

**IMPACTO DE LA INCLUSIÓN DE HERRAMIENTAS MULTIMODALES EN LAS
ACTIVIDADES DE COMPRENSIÓN LECTORA Y PRODUCCIÓN ESCRITA EN UN
AMBIENTE BILINGÜE DE APRENDIZAJE**

Daniel Alsibar Holguín Quintero

Diana Milena Guarín Delgado

Leidy Susana Aceros Cardozo

Facultad de Educación, Universidad Santo Tomás

Maestría en Ambientes Bilingües de Aprendizaje

Directora

Jenny Catalina Loaiza Fuque

Author Note^[OB]

Aceros, Susana <https://orcid.org/0009-0007-7724-4088> susanaaceros@santotomas.edu.co

Holguin Quintero, Daniel <https://orcid.org/0009-0004-9814-2070>

danielholguin@usantotomas.edu.co

Guarín Delgado, Diana <https://orcid.org/0009-0008-5878-1862>

dianaguarin@usantotomas.edu.co

We have no known conflict of interest to disclose.



CONTENIDO

Resumen	6
Abstract	7
Introducción	8
1. Pregunta de Investigación	11
2. Objetivos	12
2.1. Objetivo General	12
2.2. Objetivos Específicos	12
3. MARCO TEÓRICO	13
3.1. Herramientas de Multimodalidad	13
3.2. Herramientas de Multimodalidad en Lengua Extranjera	15
3.3. Habilidad de Comprensión Lectora	16
3.4. Habilidad de Producción Escrita	17
3.5. Ambientes Bilingües de Aprendizaje	18
3.6. Ambientes de Aprendizaje Mediados por la Tecnología	19
4. METODOLOGÍA	21
4.1. Enfoque de Investigación	21
4.2. Contexto y Participantes	24
4.3. Instrumentos de Recolección de Información	26
5. ANÁLISIS DE DATOS	31
5.1. Fase 1: Organización de Datos	31
5.2. Fase 2: Codificación	32
5.3. Fase 3: Categorización e Interpretación	41
5.3.1. <i>Categoría 1: La Multimodalidad Como Estrategia Para el Aprendizaje del Inglés Como Segunda Lengua</i>	42
5.3.2. <i>Categoría 2. Clases Interactivas que Integren a los Estudiantes Desde sus Intereses</i>	44
5.3.3. <i>Categoría 3: Los Dispositivos Móviles Como Recurso en el Aprendizaje del Inglés</i>	45
5.4. Fase 4: Resultados	47
6. CONCLUSIONES	49
6.1. Limitaciones	50
6.2. Futuras Investigaciones	51



Referencias

3

Anexos

53

61

Lista de Figuras

Figura 1. Nube de palabras sobre la encuesta, elaborada con el programa MaxQDA.	32
Figura 2. Nube de palabras sobre los aportes de los estudiantes en las observaciones de clases.	37
Figura 3. Nube de palabras sobre el cuestionario evaluativo, elaborado por el programa MAXQDA.	39

Lista de Anexos

Anexo 1. Formato De Encuesta A Estudiantes	61
Anexo 2. Formato De Observación De Clase	61
Anexo 3. Formato De Cuestionario Evaluativo	61
Anexo 4. Plan De Clase – Secuencias Didácticas	61
Anexo 5. Datos Obtenidos Encuesta A Estudiantes	61
Anexo 6. Datos Obtenidos Observación De Clase #1	61
Anexo 7. Datos Obtenidos Observación De Clase #2	61
Anexo 8. Datos Obtenidos Observación De Clase #3	61
Anexo 9. Datos Obtenidos Cuestionario Evaluativo	61

Resumen

Este proyecto de investigación se llevó a cabo en una institución pública del municipio de Sabaneta, Antioquia teniendo en cuenta una muestra de 12 estudiantes, tras observar el escaso interés de los estudiantes por las actividades de lectura y escritura en inglés cuando estas se presentan de forma física en el aula y a su vez se desaprovecha la tecnología. Como objetivo principal se determinó el impacto de la inclusión de herramientas multimodales en la comprensión de lectura y la producción escrita en inglés. Se adoptó un enfoque cualitativo y un tipo de investigación descriptiva. Para la recolección de la información, se utilizaron una encuesta, tres observaciones y se culminó con un cuestionario evaluativo. Dentro de los hallazgos principales se evidenció que la motivación de los estudiantes incrementa al momento de incluir estas herramientas en el ambiente así mismo, que mejora la comprensión lectora y la producción escrita, ya que se hace más familiar y atractiva para los estudiantes.

Palabras clave: Ambiente de aprendizaje bilingüe, comprensión lectora, herramientas de multimodalidad, producción escrita.

Abstract

This research project was conducted at a public institution in the municipality of Sabaneta, Antioquia, with a sample of 12 students. The study focused on the lack of student interest in English reading and writing activities when these activities are presented physically in the classroom, leading to a lack of use of technology. The primary objective was to determine the impact of including multimodal tools on reading comprehension and written production in English. A qualitative approach and descriptive research were adopted. Data were collected through a survey, three observations, and an evaluative questionnaire. The main findings showed that student motivation increased when these tools were included in the environment, and that reading comprehension and written production improved, as the environment became more familiar and engaging for students.

Key words: Bilingual learning environment, multimodality tools, reading comprehension, written production.

Introducción

El aprendizaje de una lengua extranjera, especialmente del inglés en Colombia, es fundamental en las instituciones educativas, hecho que se reflejó en los datos arrojados tras una encuesta realizada por el British Council (2015) donde los estudiantes de la lengua extranjera lo mencionan como una herramienta valiosa para un mejor empleo, educación y como una herramienta de comunicación. Esto indicó que tener competencias en inglés les abre a los estudiantes beneficios adicionales de la comunicación global, lo que explica la importancia de desarrollar habilidades comunicativas de comprensión lectora y producción escrita en los estudiantes que aprenden inglés.

Las habilidades comunicativas como la comprensión lectora y la producción escrita juegan un papel crucial en este proceso. Por una parte, la comprensión lectora implica una interacción activa con el texto, donde el lector vincula y contrasta ideas (Pernía Hernández y Méndez Chacón, 2018), mientras que la producción escrita se refiere a la creación de textos sobre temas que interesan al escritor, siendo esencial para la adquisición del idioma (Nordquist, 2019). Estas dos habilidades se refuerzan mutuamente en el proceso de aprender y usar el idioma inglés. Sin embargo, el formato tradicional de presentación de estos textos, en su versión física, tiene un impacto limitado en los estudiantes contemporáneos, lo que plantea la necesidad de nuevas prácticas educativas. Los estudiantes están acostumbrados al intercambio rápido, a los textos breves y a las respuestas inmediatas, pero son impacientes con los escritos extensos y las reacciones retrasadas (Nicholas et al., 2007, citados en Cassany, s.f.).

Los estudiantes de educación media de una institución pública del municipio de Sabaneta Antioquia presentaron un escaso interés en las actividades de lectura en lengua extranjera sobre todo cuando los textos se les presentaban de manera tradicional (en formato físico). Esta tendencia se intensificó en la producción escrita, donde los estudiantes manifestaron mayor molestia al ser solicitados a dejar de lado sus dispositivos móviles.

Este estudio buscó ofrecer una alternativa a las estrategias tradicionales que aún predominan en este contexto educativo. Según Díaz (2019) las estrategias tradicionales son entendidas como aquellas prácticas que no se ajustan a las nuevas condiciones socioeducativas, donde la evaluación del aprendizaje es reproductiva, centrada en la calificación del resultado y la relación profesor- alumno es autoritaria. Por esta razón, esta investigación se enfocó en la inclusión de las herramientas multimodales, las cuales actúan como puente entre el aprendizaje mediado por la tecnología y el desarrollo de comprensión de lectura y la producción escrita de una manera creativa y autónoma (Jewitt, 2008). La multimodalidad consiste en la combinación de diferentes modos (escritura, imagen, sonido, movimiento, entre otros) para transmitir significados, entender el contenido y, además, enfatiza en su papel característico en la comunicación, planteando que esta es multimodal, ya sea por miradas, actos de habla, tacto, etc. (Kress, 2010).

La oportunidad de interactuar con diversas formas como texto, imágenes, sonido y videos a través de la tecnología enriquece la experiencia de lectura y le proporciona a los estudiantes diversas formas de acceder y entender el contenido tal y como lo mencionan Unsworth (2001) y Cruz y Herrera (2023) se hace necesario que las instituciones educativas implementen plataformas virtuales como apoyo didáctico a través de las TICs para mejorar el proceso de aprendizaje del estudiante. Estas herramientas han transformado la forma en que los estudiantes

aprenden y desafían a los docentes a integrar estrategias que fomenten la autonomía y el pensamiento crítico (Tenorio y Taquez, 2016). La inclusión de prácticas innovadoras y recursos tecnológicos es clave para mejorar los procesos de comprensión lectora y producción escrita en el aula.

1. Pregunta de Investigación

¿Cuál es el impacto de la inclusión de herramientas multimodales en las actividades de comprensión lectora y producción escrita en el ambiente bilingüe de aprendizaje de los estudiantes de educación media de una institución pública en Antioquia?



2. Objetivos

2.1. Objetivo General

Determinar el impacto de la inclusión de herramientas multimodales en las actividades de comprensión lectora y producción escrita del ambiente bilingüe de aprendizaje de los estudiantes de educación media de una institución pública en Sabaneta Antioquia.

