUp diseñada bajo el modelo instruccional de Merrill sirvió para que los estudiantes de la licenciatura de inglés como lengua extranjera de la UNAD del CEAD Bucaramanga, adquirieran el vocabulario en inglés, a través de ejercicios de comprensión de lectura y juegos de la aplicación.

Se puede concluir que es pertinente aplicar el proyecto ya que la población tiene bastante interés por la aplicación móvil, la cual consideran que será de bastante utilidad. La aplicación ReadUp le permitió a los estudiantes participantes, mejorar su vocabulario en inglés y desarrollar su habilidad de comprensión de lectura en inglés y esto se observa gracias a la comparación de los resultados de la prueba diagnóstica con la prueba final. La propuesta es una idea de mucha utilidad para los estudiantes participantes, no solo por la naturaleza de la UNAD como universidad con metodología virtual y a distancia, sino también por la motivación que

demuestran los encuestados con sus respuestas. El uso de la tecnología a través de un dispositivo móvil y la gamificación como estrategia didáctica, motiva a los estudiantes, quienes ven el aplicativo como una herramienta amigable y útil.

Referencias

- Alicia González Pérez, & María José Sosa Díaz. (2021). Aspectos pedagógicos, tecnológicos y de interacción social del aprendizaje móvil: Revisión Sistemática de Literatura. *Educatio Siglo XXI*, 39(1).
- Alfonso, C., Olaya, B., Dary, R., & Sarria, E. (2018). Método Para El Aprendizaje Del Vocabulario Inglés En Estudiantes De Ingeniería De Sistemas De La Universidad De La Amazonia-Method To Learning Of Vocabulary English In Systems Engineering Students From University Of Amazonia. *18(36)*, 101–109. Recuperado de: <http://www.revistas.usb.edu.co/index.php/Ingenium/article/view/3434/2827>
- Almusharraf, N., & Bailey, D. R. (2021). A regression analysis approach to measuring the influence of student characteristics on language learning strategies. *International Journal of Instruction*, 14(4), 463-482. <https://doi.org/10.29333/iji.2021.14428a>
- Amanda Suyo-Vega, J., da Costa Polonia, A., & Inês Miotto, A. (2021). Revisión Sistemática Sobre Aprendizaje Autónomo Universitario a Través De La Virtualidad. *3C TIC*, 10(2), 17–47. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17993/3ctic.2021.102.17-47>
- Arias, F. G. (2012). El Proyecto de Investigación: Introducción a la metodología científica. Episteme. <https://books.google.com/books?id=W5n0BgAAQBAJ>
- Arteaga L., C. (2011). *Uso de las TIC para el aprendizaje del inglés en la Universidad Autónoma de Aguascalientes*. *Apertura*, 3(2), 3, nú(1665–6180). Recuperado de: <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=68822737007>
- Beltrán, M. (2017). El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera. *Revista Boletín Redipe*, 6(4), 91–98. <https://doi.org/10.36260/rbr.v6i4.227>
- Bilbao-Osorio, B., Dutta, S. y Lavin, B. (2014). *WEF_GlobalInformationTechnology Report 2014*.
- Bornman, E. (2012). The Mobile Phone In Africa: Has It Become A Highway To The Information Society Or Not? *Contemporary Educational Technology*, 3(4), 278-292. Recuperado de: [the-mobile-phone-in-africa-has-it-become-a-highway-to-the-information-society-or-not-6084.pdf](http://www.cedtech.net/the-mobile-phone-in-africa-has-it-become-a-highway-to-the-information-society-or-not-6084.pdf) (cedtech.net)