2.2. Objetivos Específicos

Examinar las percepciones de los estudiantes sobre las herramientas multimodales para determinar su inclusión en el ambiente.

Analizar la implementación de las herramientas multimodales determinadas en actividades de enseñanza del inglés para el desarrollo de la comprensión lectora y producción escrita en el ambiente bilingüe de aprendizaje.

Evaluar el impacto de la inclusión de las herramientas multimodales en las actividades de enseñanza del inglés para el desarrollo de la comprensión lectora y producción escrita en el ambiente bilingüe de aprendizaje.

3. MARCO TEÓRICO

Esta sección aborda los elementos clave que fundamentan el presente estudio. En primer lugar, se destacan las herramientas de multimodalidad en la enseñanza de una lengua extranjera, cuyo uso en el aula transforma significativamente la manera en que los estudiantes interactúan con la información. Estas herramientas facilitan el aprendizaje a través de múltiples canales sensoriales, lo que no solo enriquece la experiencia educativa, sino que también incrementa la motivación de los estudiantes al aprender.

En segundo lugar, se profundiza en el desarrollo de habilidades de comprensión lectora y producción escrita en inglés como lengua extranjera. El empleo de estas herramientas contribuye al fortalecimiento de habilidades cognitivas esenciales, tales como el pensamiento crítico, la capacidad de inferencia y la organización estructurada de ideas, favoreciendo así un aprendizaje más profundo y significativo.

Finalmente, el estudio se sitúa en un ambiente de aprendizaje bilingüe y mediado por la tecnología, específicamente en el área de inglés. La integración de herramientas multimodales en estos ambientes educativos no solo facilita la implementación de diversas actividades, sino que también aporta de manera significativa al desarrollo integral de los estudiantes, alineándose con los objetivos del proyecto y promoviendo una experiencia educativa innovadora y efectiva.

3.1. Herramientas de Multimodalidad

La educación en Colombia está en un constante cambio tanto para los estudiantes como para los docentes, cambios que pueden ser una ventaja para los estudiantes o un desafío para los maestros que no son nativos digitales o que no se han acercado a la tecnología de primera mano. Debido a este avance de la tecnología los docentes se ven enfrentados a diferentes retos como el uso de herramientas multimodales en el aula con el fin de abarcar parte de esta inmersión a la

tecnología en la que se vive actualmente. Al hablar de herramientas de multimodalidad, es relevante considerar el aporte de Aguilar-Cruz (2018), quien sostiene que estas favorecen entornos de aprendizaje eficaces, en los que los estudiantes construyen conocimiento a partir de temas de su interés mediante el uso de recursos como videos, juegos y plataformas digitales y, además, estas herramientas promueven el desarrollo de habilidades en un segundo idioma. En este sentido, la tecnología facilita la integración de diversos modos de comunicación, lo que enriquece la presentación de la información en entornos digitales.

Esto se alinea con un estudio realizado en la Universidad de Alicante (2013) basado en la metodología TBL (Task Based Learning) que se centró en la opinión del estudiantado sobre el uso de diversos recursos multimodales y las TIC en la enseñanza de lenguas extranjeras. Donde se observó que los estudiantes usan los dispositivos celulares, tabletas o portátiles para acceder a la información, y se sienten más motivados por lo que según el estudio se pudo afirmar que muestran una mayor concentración. Además, en este estudio se mostró que la mayoría de los encuestados asocia el uso de estos medios multimodales con una mayor facilidad para adquirir conocimientos (Martínez, 2013). Misma situación que se observó en el contexto educativo en el que se realizó este trabajo.

La incorporación de herramientas multimodales en el aula prepara los estudiantes para un mundo digital y promueve diversidad de estilos de aprendizaje. Según, Calle, y Pérez, (2018), en su trabajo afirman que el profesor, gracias a su creatividad, podrá crear un entorno que ofrezca al estudiante espacios virtuales para la colaboración, lo que contribuirá al desarrollo de habilidades de pensamiento crítico utilizando las TIC en la creación y uso de textos multimodales. Estas herramientas multimodales no solo preparan los estudiantes para un mundo digital si no que

facilita el aprendizaje de una lengua extranjera, ya que hace que la información sea más interesante, dinámica y fácil de alcanzar.

3.2. Herramientas de Multimodalidad en Lengua Extranjera

Sin lugar a duda el aprendizaje de una lengua extranjera, especialmente el inglés se hace más fácil cuando el contenido es atractivo, divertido y fácil de obtener. Siguiendo a Tomlinson (2011) los materiales pueden tener un impacto notable en los estudiantes siempre y cuando se atraiga el interés, la curiosidad y la atención de los estudiantes lo cual permite una mejor adquisición de los contenidos. Aunque los estudiantes pueden tener el contenido en sus manos es necesario presentarlo de tal forma que ellos puedan conectar con este y motivarse a adquirir el aprendizaje de la lengua extranjera. Cuestas y Valotta (2011) señalan que la multimodalidad, que comprende diversas formas de comunicación, reconoce que el proceso de enseñanza-aprendizaje va más allá del uso único del lenguaje verbal. En cambio, elementos como gestos, imágenes, sonidos y acciones son también componentes significativos que contribuyen a este proceso.

Las herramientas multimodales apoyan el aprendizaje de los últimos días el cual está enfocado en el uso de tecnología. Kress y Van Leeuwen, (2001), señalan que en el entorno del aula se manifiesta diferentes formas de comunicación, tanto oral como escrita, que se observan a lo largo de las distintas actividades de enseñanza y aprendizaje. Asimismo, desde la perspectiva comunicativa de las lenguas, la multimodalidad implica el uso de varios recursos didácticos y la activación de los estudiantes como un recurso lingüístico clave. Esta visión multimodal del aula tiene un impacto significativo en el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera.

El aprendizaje de una lengua extranjera incluye el adquirir diferentes habilidades en la lengua, según Mendoza y Alvarado (2016) el proceso de enseñanza aprendizaje del inglés como lengua extranjera es mas efectivo cuando se usan las herramientas de multimodalidad como

material de enseñanza ya que fomenta la motivación de los estudiantes. Además, mencionan que los textos multimodales están formados por la inclusión de videos, canciones, videojuegos, entre otros. Este trabajo se centró en las habilidades de percepción y producción, centrándose en la comprensión de lectura y en la producción escrita en dicha lengua; y como los estudiantes muestran un avance significativo en éstos durante el uso de las herramientas multimodales.

3.3. Habilidad de Comprensión Lectora

Cuando hablamos de la comprensión lectora nos referimos al proceso cognitivo orientado a entender textos escritos, conocer el significado de sus palabras, entender el contexto en que el texto fue escrito para comprender que quiere transmitir y como esa nueva información puede aportar para el proceso de aprendizaje (Universidad Internacional de La Rioja, UNIR, 2021). Es necesario resaltar la importancia del desarrollo de esta habilidad durante el proceso de adquisición de una lengua extranjera que para efectos de esta investigación es el inglés.

El trabajo de la lectura comprensiva en inglés debe darse desde los primeros grados escolares, permitiendo que los niños amplíen su vocabulario, identifiquen contextos escritos, hallen diferencia entre preguntas literales e inferenciales, encontrando así sentido y utilidad al idioma inglés (Guarín Ramírez y Ramírez Rojas 2017). Para que se dé el aprendizaje de una segunda lengua a través de textos escritos en inglés es necesario una exposición a estos de manera constante, motivadora y que responda a los intereses de los estudiantes del siglo 21 los cuales están basados en el uso de la tecnología.

El lector de un idioma extranjero realiza un proceso de comprensión donde se da la relación entre el lector, quién interactúa con el texto para crear significado mientras que sus procesos mentales trabajan en diferentes niveles para decodificar el mensaje donde la estructura, la sintáctica y los signos semánticos en el texto afectan la comprensión de este (Shihab, 2011).

Para el lector de textos en inglés como su segunda lengua es importante el conocimiento del idioma, pero además del contexto donde este es dado, el lector podrá encontrar información relevante que es más fácil comprender y saltará aquella que encuentre menos relevante a su contexto actual, por ende, se hace necesario trabajar con temáticas que surjan de los gustos, experiencias y contextos inmediatos de los estudiantes del contexto escogido en esta investigación.

3.4. Habilidad de Producción Escrita

La habilidad de comprensión lectora tiene su máxima exposición cuando hay una producción textual de lo comprendido y relacionado con la realidad del lector. De ahí que se hable de la escritura como el sistema de símbolos gráficos que se usan para registrar un lenguaje y llevan un significado además es el acto de componer diferentes tipos de textos (Nordquist, 2019). De esta manera la escritura puede ser entendida como el proceso interactivo en el que un autor comunica sus ideas a través del texto escrito y en un lenguaje específico, haciendo uso de un vocabulario, de elementos discursivos y gramaticales para expresar sus ideas y nuevos saberes.

Es importante mencionar los aspectos involucrados en la producción escrita en inglés como lengua extranjera. Tales como los mencionados en la investigación de Herrera Castellanos y Bautista Boada, (2016) se resaltan aspectos de recurrencia que están muy presentes en los textos de producción escrita en inglés para hablantes del idioma español, estos son: la recurrencia léxica, que se refiere a la repetición de una misma palabra muchas veces en el texto, por otro lado la recurrencia semántica como el uso de sinónimos y antónimos, también se encuentra la recurrencia sintáctica donde el redactor produce oraciones cuya estructura es similar, y por último la recurrencia anafórica que se da cuando el texto mantiene el hilo a través del uso de

pronombres. Estos elementos lingüísticos pueden ser característicos de los textos en inglés de estudiantes cuya primera lengua es el español y llegan a ser una muestra del nivel de producción que pueden obtener si hay un proceso adecuado para la escritura utilizando diferentes formatos y que en la actualidad incluyan herramientas de multimodalidad las cuales son objeto de estudio en este proyecto de investigación.

3.5. Ambientes Bilingües de Aprendizaje

Los ambientes bilingües de aprendizaje según García (2009) son entendidos como espacios en los que se utilizan dos o más lenguas para interactuar, aprender y comunicarse, no solo se limita al aprendizaje dentro y fuera del aula si no que abarca diferentes contextos, como sociales y culturales. En términos educativos, los ambientes bilingües permiten a los estudiantes desarrollar habilidades cognitivas avanzadas, como la flexibilidad mental y la capacidad para alternar entre distintos sistemas lingüísticos. Esto, a su vez, suele potenciar su creatividad y su capacidad para resolver problemas.

Las investigaciones en bilingüismo sugieren que los estudiantes en estos ambientes tienden a mostrar mejores resultados en tareas que requieren control ejecutivo, debido al ejercicio constante que realiza al gestionar múltiples lenguas (Rodríguez y Araque, 2021). Además, los ambientes bilingües promueven la interculturalidad, permitiendo que los estudiantes se expongan a diversas perspectivas y valores culturales, lo que fortalece su competencia comunicativa intercultural, como la define Areizaga (2001) el concepto de competencia comunicativa intercultural intenta responder a la necesidad de ofrecer un modelo para la integración de lengua y cultura en la enseñanza de lenguas.

3.6 Ambientes de Aprendizaje Mediados por la Tecnología

Los ambientes de aprendizaje mediados por la tecnología son aquellos medios presenciales que incorporan en sus prácticas educativas no solamente herramientas tecnológicas, sino que, desde la planeación, utilizan recursos que ayudan a los procesos educativos (Bermudez, s.f.). Estos ambientes pueden incluir desde plataformas de aprendizaje en línea, aulas virtuales y recursos multimedia, hasta el uso de inteligencia artificial y simulaciones interactivas que facilitan una experiencia de aprendizaje más flexible y personalizada.

En la actualidad, el papel de la tecnología en la educación ha adquirido una importancia significativa, ya que permite superar las limitaciones de tiempo y espacio. Los estudiantes pueden acceder a contenidos educativos desde cualquier lugar y en cualquier momento, lo que fomenta el aprendizaje autónomo y la autorregulación. Además, la tecnología puede mediar el aprendizaje mediante estrategias adaptativas que responden a las necesidades individuales de cada estudiante, ajustando el contenido y el ritmo de enseñanza para optimizar la comprensión y el rendimiento académico (Hernández Sellés, Muñoz Carril, y González Sanmamed, 2024).

Uno de los mayores beneficios de los ambientes mediados por la tecnología es la posibilidad de crear experiencias de aprendizaje inmersivas y colaborativas. A través de foros, redes sociales educativas y herramientas de videoconferencia, los estudiantes pueden interactuar no solo con sus compañeros de clase, sino también con expertos en diversas áreas y con recursos educativos globales, lo que enriquece el proceso formativo. Además, el uso de simulaciones y laboratorios virtuales permite a los estudiantes poner en práctica teorías y conceptos en entornos controlados, facilitando el aprendizaje experimental y la resolución de problemas en tiempo real.

Ramírez (2009) menciona que el incorporar herramientas multimodales en los ambientes tecnológicos de aprendizaje, posee ventajas como proporcionar mayor flexibilidad para el acceso

de contenidos educativos, personalización de experiencias de aprendizaje, desarrollo y fortalecimiento de habilidades profesionales y mayor efectividad del aprendizaje por el tiempo de atención. En este sentido, el uso de herramientas multimodales en ambientes tecnológicos ofrece diversas ventajas lo que optimiza el proceso de adquisición del idioma.

Sin embargo, estos ambientes también presentan desafíos. La brecha digital, las desigualdades en el acceso a la tecnología y la poca alfabetización docente pueden limitar su efectividad, perpetuando la inequidad educativa. Para que la tecnología sea realmente efectiva, es crucial que los docentes estén formados en competencias digitales y que las instituciones integren estas herramientas de manera pedagógica, y no como una simple moda. Para ello, la UNESCO (2017) menciona que los docentes deben actualizarse en competencias digitales, las cuales tienen diversos niveles de complejidad, abarcando competencias funcionales, digitales, habilidades de orden superior y pensamiento computacional.

También, es importante resaltar a Aldana et al. (2012) quienes afirman que “los estudiantes y profesores necesitan transformar los procesos de enseñanza y aprendizaje hacia la alfabetización multimodal” (p. 113). Teniendo en cuenta lo anterior, es fundamental que los docentes asuman retos innovadores y sean generadores de clases originales que tengan como base textos multimodales.

4. METODOLOGÍA

En esta sección se presentará el diseño metodológico seguido en esta investigación, el cual sirvió como guía para el diseño e implementación del proyecto. También se describen los instrumentos de recolección de datos utilizados y los criterios empleados para la selección de la muestra de participantes.

4.1. Enfoque de Investigación

Este proyecto se llevó a cabo bajo un enfoque cualitativo que, según Lichtman, M. (2012) tiene como objetivo describir y comprender el comportamiento humano, y además busca captar las voces de las personas tal como son. Así mismo, esta investigación cualitativa responde a preguntas que se refieren a la interacción humana en entornos reales y no son manipuladas por el investigador. Esta metodología se asocia con nuestro objetivo principal de investigación, ya que, a través del uso de herramientas de multimodalidad se buscó determinar el impacto de la inclusión de estas en el ambiente de aprendizaje para el desarrollo de las habilidades comunicativas tales como la comprensión lectora y la producción escrita en los estudiantes de educación media en una institución pública.

De acuerdo con este enfoque, la investigación fue basada en el diseño exploratorio que en su definición por Abreu (2013) “la investigación exploratoria estudia a las variables o factores que podrían estar relacionados con el fenómeno en estudio, y termina cuando existe una clara idea de las variables relevantes y cuando ya se tiene información suficiente sobre el tema” (p.191). Este tipo de estudio permite conocer los aspectos relacionados y relevantes a un fenómeno, situación o evento poco conocido y el cual se ha observado, buscando comprender más de él, entender las bases teóricas del mismo o sentar bases para investigaciones más profundas. Este tipo de investigación no asume un fin en sí misma debido a que sus resultados

reconocen contextos, presentan tendencias en situaciones escolares o áreas de trabajo a futuro (Hernández, Fernández y Baptista, 2010). Este diseño se ajustó a este proyecto de investigación porque permitió de manera objetiva responder al problema de estudio.

El diseño exploratorio siguió las siguientes seis fases: identificación del problema, definición de objetivos, construcción del marco teórico, diseño de instrumentos, selección de la muestra y proceso de análisis.

La primera fase consistió en examinar los elementos característicos del contexto de trabajo de los investigadores e identificar la problemática. Desde la experiencia de los investigadores se evidencia que durante las clases de inglés había un escaso interés de los estudiantes en las actividades de lectura en lengua extranjera sobre todo cuando los textos se les presentaban de forma física. Además, cuando se llegaba a la producción escrita, su atención descendía mucho más, ya que normalmente se les solicitaba hacerlo de manera tradicional y su mayor molestia era dejar su celular de lado. Partiendo de esta delimitación del problema surgió la pregunta de investigación que se centró en conocer el impacto de la inclusión de herramientas multimodales en las actividades de comprensión lectora y producción escrita en el ambiente bilingüe de aprendizaje de los estudiantes de educación media en esa institución pública en Antioquia.

La segunda fase consistió en la definición de los objetivos de investigación. Se planteó un objetivo general y tres objetivos específicos para brindar una alternativa para las estrategias tradicionales que se siguen presentando en ese contexto, el presente estudio se enfocó en la inclusión de las herramientas de multimodalidad en las actividades de comprensión lectora y producción escrita en inglés.

Después de esto se construyó el marco teórico que corresponde a la fase tres, donde se incluyeron categorías de información como herramientas de multimodalidad, habilidades de comprensión lectora y producción escrita, ambientes bilingües y ambientes mediados por la tecnología.

La fase cuatro se llevó a cabo el diseño de instrumentos para la recolección de datos, y de esta forma cumplir con los objetivos planteados en la investigación, se resalta que fue fundamental identificar métodos que permitieran la recolección de datos de forma efectiva. Por lo tanto, los instrumentos seleccionados fueron: una encuesta destinada a obtener una comprensión profunda de las percepciones y actitudes hacia las herramientas de multimodalidad por parte de los estudiantes, tres observaciones directas de clase que registraron los aportes y pensamientos de los estudiantes frente a la implementación de las herramientas multimodales, previamente buscadas y seleccionadas en la web, las cuales fueron usadas en las sesiones didácticas de clase integrándose con actividades de comprensión lectora y producción escrita. Por último, un cuestionario evaluativo en el que los estudiantes evaluaron el desarrollo de las actividades en relación con la comprensión lectora y producción escrita mediante el uso de herramientas multimodales en el ambiente bilingüe de aprendizaje.