- Boude, O., y Medina, A. (2011). *Desarrollo de competencias a través de un ambiente de aprendizaje mediado por TIC en educación superior*. Educación Médica Superior, 25, p. 301–311. Recuperado de: <http://scielo.sld.cu/pdf/ems/v25n3/ems07311.pdf>
- Chávez-Zambano, M. X., Saltos-Vivas, M. A. y Saltos-Dueñas, C. M. (2017). La importancia del aprendizaje y conocimiento del idioma inglés en la enseñanza superior. *Dominio de las Ciencias*, 3(3 mon), 759–771.
<https://doi.org/10.23857/dc.v3i3>
- Christians, Gerald. (2018) "The Origins and Future of Gamification". Senior Theses. 254.
https://scholarcommons.sc.edu/senior_theses/254
- Contreras S., O. L. (2012). *Stephen Krashen: sus Aportes a la Educación Bilingüe*. Rastros Rostros, 14, 123–124. Recuperado de:
<https://revistas.ucc.edu.co/index.php/ra/article/view/491>
- De la Nuez, G. y Sánchez, A. (2014). *Innovar para educar: Uso de los dispositivos móviles en la enseñanza y el aprendizaje del inglés*. *Historia y Comunicación Social*. v. 19, p. 771-779. Recuperado de:
<https://accedacris.ulpgc.es/handle/10553/11972>
- Díaz, M. (2018). Uso de las herramientas tecnológicas para la enseñanza de la lengua extranjera. *CULTURA EDUCACIÓN Y SOCIEDAD*, 9(3), 741–748.
<https://doi.org/10.17981/cultedusoc.9.3.2018.87>
- Feria M., I. (2016). *Objetos virtuales de aprendizaje y el desarrollo de aprendizaje autónomo en el área de Inglés*. *Investigación Científica Y Tecnológica. Praxis*, 12-N1. Recuperado de:
<https://revistas.unimagdalena.edu.co/index.php/praxis/article/view/1848>
- Florido-Benítez, Lázaro. (2016). LAS APLICACIONES MÓVILES CONTRIBUYEN A MEJORAR LOS NIVELES DE SATISFACCIÓN DEL PASAJERO. *Revista Turismo Estudios e Prácticas UERN*. 5. 122-148. Recuperado de:
https://www.researchgate.net/publication/312119711_LAS_APLICACIONES_MOVILES_CONTRIBUYEN_A_MEJORAR_LOS_NIVELES_DE_SATISFACCION_DEL_PASAJERO
- Gallego-Durán, F. J., Villagrà-Arnedo, C. J., Satorre Cuerda, R., Compañ, P., Molina-Carmona, R., & Llorens Largo, F. (2014). *Panorámica: serious games, gamification y mucho más*. Recuperado de:
<https://rua.ua.es/dspace/bitstream/10045/37972/1/148-1324-1-PB.pdf>

- García S., S. (2016). *Educación a Distancia, Interactiva y Ubicua para el Aprendizaje de Lengua Inglesa*. Academia y Virtualidad, 9, (1), 68, 73. Recuperado de: <https://revistas.unimilitar.edu.co/index.php/ravi/article/view/1706/1430>
- García, S. (2019). ¿Qué es el m-learning? ¿Es una opción viable para la educación del siglo XXI? Observatorio de innovación educativa. Recuperado de: <https://observatorio.tec.mx/edu-news/que-es-mobile-learning>
- Hernández S., C. Fernández C., P. Baptista L., (2014) *Metodología de la Investigación*, 6ta edición, Capítulo 4, McGraw-Hill, México. Recuperado de <http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologiade-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>
- Korkealehto, K., & Siklander, P. (2018, June). Enhancing engagement, enjoyment and learning experiences through gamification on an English course for health care students. In Seminar. net (Vol. 14, No. 1, pp. 13-30). Recuperado de: <file:///C:/Users/andre/Downloads/yberlord,+13-30+Korkealehto+Siklander+Enhancing+engagement.pdf>
- Martin, F. y Betrus, A. K. (2019). Medios digitales para el aprendizaje. Springer International Publishing. <https://doi.org/10.1007/978-3-030-33120-7>
- McMillan, J. H. y Schumacher, S. (2005). Investigación educativa: Una introducción conceptual (5a ed.). Pearson Educación.
- Medina Jiménez, I. P. (2021). La construcción de inferencias en la comprensión lectora : una investigación correlacional = Building inferences in reading comprehension: a correlational study. *Educatio Siglo XXI: Revista de La Facultad de Educación*, 39(1), 167–188. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.6018/educatio.451971>
- Montaño-González, J. (2017) Learning Strategies in Second Language Acquisition. US-China Foreign Language, August 2017, Vol. 15, No. 8, 479-492. Recuperado de: Microsoft Word - 1.Learning Strategies in Second Language Acquisition.docx.doc (davidpublisher.com)
- Pamela C. Snow, Linda J. Graham, Emina J. Mclean & Tanya A. Serry (2020) The oral language and reading comprehension skills of adolescents in flexible learning programmes, *International Journal of Speech-Language Pathology*, 22:4, 425-434, DOI: 10.1080/17549507.2019.1652343 Recuperado de: The oral language and

reading comprehension skills of adolescents in flexible learning programmes
(unad.edu.co)