La fase cinco exigió la selección de una muestra, para efectos de esta investigación se realizó una selección intencional de la muestra. Este tipo de muestra según Creswell (2013), permite recolectar la información intencionalmente sobre el propósito del fenómeno. Por ende, esta selección permite asegurar que los resultados obtenidos sean representativos de la población en estudio y puedan ser analizados con mayor precisión.

Finalmente, la fase seis indicó el proceso de análisis de la información obtenida y la descripción de los resultados. Para esto, se organizó la información recolectada, se describieron

las observaciones realizadas y se analizó lo encontrado en relación con los objetivos de la investigación. Este proceso permitió establecer resultados claros y coherentes, facilitando la interpretación de los datos y su contextualización dentro del marco teórico planteado al inicio del estudio. De esta manera se logró integrar los hallazgos de forma significativa, ofreciendo una visión integral de los aspectos investigados.

4.2. Contexto y Participantes

Esta investigación se llevó a cabo en una institución educativa rural de carácter público en jurisdicción del municipio de Sabaneta Antioquia. Al seleccionar esta institución se desarrollaron y presentaron los debidos consentimientos informados para el trabajo con menores de edad y el aval desde la rectoría para aplicar los instrumentos seleccionados. La institución ofrece niveles de educación formal que comprende la educación preescolar, educación básica primaria, educación media. La institución cuenta con un total de 913 estudiantes según el Sistema de Matrículas SIMAT. Una gran mayoría de estudiantes vive en la vereda La Doctora y veredas aledañas como lo son; San Isidro, Lomitas, San José y María Auxiliadora. Además del área urbana del municipio y algunos estudiantes de municipios aledaños como lo son La estrella, Itagüí y Envigado.

La población estudiantil se caracteriza por ser un estrato 2 y 3 según el DANE y se podría decir que las familias tienen un estrato medio. Un rasgo particular de la institución es que lleva por lema “Formamos seres humanos en el respeto a la diferencia” por esta razón y sin discriminación alguna la institución acoge estudiantes de toda índole, estudiantes de diferentes regiones del país, extranjeros en este caso estudiantes venezolanos, estudiantes de diferentes orientaciones sexuales y estudiantes con aprendizajes diversos en cuanto a diagnósticos como autismo, trastornos del aprendizaje, entre otras condiciones.

La institución educativa busca la formación integral de los estudiantes. Especialmente en valores y formación para la vida. Esta institución educativa es conocida a nivel municipal como una institución donde se respeta la diferencia, se respeta el docente y se cuenta con un buen compañerismo por parte de los estudiantes. Además de esto la institución educativa en su PEI (Proyecto Educativo Institucional) buscó hacer una integración de las asignaturas, por lo cual se integran diferentes áreas formando 4 núcleos. Esta integración facilita el aprendizaje de los estudiantes y permite que los estudiantes se vean favorecidos según sus habilidades. La institución educativa busca ser una institución pionera en la integración curricular en Antioquia y ser reconocida por formación basado en proyectos.

Sobre el bilingüismo, la institución educativa tiene como uno de sus objetivos lograr que los estudiantes, al llegar al grado undécimo, alcancen un nivel B1-B2 en la lengua extranjera en la prueba Saber 11, es por esto que busca la mejora continua de las practicas en la enseñanza del inglés como lengua extranjera.

Para llevar a cabo este proyecto exploratorio y teniendo en cuenta que este buscó determinar el impacto de la inclusión de las herramientas multimodales en las actividades de comprensión lectora y producción escrita en el ambiente bilingüe de aprendizaje de los participantes se seleccionó como población uno de los grupos de grado undécimo de la media académica conformado por 32 estudiantes, entre ellos 20 hombres y 12 mujeres. La muestra seleccionada para este proyecto fue de 12 estudiantes, 6 hombres y 6 mujeres. Su rango de edad al momento de aplicar los instrumentos fue entre los 16 y los 18 años, y su estrato oscilaba entre estrato 2 y 4. Este fue aplicado en un colegio ubicado en una vereda estrato medio del municipio de Sabaneta Antioquia. La selección de muestra se hizo mediante un muestreo intencional, esto se debido a que para el de tipo de investigación llevada a cabo se requerían personas que

estuviesen dispuestas a hablar, reportar y brindar la información necesaria para proceder al análisis de datos.

La muestra de estudiantes para este estudio se seleccionó teniendo en cuenta diversas características como el interés en los videojuegos y en el uso de redes sociales populares como TikTok, WhatsApp e Instagram, así mismo que demostraran afinidad por la lectura de libros electrónicos, los cuales fueron observados por el docente quien aplicó las secuencias didácticas del proyecto y por decisión propia de los estudiantes.

4.3. Instrumentos de Recolección de Información

Para este estudio se adoptó un diseño de investigación exploratorio que requirió la recopilación de información precisa, verificable y sistemática, con el propósito de obtener conclusiones objetivas sobre el fenómeno estudiado. Para ello se implementaron tres instrumentos de recolección de datos, que fueron validados por la directora del trabajo, el primero de ellos fue una encuesta, el segundo, tres observaciones y por último un cuestionario; estos fueron seleccionados debido a su capacidad complementaria para obtener una visión integral del impacto de las herramientas multimodales en la comprensión lectora y la producción escrita en un ambiente bilingüe.

El primer instrumento utilizado fue una encuesta que, según Creswell (2013), aunque las encuestas son un instrumento de recolección de datos cuantitativos, pueden enriquecer la investigación cualitativa al brindar una visión amplia sobre percepciones y experiencias. La encuesta permite captar percepciones, preferencias y experiencias previas de los estudiantes con relación al uso de herramientas de multimodalidad. En este estudio, la encuesta se empleó para identificar las herramientas multimodales conocidas por los estudiantes, la frecuencia con la que son usadas por el docente en las clases, su percepción para usarlas como medio de aprendizaje y

sus preferencias para desarrollar la comprensión lectora y la producción escrita. Por último, las herramientas que consideraban contribuyentes positivamente para el aprendizaje de la lengua extranjera inglés. Esta encuesta se diseñó con 13 preguntas, entre ellas 6 preguntas cerradas de selección múltiple y 7 preguntas abiertas (Anexo 1. Formato De Encuesta A Estudiantes). La inclusión de preguntas abiertas permitió en cierta medida una complementariedad con las interpretaciones de los estudiantes así mismo su percepción sobre la inclusión de lo que ellos consideraban herramientas multimodales.

El segundo instrumento utilizado fue la observación participativa definida por González Vega y Vásquez Arellano, (2021) como un instrumento para consignar información que pretende conocer y captar lo que pasa en el mundo real con la finalidad de describir, analizar o explicar un fenómeno (p.71). Para efectos de este estudio, se seleccionó la observación como instrumento de recolección de datos con el fin de obtener una visión más clara sobre el comportamiento de los estudiantes durante la implementación de las actividades de comprensión lectora y producción escrita mediadas por herramientas multimodales.

En el marco de esta investigación, se realizaron tres observaciones, cada una durante las tres sesiones en las que se implementaron actividades (Ver anexo #4 Plan De Clase – Secuencias Didácticas) las cuales fueron diseñadas con base en los resultados obtenidos de la encuesta de percepción sobre las herramientas multimodales.

Durante estas sesiones, se registró la interacción de los estudiantes con las herramientas multimodales, su interés en las actividades mediadas por herramientas multimodales y su nivel de participación en las actividades centradas en la comprensión lectora y producción escrita en la lengua extranjera.

El último instrumento fue un cuestionario evaluativo sobre herramientas multimodales, el cuestionario evaluativo es definido por Merriam (2016), como una herramienta diseñada para recopilar información detallada y en profundidad sobre las experiencias, perspectivas y conocimientos de los participantes en un estudio. En este estudio el cuestionario se empleó con el propósito de evaluar el impacto de la implementación de las herramientas multimodales en el desarrollo de las actividades de comprensión lectora y producción escrita en inglés. El cuestionario incluyó 10 preguntas en total. De estas, 9 fueron preguntas cerradas de selección múltiple y una última pregunta abierta donde se le solicitaba a los estudiantes que mencionaran algunas observaciones y/o comentarios sobre las actividades desarrolladas en las tres clases de observación. Este también se respondió de manera virtual, pero con la compañía del docente investigador.

El cuestionario diseñado para recoger datos clave sobre la percepción de los estudiantes respecto a la efectividad de las herramientas multimodales e identificar avances y desafíos en el proceso de comprensión lectora y producción escrita. Además, facilita el proceso de triangulación de resultados con la encuesta y las observaciones, y ofrece una evaluación integral del impacto de dichas estrategias aplicadas.

Para las clases de observación los investigadores planearon secuencias didácticas (Anexo 4. Plan De Clase – Secuencias Didácticas) lo que permitió que las tres secciones siguieran un orden y estuvieran enfocadas en la comprensión lectora y la producción escrita, cada una de estas intervenciones pedagógicas tenía una duración de 50 minutos, donde se diseñaron acciones pedagógicas que implementaran las herramientas multimodales determinadas en las actividades de enseñanza del inglés para el desarrollo de la comprensión lectora y producción escrita en el ambiente bilingüe de aprendizaje.

En las clases se llevaron a cabo temáticas sobre “*Fake news*” lo que ayudo a que los estudiantes se adentraran en lo que significa el termino, cuando se usa y como este abre un gran número de temáticas a trabajar, además de esto se exploró la temática “*how to spot fake news*” donde los estudiantes integraron su vida real, contexto real en Colombia y completaron un cuadro de análisis siguiendo pasos claves para descubrir noticias falsas.

Teniendo en cuenta la integración de las dos habilidades en las que se centra este trabajo como lo son la comprensión lectora y la producción escrita, los estudiantes leyeron cinco artículos usando diferentes herramientas multimodales, además escribieron artículos mediante diferentes herramientas multimodales como, canva, google documentos, google presentaciones, etc sobre casos reales del colegio, la comunidad y/o el municipio donde se ubicaban. Los tres planes de clase se plantearon para que tanto el docente como los estudiantes incluyeran mucho más las herramientas multimodales para la comprensión lectora y la producción escrita.

Durante la primera sesión los estudiantes trabajaron con artículos presentados en audiolibro/video en inglés sobre *News Literacy Introduction: News Through Time* y además sobre *Real news vrs. Fake news*. Para ello se inició con un *warm up activity* con palabras del mismo texto. La clase permitió el uso de dispositivos móviles para escuchar y seguir la lectura, además el uso de una pantalla *one screen*. Los estudiantes respondieron preguntas de comprensión lectora y produjeron un texto resumen sobre los artículos presentados el cual fue realizado una herramienta multimodal y posteriormente presentado al docente a través de la herramienta multimodal classroom.

En la segunda sesión, se inició con una discusión sobre; *Have you ever believed a piece of news that later turned out to be false? How did that make you feel?* Para la discusión se usó la herramienta multimodal *padle* juego interactivo diseñado para fomentar la lectura y la escritura. Los estudiantes participaron en retos relacionados con la comprensión de textos y, posteriormente, en grupos, crearon sus propios documentos a través del uso de herramientas multimodales, esta vez completando un cuadro de análisis de una *fake new* que los estudiantes previamente buscaron como actividad extra.

La tercera sesión se centró en la lectura de un artículo corto para la producción de artículos sobre el colegio, la vereda, la comunidad o el municipio. Como actividad de *warm up* se utilizó la herramienta multimodal *Blooket* que permitió que los estudiaran jugaran mientras recordaban gramática y verbos en inglés. Los estudiantes escribieron sus propios artículos “Writing school articles” para ello usaron herramientas multimodales como *Google drive*, *onedrive*, *Canva* y algunos *Google presentations*.

Durante estas sesiones, se registraron observaciones detalladas en el formato de observación propuesto por los investigadores, lo que permitió documentar las interacciones, el nivel de participación y las respuestas de los estudiantes ante las actividades.

5. ANÁLISIS DE DATOS

El presente estudio se enmarca en un análisis de tipo cualitativo. De acuerdo con Rueda et al. (2023), el análisis cualitativo incluye la reducción de datos, la identificación de patrones, el análisis descriptivo y la interpretación basada en el marco teórico, lo que permite realizar una triangulación de los datos para fortalecer la investigación.

El análisis de la información se estructuró en fases como la organización, codificación y categorización, siguiendo los lineamientos metodológicos propuestos por Strauss y Corbin (2002), así como Taylor y Bogdan (1986), quienes destacan la importancia de la sistematización rigurosa para la construcción de significados a partir de los datos. En la investigación cualitativa, el análisis de datos está enmarcado dentro del trabajo de campo y requiere seleccionar información pertinente al objeto de estudio (Piza Burgos et al., 2019). Además, la organización de la información también implica visualizar cada una de las categorías generadas y estructurar un diseño que relacione los datos con la realidad estudiada (Echeverría, 2005). En otras palabras, el análisis de datos en la presente investigación es un proceso sistemático que permite interpretar significados, patrones y relaciones dentro de los datos recopilados. Para lograr esto, se siguieron las siguientes fases interconectadas: la organización de datos, la codificación, la categorización e interpretación y, finalmente, la presentación de los resultados con sus conclusiones.

5.1. Fase 1: Organización de Datos

En primer lugar, se realizó la organización de los datos obtenidos en los instrumentos aplicados. Con base a los datos obtenidos en la encuesta (Anexo 5. Datos Obtenidos Encuesta A Estudiantes) de percepción y experiencia. A partir de las respuestas, se obtuvo un archivo de Excel el cual permitió organizar la información de acuerdo con la frecuencia de las palabras encontradas. Asimismo, se elaboraron tres registros de observación de clase (Anexo 6. Datos

Obtenidos Observación De Clase #1), (Anexo 7. Datos Obtenidos Observación De Clase #2), (Anexo 8. Datos Obtenidos Observación De Clase #3), estructurados en un formato Word diseñado específicamente por los investigadores. Los registros contemplaban aspectos clave como: la descripción de la actividad, su desarrollo, las herramientas multimodales empleadas, la habilidad lingüística trabajada, así como la respuesta y recepción de los estudiantes frente a la actividad implementada con el fin de analizar la intervención de las herramientas en el ambiente.

Finalmente, los datos del cuestionario evaluativo (Anexo 9. Datos Obtenidos Cuestionario Evaluativo), sobre las herramientas multimodales que se implementaron en las secuencias didácticas, cuyos datos fueron sistematizados en un archivo de Excel exportado desde la plataforma Google Forms. Este cuestionario incluyó preguntas diseñadas para medir el nivel de satisfacción e impacto de las actividades orientadas al fortalecimiento de las habilidades de comprensión lectora y producción escrita, con un enfoque en el uso de herramientas multimodales y el manejo adecuado de dispositivos tecnológicos.

5.2. Fase 2: Codificación

Figura 1.

Nube de palabras sobre la encuesta, elaborada con el programa MaxQDA.



Nota. El Grafico representa la Nube de palabras generada por el software MAXQDA sobre las respuestas de los participantes a la encuesta de percepción.

En el marco del análisis cualitativo de las respuestas obtenidas en la encuesta aplicada a los estudiantes, se identificaron tres palabras de alta recurrencia en la nube de palabras generada con el software MAXQDA: *inglés, juegos y videos*. Estas palabras reflejan la centralidad del área de estudio y también las preferencias y percepciones de los estudiantes frente al uso de herramientas multimodales en el aula. A continuación, se desarrolla un análisis preliminar considerando las preguntas de la encuesta y las opciones de respuesta relacionadas con cada uno de estos términos.

La palabra *inglés*, estuvo presente de forma explícita en múltiples preguntas que abordaban tanto las percepciones como las herramientas utilizadas en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Por ejemplo, ante la pregunta “*¿Cuáles de las siguientes herramientas multimodales crees que contribuirían más a mejorar tu aprendizaje en las clases de inglés?*”, los estudiantes manifestaron una clara inclinación hacia los recursos audiovisuales, siendo la opción más seleccionada la de *videos o películas con subtítulos*, con un 67% de preferencia. Esta elección resalta el papel del inglés como un idioma que los estudiantes consideran más accesible cuando se vincula a contenidos visuales contextualizados. Aunque ante la pregunta “*¿Conoces alguna herramienta multimodal para practicar la escritura en inglés? ¿Cuál?*” 6 de los participantes afirman con un rotundo “*No*” tener conocimiento de ninguna herramienta multimodal para mejorar su proceso de escritura en inglés, lo que lleva a pensar en la importancia de implementar en las planeaciones y ejecución de las clases más este tipo de recursos. Cabe resaltar que entre las respuestas sólo 3 participantes mencionaron usar herramientas donde realizan ejercicios de listening y writing, “*La herramienta que yo uso es el*

LyricsTraining.com me ayuda a conocer la letra de las canciones y me ayuda a Copiar más Fácilmente”. Esto implica que es poco lo que conocen los estudiantes de las herramientas de multimodalidad que ayudan a su proceso a pesar de que las encuentran atractivas para el aprendizaje, así mismo se evidencia que hace falta socialización de estas por parte de los docentes. Por otra parte, cuando se les preguntó a los participantes “*¿Qué tipos de recursos multimodales, como textos con imágenes, audios, videos o infografías, has utilizado para mejorar la comprensión de lectura en inglés? ¿Cómo ha sido tu experiencia con estos recursos?*” entre las respuestas más concurrentes 6 de los estudiantes manifiestan estar expuestos a leer varios tipos de textos en inglés en sus redes sociales y en aplicaciones de uso diario, “*Gran parte del contenido audiovisual que consumo en distintas aplicaciones está en inglés, así que estoy acostumbrada a la lectura en inglés*”, las herramientas multimodales son parte de la realidad y el diario vivir de los estudiantes, por lo tanto puede ser una estrategia útil al adquirir una segunda lengua como es el caso del inglés.

En cuanto a la palabra *juegos*, esta se encuentra directamente relacionada con la gamificación, estrategia pedagógica que también se abordó en la encuesta. Ante la pregunta, “*¿Cuáles herramientas multimodales prefieren y por qué?*” 8 de los 12 participantes afirmaron *que lo juegos son más interactivos, dinámicos y les ayuda aprender más rápido*. Lo que da razón de que el juego es y será una estrategia pedagógica que capta la atención de los estudiantes, y al ser digital, donde hay imágenes y sonidos cautivadores más allá de sus cotidianidades. Normalmente, los estudiantes pueden integrarse en la temática a trabajar y el aprendizaje se les hace más significativo.