- Pathan, H., Khatoon, S., Raheem, M. A., Mushtaq, F., Mohammad, J. K., & Memon, S. (2021). Blog-mediated learning strategies impacts learner autonomy in the ESL context. *Ilkogretim Online*, 20(5), 2231–2239. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.17051/ilkonline.2021.05.242>
- Pérez-Sánchez, J.; García-Valladares, J.; Salinas-padilla, H. (2019). *El uso de la tecnología en la enseñanza del idioma inglés para educación básica*. Tesis de Licenciatura. Facultad de Ciencias Educativas. Universidad Autónoma del Carmen, agosto 2019. Recuperado de:
<http://www.repositorio.unacar.mx/jspui/handle/1030620191/446>
- Ramos, A., Herrera, J., & Ramírez, M. (2010). Desarrollo de habilidades cognitivas con aprendizaje móvil: Un estudio de casos. *Comunicar*, 17(34), 201–209. Recuperado de: <https://doi.org/10.3916/C34-2010-03-20>
- Reychav, I. & Wu, D. (2015). Mobile collaborative learning: The role of individual learning in groups through text and video content delivery in tablets. *Computers in Human Behavior*, 50, 520–534. <http://doi.org/10.1016/j.chb.2015.04.019>
- Rismanto, R., Nurul Asri, A., Satria Andoko, B., Hirashima, T., & Arifiandi Leonanta, A. (2021). A Preliminary Study: Toulmin Arguments In English Reading Comprehension For English as Foreign Language Students. 2021 International Conference on Electrical and Information Technology (IEIT), Electrical and Information Technology (IEIT), 2021 International Conference On, 6–10. <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.1109/IEIT53149.2021.9587398>
- Rodrigues, H., Almeida, F., Figueiredo, V., & Lopes, S.L. (2019). Tracking e-learning through publishedpapers: A systematic review. *Computers & Education*, 136, 87-98.
- Salvador Montaner Villalba, y Eductec. (2016). Reseña “Gamificación: Como motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula.” *Eductec*, Iss 55 (2016). <https://doi-org.bibliotecavirtual.unad.edu.co/10.21556/eductec.2016.55.705>
- Sosa, R., & Chacin, J. (2013). Estrategias de aprendizaje para la adquisición de vocabulario en lenguas extranjeras. *Ágora*, 61-86. Recuperado de:
<http://bdigital.ula.ve/storage/pdf/agora/v16n31/art04.pdf>

- Tan-I Chen. (2021). A Study on the Influence of Learner Characteristics, Educator Characteristics and Learning Strategies on Learning Satisfaction in E-Learning. *International Journal of Organizational Innovation*, 14(1), 165–171.
- TENORIO-SEPÚLVEDA, G. C., SOBERANES-MARTÍN, A., & MARTÍNEZ-REYES, M. (2018). Diseño instruccional con aprendizaje adaptativo de un curso en línea Redacción de protocolos de investigación Instructional design with adaptive learning of an online course Writing of research protocols. *Revista de Gestión Universitaria*, 2(3), 9-16.
- Zambrano, J. (2009). Aprendizaje móvil (M-LEARNING). I, vol. 4, n.º 7, pp. 38–41, jul. 2009. Recuperado de:
<https://revistas.uniminuto.edu/index.php/Inventum/article/view/127>

Anexos

Bucaramanga, 22 de septiembre de 2021

Dra. Litssy Gaitán

Líder Escuela de Educación UNAD ZCORI

Asunto: Solicitud de autorización para la aplicación de proyecto de investigación en los estudiantes de primera matrícula del CEAD Bucaramanga del programa Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés.

Cordial saludo,

De manera atenta, y en calidad de estudiante de la Escuela de Educación en el programa Maestría en Educación y líder del Instituto Virtual de Lenguas (ZCORI), le solicito se me permita tomar como muestra para mi proyecto de investigación, a los estudiantes de primera matrícula de la Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés del CEAD Bucaramanga. Esto con el fin de darles la oportunidad a los estudiantes de participar en el proyecto a través de la utilización de una aplicación móvil para mejorar la comprensión de lectura y adquisición de vocabulario del inglés. El proyecto permitirá ver la pertinencia del uso de aplicativos móviles en estudiantes de lenguas extranjeras.

Por tal motivo, le solicito me dé el aval de invitar a los **estudiantes matriculados en el curso Introducción a la Licenciatura en Lenguas Extranjeras con Énfasis en Inglés (1604 – 2021)**, a una corta reunión donde se les dará información acerca del proyecto y se les hará la invitación a participar, esperando que ellos tomen la decisión de participar o no.