La exposición de los participantes a esta herramienta en el aula muestra qué es aceptada y se disfruta de su uso tal como se percibe en sus respuestas ante la pregunta “*¿Con qué*

frecuencia tu profesor de inglés utiliza algunas de estas herramientas multimodales: videos, podcasts, infografías, imágenes, juegos, ¿entre otras?”, un 33% de los estudiantes indicó que *siempre* se usan estas herramientas en clase, mientras que un 58% respondió que se utilizan *frecuentemente*. Esto sugiere que los juegos, como elemento de la multimodalidad, están presentes de manera constante en las prácticas docente. Además, ante la pregunta “¿Has utilizado alguna de estas herramientas multimodales para practicar la escritura en inglés?”, un 10% de los estudiantes manifestó que prefiere realizar actividades de escritura mediante *gamificación*, lo cual evidencia que los juegos no solo se emplean para la comprensión oral o la interacción, sino también para el desarrollo de competencias escritas, se puede afirmar que esta herramienta multimodal apoya el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera en la actualidad, donde se hace necesario que los ambientes de aprendizaje estén mediados por la tecnología.

Por último, la palabra *videos* fue una de las más mencionadas por los estudiantes, tanto en sus preferencias como en el uso habitual que reconocen en el aula. En respuesta a la pregunta “¿Qué herramienta multimodal te gustaría que se incluyera más en las clases para mejorar tu aprendizaje?”, el 50% de los estudiantes eligió opción predilecta los *videos interactivos*, lo que refuerza la relevancia de los recursos visuales como facilitadores del aprendizaje. De manera complementaria, ante la pregunta referida a la práctica de escritura, un 50% de los estudiantes indicó que utiliza *videos de redacción y tutoriales* para mejorar su producción escrita, y en lo relacionado con la lectura, un 25% señaló que prefiere *videos explicativos* como medio para comprender mejor los textos, porcentaje que se reafirma con la respuesta de 4 estudiantes ante la pregunta “¿Qué tipos de recursos multimodales, como textos con imágenes, audios, videos o infografías, has utilizado para mejorar la comprensión de lectura en inglés? ¿Cómo ha sido tu

experiencia con estos recursos” quienes con afirmaciones como “Videos, series y películas, me ha ido bien ya que puedo practicar pronunciación, gramática y lectura con algo que me entretiene” dan una vez más razón de su afinidad por los videos en inglés como medio para aprender el idioma leyendo y viendo al mismo tiempo?

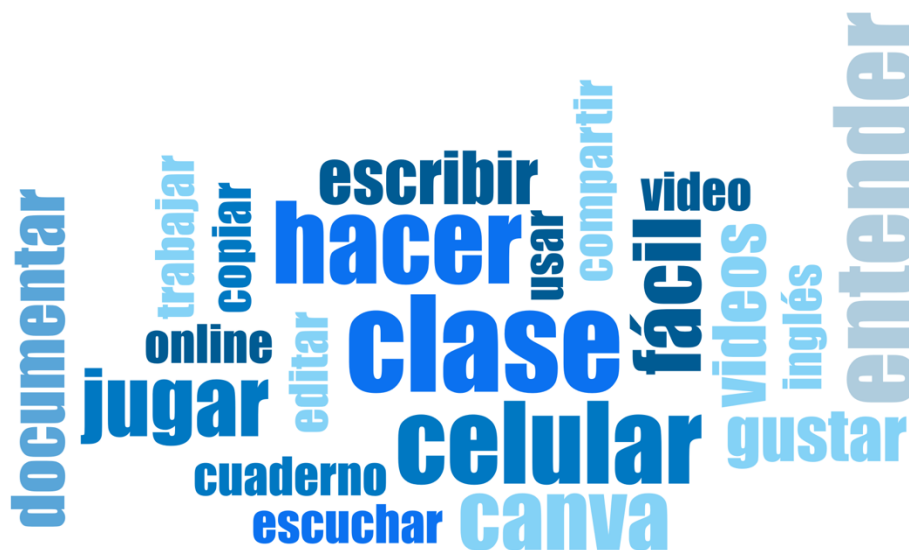
Este conjunto de respuestas revela una convergencia clara entre las palabras claves más recurrentes y las elecciones estudiantiles, lo que permite concluir que el uso del *video* como recurso multimodal, el valor motivacional de los *juegos*, y el eje fundamental del *inglés* como lengua extranjera se constituyen en pilares fundamentales dentro de las estrategias pedagógicas multimodales más efectivas y valoradas por los estudiantes.

De igual forma, se incluyeron las perspectivas de los estudiantes durante cada una de las tres sesiones pedagógicas, las cuales fueron sistematizadas (Anexo 10) y posteriormente, se identificaron los términos más recurrentes por los estudiantes, durante las mismas. Estas expresiones fueron representadas visualmente a través de una nube de palabras generada con el software MaxQDA.



Figura 2.

Nube de palabras sobre los aportes de los estudiantes en las observaciones de clases.



Nota. El gráfico representa la nube de palabras generada por el software MAXQDA sobre los aportes de los estudiantes en las tres observaciones de clase.

De acuerdo con los resultados, los códigos más frecuentes en las observaciones de clase fueron: *clase*, *celular*, *entender* y *videos*. El código *clase* apareció en seis ocasiones, mientras que *celular*, *entender* y *videos* se registraron cinco veces cada uno. Estos códigos reflejan aspectos recurrentes en los comentarios y aportes realizados por los estudiantes durante el desarrollo de las clases. Por ejemplo, con respecto al código *clase*, varios de ellos expresaron lo siguiente: “Teacher, siga haciendo juegos online al inicio de las clases”, “Profe juguemos toda la clase”, “¿Por qué no jugamos esto toda la clase?”. lo cual nos brindó información sobre los aspectos que más llaman la atención de los estudiantes durante las sesiones.

En relación con el segundo código, *celular*, su alta frecuencia se evidenció en múltiples comentarios realizados por los estudiantes, tales como: “¿Puedo trabajar en equipo?, no tengo

celular”; “Está muy fácil si es en el celular”; “*Profe, no nos demoramos haciéndolo porque es en el celular, solo copiamos y pegamos*”; “Lo que va a empezar a funcionar ahora es la tecnología, las notas a mano quizá para una emergencia, pero si no se tiene celular...”; y “A uno le da menos pereza copiar en el celular”. Estas expresiones reflejan no solo la preferencia de los estudiantes por el uso del dispositivo como una herramienta de interacción, sino también una percepción de que el trabajo digital es más rápido, cómodo y eficiente en comparación con los métodos tradicionales.

Ahora, con respecto al tercer código, *entender*, este se manifiesta en expresiones como: “*El inglés de los videos era fácil de entender*” y “*Yo ya he visto videos similares en TEDx y me es fácil de entender por los subtítulos*”. Estos aportes nos permitieron comprender que los estudiantes valoran los recursos audiovisuales cuando facilitan la comprensión del idioma, especialmente si están acompañados de apoyos como subtítulos. Asimismo, evidencian que la familiaridad con ciertos formatos o plataformas digitales puede influir positivamente en la percepción de dificultad del contenido. Finalmente, el código *videos* se evidencia en los siguientes comentarios de los estudiantes: “*El uso de videos me facilita el aprendizaje*”, “*Normalmente juego videos online y no se pueden pasar al español, me toca jugar en inglés*”, “*El inglés de los videos era fácil de entender*” y “*Yo ya he visto videos similares en TEDx y me es fácil de entender por los subtítulos*”.

A partir de estos comentarios, se puede interpretar que los estudiantes reconocen en los videos una herramienta útil para el aprendizaje del inglés, tanto en contextos académicos como fuera del aula. Además, revelan cómo la exposición constante a contenidos en inglés ya sea en juegos o plataformas como TEDx, puede contribuir al desarrollo de habilidades de comprensión auditiva y a una mayor familiaridad con el idioma. Esto resalta el valor de integrar recursos

audiovisuales como parte de una enseñanza más significativa, contextualizada y conectada con los intereses de los estudiantes.

Posteriormente, los resultados obtenidos en el cuestionario evaluativo fueron ingresados al software MAXQDA, con el fin de identificar los términos más recurrentes y extraer los códigos a utilizar.

Figura 3.

Nube de palabras sobre el cuestionario evaluativo, elaborado por el programa MAXQDA.



Nota. El gráfico representa la nube de palabras generada por el software MAXQDA sobre las respuestas de los participantes al cuestionario evaluativo.

De acuerdo con los resultados, los códigos más frecuentes en las respuestas de los estudiantes al cuestionario: *inglés*, *videos*, *juego* y *aprendizaje*. Esto se evidencia, por ejemplo, en la pregunta: *¿Piensas que las herramientas multimodales mejoraron tu capacidad para producir textos escritos en inglés?*, a la cual el 62% de los estudiantes respondió que la experiencia fue *“Muy positiva”*. Estas respuestas permiten inferir que el uso de herramientas multimodales tuvo un impacto significativo en la percepción de los estudiantes sobre su propio

aprendizaje. A su vez, en la pregunta: *¿En qué medida crees que el uso de herramientas como audios o podcasts en inglés ha mejorado tu capacidad para entender y escribir en inglés?*, más de la mitad de los estudiantes, un 62%, respondió que el progreso había sido “*Mucho*”. Esta respuesta resulta significativa, ya que evidencia la efectividad de los recursos auditivos multimodales en el desarrollo de habilidades tanto de comprensión lectora como de producción escrita en inglés, lo que sugiere que la integración de estos elementos favorece una experiencia de aprendizaje más inmersiva y significativa para los estudiantes. También, si tenemos en cuenta la recopilación de respuestas a la pregunta *¿En qué medida las herramientas multimodales facilitaron tu comprensión de textos escritos en inglés?*, el 46% de los participantes seleccionó la opción “*Mucho*” y otro 46% eligió “*Moderadamente*”. De esto podemos intuir que la mayoría de los estudiantes percibió un efecto positivo en su comprensión lectora gracias al uso de herramientas multimodales, lo que refuerza la idea de que este tipo de recursos no solo enriquecen la experiencia de aprendizaje, sino que también se adaptan a diferentes estilos de para aprender, facilitando la asimilación de contenidos en una segunda lengua.

Ahora bien, en cuanto a la pregunta *¿Las actividades con herramientas multimodales te permiten interactuar más con los contenidos en inglés (por ejemplo, hacer preguntas, analizar videos, participar en discusiones)?* la respuesta fue bastante contundente, ya que el 62% de los participantes seleccionó la opción “*Sí, mucho*”. Esto, por su parte, demuestra que las herramientas multimodales no solo fomentan una comprensión más profunda del contenido, sino que también promueven una participación activa y significativa en el proceso de aprendizaje, lo cual es fundamental para el desarrollo de competencias comunicativas en una segunda lengua, esta realidad se hizo evidente tras solicitar a los estudiantes *“mencionar algunas observaciones y/o comentarios sobre cómo te parecieron las actividades mediadas por herramientas*

multimodales” a lo que 4 de los 6 que escribieron: “parece genial ya que todos participamos y aprendemos mucho mejor y más rápido es un aprendizaje muy dinámico y divertido”, “Las actividades fueron buenas en la forma en las que se aplicaba el inglés ya que las actividades eran personalizadas y podía usar un conocimiento básico”, “Me parece que este tipo de actividades estimulan la capacidad de pensar rápido y correcto en inglés, cada día fortaleciendo más el aprendizaje” estos cambios en las sesiones de clase nos invitan a repensar la forma de enseñanza una segunda lengua que para el caso es el inglés que involucre más a los estudiantes en su proceso, que les permita tener más recursos para conocer el idioma y hacer sus producciones escritas con mayor agrado, facilidad y que se lleven un aprendizaje más significativo.

Teniendo en cuenta los códigos más frecuentes de este cuestionario evaluativo (*inglés, videos, juego y aprendizaje*) que reflejan cómo los estudiantes relacionan el aprendizaje del idioma con experiencias dinámicas, visuales y participativas. Estas respuestas muestran que las herramientas multimodales no solo pueden contribuir a mejorar el rendimiento académico, sino que también hacen del proceso de aprendizaje del inglés una experiencia más atractiva, motivadora e interactiva.

5.3. Fase 3: Categorización e Interpretación

En tercer lugar, y después de tener la información organizada y extraer los términos más recurrentes, se procede a la triangulación de los códigos encontrados en las tres nubes de frecuencia. Esto consiste en segmentar y etiquetar los datos. Durante esta fase, es fundamental evitar sesgos interpretativos y asegurar que las etiquetas reflejen fielmente el contenido analizado. Para el efecto de esta investigación se realizó solamente la codificación abierta usando la herramienta de MaxQDA.

De acuerdo con la triangulación se definen los siguientes códigos: Juegos, Videos, inglés, Aprendizaje, Celular, Entender, Clase. Estos códigos permitieron entender las relaciones y dinámicas entre las herramientas multimodales utilizadas en el proceso de aprendizaje, el papel que desempeñan en la motivación de los estudiantes, y cómo influyen en su disposición y participación en la clase. A través de estos elementos, se evidenció la importancia de integrar recursos atractivos, como juegos y videos, para mejorar la comprensión lectora y la producción escrita en inglés, y además esta codificación llevó a identificar tres categorías de análisis: la multimodalidad como estrategia para el aprendizaje del inglés como segunda lengua, clases interactivas que vinculan los intereses de los estudiantes y los dispositivos móviles como recurso en el aprendizaje del inglés.

5.3.1. Categoría 1: La Multimodalidad Como Estrategia Para el Aprendizaje del Inglés Como Segunda Lengua

En términos pedagógicos, los resultados muestran una clara inclinación de los estudiantes hacia el aprendizaje basado en herramientas digitales que combinan imagen, sonido y lenguaje. El modelo educativo multimodal de Meyer (2005) plantea que los estudiantes son más propensos a aprender si el estímulo visual y auditivo se presenta de manera congruente, algo que se refleja en la elección prioritaria que hacen los estudiantes de videos subtítulos y videojuegos interactivos.

Kress (2003) sostiene que la multimodalidad permite que los significados se construyan no solo a través del lenguaje escrito, sino también por medios visuales y auditivos, lo cual es clave en la enseñanza de una segunda lengua. En esta línea, los juegos, además de motivar, generan experiencias de aprendizaje que involucran activamente al estudiante (Gee, 2003),

facilitando procesos de ensayo y error, repetición y recompensa, que son de apoyo para la consolidación del idioma.

Desde el ámbito docente, estos resultados reflejan implicaciones directas en las estrategias de enseñanza y selección de recursos de aprendizaje. A pesar de que los estudiantes valoran los videos y juegos, pocos conocen herramientas concretas para desarrollar habilidades específicas como la escritura (Walsh, 2010). Por lo tanto, los recursos visuales se utilizan, pero no se implementa en su totalidad su potencial en varias habilidades del inglés como segundo idioma.

Por otro lado, la comunidad educativa también se ve implicada, ya que estas preferencias estudiantiles demuestran que los entornos digitales como redes sociales, YouTube y aplicaciones, entre otros; ya forman parte del entorno lingüístico de los estudiantes. Tal como lo señala Deterding et al. (2011), los videojuegos y recursos digitales forman parte de la cultura juvenil, por lo que la escuela no debe ignorarlos, sino incorporarlos estratégicamente.

Desde la perspectiva de los estudiantes, el uso de herramientas multimodales puede resultar en una oportunidad de aprendizaje más significativa, contextualizada y acorde a sus intereses. La exposición constante a contenidos en inglés a través de aplicaciones y redes sociales crea un entorno de aprendizaje informal que puede ser aprovechado y redireccionado.

Desde el lugar del docente, este análisis amerita una reflexión consciente sobre la planificación y mediación pedagógica. No se trata solo de usar videos o juegos por su valor lúdico, sino de articularlos con objetivos claros: desarrollar habilidades lingüísticas, evaluar procesos y brindar retroalimentación integrando sus intereses. Es necesario, como plantea Walsh (2010), que el docente no solo actúe como facilitador, sino como diseñador de experiencias multimodales de aprendizaje.

Finalmente, los resultados presentados plantean a la comunidad educativa la necesidad de reflexionar sobre la formación en competencias digitales docentes, el acceso equitativo a los recursos tecnológicos y una visión pedagógica que acepta el reto de la multimodalidad en la mejora de la calidad de la enseñanza-aprendizaje de lenguas extranjeras, en este caso de la lengua inglesa.

5.3.2. Categoría 2. Clases Interactivas que Integren a los Estudiantes Desde sus Intereses

En términos pedagógicos las clases interactivas motivan los estudiantes en el proceso de aprendizaje de una lengua extranjera. Como lo menciona González (2015) la tecnología de la información y la comunicación son obligatorios hoy en día ya que debido a la exposición constante de los estudiantes ante los dispositivos se hace necesario la inclusión de estos en todos los ámbitos, especialmente en la educación. Sin embargo, se hace necesario pensar en la forma en que los estudiantes desean aprender o se les facilita adquirir una lengua extranjera.

Para lograr entender en cierta medida los intereses de los aprendices es crucial una buena interacción entre estudiantes y docentes. Según Kruk (2019), las tecnologías digitales incrementan la motivación de los estudiantes en el aprendizaje de lenguas, ya que ofrecen una alternativa de aprendizaje más atractiva, participativa y ajustada a las expectativas de los estudiantes. A pesar de que en el presente estudio la mayoría de los estudiantes contaron con acceso a la tecnología es importante señalar que, a nivel nacional, no todos los estudiantes tienen la posibilidad de contar con tecnologías que beneficien su proceso de adquisición de la lengua extranjera. Por lo que nos lleva a pensar si las tecnologías digitales son la única herramienta para motivar los estudiantes de este tiempo a alcanzar los objetivos propuestos y que otras alternativas se deberían tener en cuenta para lograrlo.

Ahora bien, desde el ámbito docente los desafíos del siglo XXI para ellos se hacen cada vez mayores ya que se ven involucrados en los avances tecnológicos. Sin embargo, un gran porcentaje de docentes no cuenta con recursos propios para formarse en uso de recursos tecnológicos y el aprendizaje para el manejo de herramientas multimodales en el aula. Aunque, en el contexto de esta investigación, los estudiantes contaban con dispositivos, esta no es la realidad de muchas instituciones del país. Es por esto por lo que se debe tener en cuenta que, aunque el estudio reflejó que la inclusión de herramientas multimodales en las clases permitiría atender a distintos estilos de aprendizaje: visual, auditivo, y kinestésico. Como lo afirma Mayer (2020) y Moreno y Mayer (2017), quienes mencionan que los entornos de aprendizaje multimodal favorecen la codificación dual de la información, lo que permite una mayor retención y comprensión del contenido, especialmente cuando se integran texto, imagen y sonido. No es posible para todos los contextos, esto debido a la gran variedad de docentes, edades, formación y la región en la que habitan.