Fecha: martes 28 de septiembre

Hora: 6:30 P.M.

Enlace de conexión: <https://meet.google.com/ivo-yfug-fdt>

Enlace de inscripción: <https://forms.gle/4LBaklynnoouy9V6>

Héctor Andrés Sánchez P.

Maestrante en Educación – ECEDU UNAD



Nota. Autoría propia

CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA

Yo Karel Rosana Moreno Vega de 17 años de edad, y participante, del proyecto de grado del estudiante Héctor Andrés Sánchez Piraganta, de la Maestría en Educación y líder del Instituto Virtual de Lenguas de la UNAD; acepto de manera voluntaria que se me incluya como sujeto de estudio en el proyecto denominado IMPLEMENTACIÓN DE UNA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA A TRAVÉS DE UNA APLICACIÓN MÓVIL PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN DE LECTURA Y ADQUISICIÓN DE VOCABULARIO DEL INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL PROGRAMA DE LICENCIATURA EN LENGUAS EXTRANJERAS CON ÉNFASIS EN INGLÉS, luego de haber conocido y comprendido en su totalidad, la información sobre dicho proyecto, riesgos si los hubiera y beneficios directos e indirectos de mi participación en el estudio, y en el entendido de que:

- Puedo retirarme del proyecto si lo considero conveniente a mis intereses, aun cuando el investigador responsable no lo solicite, informando mis razones para tal decisión en la Carta de Revocación respectiva si lo considero pertinente, pudiendo si así lo deseo, recuperar toda la información obtenida de mi participación.
- No haré ningún gasto, ni recibiré remuneración alguna por la participación en el estudio.
- Se guardará estricta confidencialidad sobre los datos obtenidos producto de mi participación, con un número de clave que ocultará mi identidad.
- Si en los resultados de mi participación como alumno o profesor se hiciera evidente algún problema relacionado con mi proceso de enseñanza – aprendizaje, se me brindará orientación al respecto.
- Puedo solicitar, en el transcurso del estudio información actualizada sobre el mismo, al investigador responsable.

Lugar y Fecha:

Bucaramanga, 28 de septiembre de 2021

Nombre y firma del participante:

Karel Rosana Moreno Vega
Karel Rosana Moreno Vega

Nombre y firma del Supervisor

Dra. Litsy Gaitan

Nota. Autoría propia

CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PROYECTOS DE INVESTIGACIÓN EDUCATIVA

Yo Karel Rosana Moreno Vega, de 17 años de edad, y participante, del proyecto de grado del estudiante Héctor Andrés Sánchez Piraganta, de la Maestría en Educación y líder del Instituto Virtual de Lenguas de la UNAD; acepto de manera voluntaria que se me incluya como sujeto de estudio en el proyecto denominado IMPLEMENTACIÓN DE UNA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA A TRAVÉS DE UNA APLICACIÓN MÓVIL PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN DE LECTURA Y ADQUISICIÓN DE VOCABULARIO DEL INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL PROGRAMA DE LICENCIATURA EN LENGUAS EXTRANJERAS CON ÉNFASIS EN INGLÉS, luego de haber conocido y comprendido en su totalidad, la información sobre dicho proyecto, riesgos si los hubiera y beneficios directos e indirectos de mi participación en el estudio, y en el entendido de que:

- Puedo retirarme del proyecto si lo considero conveniente a mis intereses, aun cuando el investigador responsable no lo solicite, informando mis razones para tal decisión en la Carta de Revocación respectiva si lo considero pertinente, pudiendo si así lo deseo, recuperar toda la información obtenida de mi participación.
- No haré ningún gasto, ni recibiré remuneración alguna por la participación en el estudio.
- Se guardará estricta confidencialidad sobre los datos obtenidos producto de mi participación, con un número de clave que ocultará mi identidad.
- Si en los resultados de mi participación como alumno o profesor se hiciera evidente algún problema relacionado con mi proceso de enseñanza – aprendizaje, se me brindará orientación al respecto.
- Puedo solicitar, en el transcurso del estudio información actualizada sobre el mismo, al investigador responsable.

Lugar y Fecha:

Bucaramanga, 28 de septiembre de 2021

Nombre y firma del participante:

Karel Rosana Moreno Vega
Karel Rosana Moreno Vega

Nombre y firma del Supervisor

Dra. Litsy Gaitan

Nota. Autoría propia

**CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PROYECTOS DE
INVESTIGACIÓN EDUCATIVA**


Yo Harold Enrique Díaz Conajalino, de 31 años de edad, y participante; del proyecto de grado del estudiante Héctor Andrés Sánchez Piragauta, de la Maestría en Educación y líder del Instituto Virtual de Lenguas de la UNAD; acepto de manera voluntaria que se me incluya como sujeto de estudio en el proyecto denominado IMPLEMENTACIÓN DE UNA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA A TRAVÉS DE UNA APLICACIÓN MÓVIL PARA MEJORAR LA COMPRESIÓN DE LECTURA Y ADQUISICIÓN DE VOCABULARIO DEL INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL PROGRAMA DE LICENCIATURA EN LENGUAS EXTRANJERAS CON ÉNFASIS EN INGLÉS, luego de haber conocido y comprendido en su totalidad, la información sobre dicho proyecto, riesgos si los hubiera y beneficios directos e indirectos de mi participación en el estudio, y en el entendido de que:

- Puedo retirarme del proyecto si lo considero conveniente a mis intereses, aun cuando el investigador responsable no lo solicite, informando mis razones para tal decisión en la Carta de Revocación respectiva si lo considero pertinente; pudiendo si así lo deseo, recuperar toda la información obtenida de mi participación.
- No haré ningún gasto, ni recibiré remuneración alguna por la participación en el estudio.
- Se guardará estricta confidencialidad sobre los datos obtenidos producto de mi participación, con un número de clave que ocultará mi identidad.
- Si en los resultados de mi participación como alumno o profesor se hiciera evidente algún problema relacionado con mi proceso de enseñanza – aprendizaje, se me brindará orientación al respecto.
- Puedo solicitar, en el transcurso del estudio información actualizada sobre el mismo, al investigador responsable.

Lugar y Fecha:

Bucaramanga, 28 de septiembre de 2021

Nombre y firma del participante:

Harold Enrique Díaz Conajalino


Nombre y firma del Supervisor

Dra. Lissy Gaitan

Nota. Autoría propia

**CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PROYECTOS DE
INVESTIGACION EDUCATIVA**

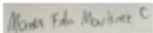
Yo Maria Fernanda Martínez Carvajal , de 17 años de edad, y participante; del proyecto de grado del estudiante Héctor Andrés Sánchez Piragauta, de la Maestría en Educación y líder del Instituto Virtual de Lenguas de la UNAD; acepto de manera voluntaria que se me incluya como sujeto de estudio en el proyecto denominado IMPLEMENTACIÓN DE UNA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA A TRAVÉS DE UNA APLICACIÓN MÓVIL PARA MEJORAR LA COMPRESIÓN DE LECTURA Y ADQUISICIÓN DE VOCABULARIO DEL INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL PROGRAMA DE LICENCIATURA EN LENGUAS EXTRANJERAS CON ÉNFASIS EN INGLÉS, luego de haber conocido y comprendido en su totalidad, la información sobre dicho proyecto, riesgos si los hubiera y beneficios directos e indirectos de mi participación en el estudio, y en el entendido de que:

- Puedo retirarme del proyecto si lo considero conveniente a mis intereses, aun cuando el investigador responsable no lo solicite, informando mis razones para tal decisión en la Carta de Revocación respectiva si lo considero pertinente; pudiendo si así lo deseo, recuperar toda la información obtenida de mi participación.
- No haré ningún gasto, ni recibiré remuneración alguna por la participación en el estudio.
- Se guardará estricta confidencialidad sobre los datos obtenidos producto de mi participación, con un número de clave que ocultará mi identidad.
- Si en los resultados de mi participación como alumno o profesor se hiciera evidente algún problema relacionado con mi proceso de enseñanza – aprendizaje, se me brindará orientación al respecto.
- Puedo solicitar, en el transcurso del estudio información actualizada sobre el mismo, al investigador responsable.

Lugar y Fecha:

Bucaramanga, 28 de septiembre de 2021

Nombre y firma del participante:

 Maria Fernanda Martínez Carvajal

Nombre y firma del Supervisor

 Dra. T. Itany Gaitan

Nota. Autoría propia

**CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PROYECTOS DE
INVESTIGACIÓN EDUCATIVA**

Yo Eliandro Carrascal Trigos, de 18 años de edad, y participante; del proyecto de grado del estudiante Héctor Andrés Sánchez Piragauta, de la Maestría en Educación y líder del Instituto Virtual de Lenguas de la UNAD; acepto de manera voluntaria que se me incluya como sujeto de estudio en el proyecto denominado IMPLEMENTACIÓN DE UNA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA A TRAVÉS DE UNA APLICACIÓN MÓVIL PARA MEJORAR LA COMPRESIÓN DE LECTURA Y ADQUISICIÓN DE VOCABULARIO DEL INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL PROGRAMA DE LICENCIATURA EN LENGUAS EXTRANJERAS CON ÉNFASIS EN INGLÉS, luego de haber conocido y comprendido en su totalidad, la información sobre dicho proyecto, riesgos si los hubiera y beneficios directos e indirectos de mi participación en el estudio, y en el entendido de que:

- Puedo retirarme del proyecto si lo considero conveniente a mis intereses, aun cuando el investigador responsable no lo solicite, informando mis razones para tal decisión en la Carta de Revocación respectiva si lo considero pertinente; pudiendo si así lo deseo, recuperar toda la información obtenida de mi participación.
- No haré ningún gasto, ni recibiré remuneración alguna por la participación en el estudio.
- Se guardará estricta confidencialidad sobre los datos obtenidos producto de mi participación, con un número de clave que ocultará mi identidad.
- Si en los resultados de mi participación como alumno o profesor se hiciera evidente algún problema relacionado con mi proceso de enseñanza – aprendizaje, se me brindará orientación al respecto.
- Puedo solicitar, en el transcurso del estudio información actualizada sobre el mismo, al investigador responsable.

Lugar y Fecha:

Bucaramanga, 28 de septiembre de 2021

Nombre y firma del participante:

Eliandro Carrascal Trigos.

Nota. Autoría propia

**CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PROYECTOS DE
INVESTIGACION EDUCATIVA**

Yo Erika Vargas, de 21 años de edad, y participante; del proyecto de grado del estudiante Héctor Andrés Sánchez Piragauta, de la Maestría en Educación y líder del Instituto Virtual de Lenguas de la UNAD; acepto de manera voluntaria que se me incluya como sujeto de estudio en el proyecto denominado IMPLEMENTACIÓN DE UNA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA A TRAVÉS DE UNA APLICACIÓN MÓVIL PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN DE LECTURA Y ADQUISICIÓN DE VOCABULARIO DEL INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL PROGRAMA DE LICENCIATURA EN LENGUAS EXTRANJERAS CON ÉNFASIS EN INGLÉS, luego de haber conocido y comprendido en su totalidad, la información sobre dicho proyecto, riesgos si los hubiera y beneficios directos e indirectos de mi participación en el estudio, y en el entendido de que:

- Puedo retirarme del proyecto si lo considero conveniente a mis intereses, aun cuando el investigador responsable no lo solicite, informando mis razones para tal decisión en la Carta de Revocación respectiva si lo considero pertinente; pudiendo si así lo deseo, recuperar toda la información obtenida de mi participación.
- No haré ningún gasto, ni recibiré remuneración alguna por la participación en el estudio.
- Se guardará estricta confidencialidad sobre los datos obtenidos producto de mi participación, con un número de clave que ocultará mi identidad.
- Si en los resultados de mi participación como alumno o profesor se hiciera evidente algún problema relacionado con mi proceso de enseñanza – aprendizaje, se me brindará orientación al respecto.
- Puedo solicitar, en el transcurso del estudio información actualizada sobre el mismo, al investigador responsable.

Lugar y Fecha:

Bucaramanga, 28 de septiembre de 2021

Nombre y firma del participante:

Erika Vargas

Nombre y firma del Supervisor

Nota. Autoría propia

**CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PROYECTOS DE
INVESTIGACION EDUCATIVA**

Yo Angie Sánchez, de 27 años de edad, y participante; del proyecto de grado del estudiante Héctor Andrés Sánchez Piragauta, de la Maestría en Educación y líder del Instituto Virtual de Lenguas de la UNAD; acepto de manera voluntaria que se me incluya como sujeto de estudio en el proyecto denominado IMPLEMENTACIÓN DE UNA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA A TRAVÉS DE UNA APLICACIÓN MÓVIL PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN DE LECTURA Y ADQUISICIÓN DE VOCABULARIO DEL INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL PROGRAMA DE LICENCIATURA EN LENGUAS EXTRANJERAS CON ÉNFASIS EN INGLÉS, luego de haber conocido y comprendido en su totalidad, la información sobre dicho proyecto, riesgos si los hubiera y beneficios directos e indirectos de mi participación en el estudio, y en el entendido de que:

- Puedo retirarme del proyecto si lo considero conveniente a mis intereses, aun cuando el investigador responsable no lo solicite, informando mis razones para tal decisión en la Carta de Revocación respectiva si lo considero pertinente; pudiendo si así lo deseo, recuperar toda la información obtenida de mi participación.
- No haré ningún gasto, ni recibiré remuneración alguna por la participación en el estudio.
- Se guardará estricta confidencialidad sobre los datos obtenidos producto de mi participación, con un número de clave que ocultará mi identidad.
- Si en los resultados de mi participación como alumno o profesor se hiciera evidente algún problema relacionado con mi proceso de enseñanza – aprendizaje, se me brindará orientación al respecto.
- Puedo solicitar, en el transcurso del estudio información actualizada sobre el mismo, al investigador responsable.

Lugar y Fecha:

Bucaramanga, 28 de septiembre de 2021

Nombre y firma del participante:

Angie Sánchez

Nota. Autoría propia

**CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PROYECTOS DE
INVESTIGACION EDUCATIVA**

Yo Angie Sánchez, de 27 años de edad, y participante; del proyecto de grado del estudiante Héctor Andrés Sánchez Piragauta, de la Maestría en Educación y líder del Instituto Virtual de Lenguas de la UNAD; acepto de manera voluntaria que se me incluya como sujeto de estudio en el proyecto denominado IMPLEMENTACIÓN DE UNA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA A TRAVÉS DE UNA APLICACIÓN MÓVIL PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN DE LECTURA Y ADQUISICIÓN DE VOCABULARIO DEL INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL PROGRAMA DE LICENCIATURA EN LENGUAS EXTRANJERAS CON ÉNFASIS EN INGLÉS, luego de haber conocido y comprendido en su totalidad, la información sobre dicho proyecto, riesgos si los hubiera y beneficios directos e indirectos de mi participación en el estudio, y en el entendido de que:

- Puedo retirarme del proyecto si lo considero conveniente a mis intereses, aun cuando el investigador responsable no lo solicite, informando mis razones para tal decisión en la Carta de Revocación respectiva si lo considero pertinente; pudiendo si así lo deseo, recuperar toda la información obtenida de mi participación.
- No haré ningún gasto, ni recibiré remuneración alguna por la participación en el estudio.
- Se guardará estricta confidencialidad sobre los datos obtenidos producto de mi participación, con un número de clave que ocultará mi identidad.
- Si en los resultados de mi participación como alumno o profesor se hiciera evidente algún problema relacionado con mi proceso de enseñanza – aprendizaje, se me brindará orientación al respecto.
- Puedo solicitar, en el transcurso del estudio información actualizada sobre el mismo, al investigador responsable.

Lugar y Fecha:

Bucaramanga, 28 de septiembre de 2021

Nombre y firma del participante:

Angie Sánchez

Nota. Autoría propia

**CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PROYECTOS DE
INVESTIGACION EDUCATIVA**

Yo Rubén Castellanos , de 35 años de edad, y participante; del proyecto de grado del estudiante Héctor Andrés Sánchez Piragauta, de la Maestría en Educación y líder del Instituto Virtual de Lenguas de la UNAD; acepto de manera voluntaria que se me incluya como sujeto de estudio en el proyecto denominado IMPLEMENTACIÓN DE UNA ESTRATEGIA PEDAGOGICA A TRAVÉS DE UNA APLICACIÓN MÓVIL PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN DE LECTURA Y ADQUISICIÓN DE VOCABULARIO DEL INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL PROGRAMA DE LICENCIATURA EN LENGUAS EXTRANJERAS CON ENFASIS EN INGLÉS, luego de haber conocido y comprendido en su totalidad, la información sobre dicho proyecto, riesgos si los hubiera y beneficios directos e indirectos de mi participación en el estudio, y en el entendido de que:

- Puedo retirarme del proyecto si lo considero conveniente a mis intereses, aun cuando el investigador responsable no lo solicite, informando mis razones para tal decisión en la Carta de Revocación respectiva si lo considero pertinente; pudiendo si así lo deseo, recuperar toda la información obtenida de mi participación.
- No haré ningún gasto, ni recibiré remuneración alguna por la participación en el estudio.
- Se guardará estricta confidencialidad sobre los datos obtenidos producto de mi participación, con un número de clave que ocultará mi identidad.
- Si en los resultados de mi participación como alumno o profesor se hiciera evidente algún problema relacionado con mi proceso de enseñanza – aprendizaje, se me brindará orientación al respecto.
- Puedo solicitar, en el transcurso del estudio información actualizada sobre el mismo, al investigador responsable.

Lugar y Fecha:

Bucaramanga, 28 de septiembre de 2021

Nombre y firma del participante:

Rubén Castellanos

Nota. Autoría propia

**CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PROYECTOS DE
INVESTIGACION EDUCATIVA**

Yo Claudia Patricia Alvarado , de 18 años de edad, y participante; del proyecto de grado del estudiante Héctor Andrés Sánchez Piragauta, de la Maestría en Educación y líder del Instituto Virtual de Lenguas de la UNAD; acepto de manera voluntaria que se me incluya como sujeto de estudio en el proyecto denominado IMPLEMENTACION DE UNA ESTRATEGIA PEDAGOGICA A TRAVES DE UNA APLICACIÓN MOVIL PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN DE LECTURA Y ADQUISICIÓN DE VOCABULARIO DEL INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL PROGRAMA DE LICENCIATURA EN LENGUAS EXTRANJERAS CON ÉNFASIS EN INGLÉS, luego de haber conocido y comprendido en su totalidad, la información sobre dicho proyecto, riesgos si los hubiera y beneficios directos e indirectos de mi participación en el estudio, y en el entendido de que:

- Puedo retirarme del proyecto si lo considero conveniente a mis intereses, aun cuando el investigador responsable no lo solicite, informando mis razones para tal decisión en la Carta de Revocación respectiva si lo considero pertinente; pudiendo si así lo deseo, recuperar toda la información obtenida de mi participación.
- No haré ningún gasto, ni recibiré remuneración alguna por la participación en el estudio.
- Se guardará estricta confidencialidad sobre los datos obtenidos producto de mi participación, con un número de clave que ocultará mi identidad.
- Si en los resultados de mi participación como alumno o profesor se hiciera evidente algún problema relacionado con mi proceso de enseñanza – aprendizaje, se me brindará orientación al respecto.
- Puedo solicitar, en el transcurso del estudio información actualizada sobre el mismo, al investigador responsable.

Lugar y Fecha:

Bucaramanga, 28 de septiembre de 2021

Nombre y firma del participante:

 Claudia P. Alvarado

Nota. Autoría propia

**CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO PARA PROYECTOS DE
INVESTIGACION EDUCATIVA**

Yo Mariela Castillo , de 33 años de edad, y participante, del proyecto de grado del estudiante Héctor Andrés Sánchez Piragauta, de la Maestría en Educación y líder del Instituto Virtual de Lenguas de la UNAD; acepto de manera voluntaria que se me incluya como sujeto de estudio en el proyecto denominado IMPLEMENTACIÓN DE UNA ESTRATEGIA PEDAGÓGICA A TRAVÉS DE UNA APLICACIÓN MÓVIL PARA MEJORAR LA COMPRENSIÓN DE LECTURA Y ADQUISICIÓN DE VOCABULARIO DEL INGLÉS DE LOS ESTUDIANTES DEL PROGRAMA DE LICENCIATURA EN LENGUAS EXTRANJERAS CON ÉNFASIS EN INGLÉS, luego de haber conocido y comprendido en su totalidad, la información sobre dicho proyecto, riesgos si los hubiera y beneficios directos e indirectos de mi participación en el estudio, y en el entendido de que:

- Puedo retirarme del proyecto si lo considero conveniente a mis intereses, aun cuando el investigador responsable no lo solicite, informando mis razones para tal decisión en la Carta de Revocación respectiva si lo considero pertinente; pudiendo si así lo deseo, recuperar toda la información obtenida de mi participación.
- No haré ningún gasto, ni recibiré remuneración alguna por la participación en el estudio.
- Se guardará estricta confidencialidad sobre los datos obtenidos producto de mi participación, con un número de clave que ocultará mi identidad.
- Si en los resultados de mi participación como alumno o profesor se hiciera evidente algún problema relacionado con mi proceso de enseñanza – aprendizaje, se me brindará orientación al respecto.
- Puedo solicitar, en el transcurso del estudio información actualizada sobre el mismo, al investigador responsable.

Lugar y Fecha:

Bucaramanga, 28 de septiembre de 2021

Nombre y firma del participante:

Mariela Castillo

Nota. Autoría propia