Aunque la integración de clases interactivas mediadas por herramientas multimodales en el aula favorece el aprendizaje y la motivación de los estudiantes es necesario pensar en esas esas comunidades que por el contrario al colegio en el que se llevó esta investigación no cuentan con dispositivos tecnológicos y conectividad a internet. Es necesario pensar en alternativas posibles para esos contextos rurales donde las comunidades educativas son en cierta medida olvidadas por el estado, lo que lleva a que los docentes busquen diferentes formas para gamificar las actividades.

5.3.3. Categoría 3: Los Dispositivos Móviles Como Recurso en el Aprendizaje del Inglés

Los resultados obtenidos evidencian que el uso de herramientas multimodales, como juegos y videos en la enseñanza del inglés, potencian significativamente el proceso de

aprendizaje. Este enfoque responde a la necesidad de adaptar las metodologías educativas a las dinámicas digitales contemporáneas, promoviendo un aprendizaje más significativo y participativo.

Cuando analizamos la perspectiva desde el punto de vista de los estudiantes, el aprendizaje se vuelve más activo, significativo y motivador. La combinación de estímulos visuales, auditivos y lúdicos responde a diversos estilos de aprendizaje y mejora la comprensión y producción del idioma. Según Rivera García (2023), las herramientas multimodales generan entornos de aprendizaje más ricos, donde los estudiantes participan activamente, desarrollan habilidades comunicativas y fortalecen su autonomía. Este entorno diverso permite que los alumnos no solo retengan información, sino que la integren y apliquen de forma contextualizada, lo que da lugar a aprendizajes duraderos.

Por otra parte, desde una mirada docente, la implementación de estos recursos exige un cambio en la planificación y ejecución de las clases. Implica dejar de ser transmisores de contenidos para convertirse en facilitadores del aprendizaje, capaces de integrar de forma coherente herramientas digitales y dinámicas participativas. Lauermann, Santos y Barbosa (2022) sostienen que los docentes deben reflexionar sobre sus prácticas pedagógicas y fomentar metodologías que estimulen el pensamiento crítico y la interacción. De esta manera, el aprendizaje se transforma en una experiencia más activa, bidireccional y flexible, en la que los estudiantes asumen un rol activo y el docente actúa como mediador que facilita la construcción del conocimiento.

Asimismo, Para la comunidad educativa, el uso de herramientas multimodales democratiza el acceso al aprendizaje del inglés, al adaptarse a distintos contextos sociales y tecnológicos.

Méndez y Martínez, (2024) afirman que este tipo de enfoques promueven la inclusión educativa,

ya que integran a estudiantes con diferentes capacidades, ritmos y recursos. Además, fortalecen el vínculo entre escuela, familia y entorno, al hacer del aprendizaje una experiencia compartida que va más allá de las barreras del aula.

Entonces, el uso de herramientas multimodales en el aprendizaje del inglés representa una oportunidad transformadora. Impulsa procesos más inclusivos, significativos y colaborativos, que benefician a todos los actores del contexto educativo.

5.4. Fase 4: Resultados

La última fase del análisis de datos cualitativo es la construcción de los resultados. En esta fase se analizaron los datos a profundidad, asegurando la confiabilidad de los hallazgos y por ende la precisión en las conclusiones. Según Hernández, Fernández-Collado y Baptista (2010, citado en Piza Burgos et al., 2019), este proceso permite contrastar la información obtenida con distintos instrumentos para reducir la subjetividad del investigador y aumentar la validez del análisis.

En primer lugar, las percepciones de los estudiantes sobre el uso de herramientas multimodales en el aprendizaje de inglés es una visión positiva en términos de utilidad, motivación e impacto en el aprendizaje. En general, se muestra una actitud favorable hacia las herramientas multimodales, como también a una percepción de mejora en los procesos de aprendizaje, dejando ver la importancia que tiene la inclusión de estas en el ambiente.

Es evidente que la motivación de los estudiantes incrementa cuando se implementan recursos que llaman su atención; sin embargo, es necesario pensar en esas comunidades que, por el contrario, a la institución en el que se llevó a cabo esta investigación, no cuentan con dispositivos tecnológicos y conectividad a internet. Es necesario pensar en alternativas posibles para esos contextos rurales donde las comunidades educativas son en cierta medida olvidadas por

el estado, lo que lleva a que los docentes busquen diferentes formas para gamificar las actividades.

En segundo lugar, en el análisis realizado sobre la implementación de las herramientas multimodales en actividades de enseñanza del inglés, fue posible evidenciar su impacto positivo en el desarrollo de la comprensión lectora y la producción escrita dentro del ambiente bilingüe de aprendizaje. Los resultados obtenidos permiten concluir que las actividades en secuencias didácticas a través de algunas herramientas multimodales muestran una gran acogida. Cabe resaltar que el rol docente en los ambientes en los que se incluyen este tipo de herramientas implica dejar de ser transmisores de contenidos para convertirse en facilitadores del aprendizaje, capaces de integrar de forma coherente herramientas digitales y dinámicas participativas.

En tercer lugar, los resultados evidenciaron que la inclusión de las herramientas multimodales tiene un impacto positivo en el proceso de enseñanza del inglés, mostrando una mejora notable en la motivación de los estudiantes debido a una participación más activa en clase y un progreso significativo en su capacidad para interpretar y producir textos en este idioma.

La inclusión de las herramientas multimodales en el ambiente bilingüe permite un acercamiento más dinámico y llamativo para el aprendizaje, facilitando la comprensión de los contenidos y la exploración de nuevas formas creativas y estructuradas de apreciar los conocimientos adquiridos. Para la comunidad educativa, el uso de herramientas multimodales democratiza el acceso al aprendizaje del inglés, al adaptarse a distintos contextos sociales y tecnológicos con el fin de promover la inclusión educativa e integrar a estudiantes con diferentes capacidades, ritmos y recursos. Además, fortalecer el vínculo entre escuela, familia y entorno, al hacer del aprendizaje una experiencia compartida que va más allá de las barreras de los ambientes físicos.

6. CONCLUSIONES

El impacto de la inclusión de herramientas multimodales en las actividades de comprensión lectora y producción escrita en el ambiente bilingüe de aprendizaje de los estudiantes de educación media de una institución pública en Antioquia funciona como un avance útil para la educación actual de la lengua extranjera, ya que facilita los contenidos a los estudiantes y fomenta un aprendizaje autónomo en ellos. Del mismo modo, se puede decir que es pertinente la integración de los enfoques multimodales en la enseñanza del inglés como estrategia para fortalecer habilidades comunicativas claves en diversos contextos educativos.

El estudio realizado permitió conocer a profundidad como el uso de herramientas de multimodalidad en el aula son una estrategia didáctica para los docentes que se enfrentan con estudiantes nativos digitales; el docente debe salir de su forma tradicional de enseñar e implementar actividades innovadoras usando la tecnología a su disposición, las cuales son efectivas por su impacto en los estudiantes al momento de relacionarse con el nuevo conocimiento.

El uso de herramientas multimodales en contextos educativos implica una transformación en las prácticas pedagógicas tradicionales, promoviendo entornos de aprendizaje más dinámicos, inclusivos y adaptados a las necesidades del siglo actual. Estas herramientas permiten atender diversos estilos de aprendizaje, favorecen la motivación y el compromiso estudiantil, y estimulan habilidades cognitivas como el pensamiento crítico y la creatividad. Además, exigen que los docentes asuman un rol más activo como diseñadores de experiencias significativas, lo cual implica una formación en competencias digitales. No obstante, también plantean desafíos relacionados con el acceso equitativo a la tecnología y la infraestructura institucional, lo que obliga a considerar estrategias pedagógicas viables en contextos con recursos limitados.

En síntesis, los hallazgos encontrados en esta investigación permitieron una comprensión integral del objeto de estudio, la inclusión de las herramientas multimodales sí impactan en las actividades de comprensión lectora y producción escrita del idioma inglés, lo que es un aporte y avance en la construcción de ambientes bilingües de aprendizaje, de esta forma se contribuye con este estudio en la generación de conocimiento al momento de diseñar las practicas educativas modernas que favorecen las comunidades donde el inglés es enseñado.

6.1. Limitaciones

Dentro de las limitaciones encontradas en la realización del presente estudio se encuentra la frecuencia entre sesiones de clase que se implementaron con los estudiantes debido a adecuaciones en la infraestructura de la institución seleccionada y procesos de desescolarización. La institución en la que se llevó a cabo la implementación de los instrumentos seleccionados para esta investigación tuvo diversas adecuaciones en uno de los pisos del plantel educativo, lo cual generó que los directivos tomaran ciertas medidas para atender la necesidad educativa de todos los grados, por lo cual hubo días en los que la población seleccionada para la investigación no asistía al colegio.

Así mismo, el tiempo institucional disponible para la aplicación de los instrumentos. Teniendo en cuenta las diferentes dinámicas académicas de la institución y actividades propias del calendario escolar, actividades institucionales y jornadas pedagógicas, se debió ajustar, en varias ocasiones, los días en los que se efectuarían las sesiones diseñadas y a su vez la duración de las mismas. No obstante, se logró aplicar todos los instrumentos diseñados, priorizando siempre la calidad en la recolección de datos.

Además, el tamaño de la muestra podría reconsiderarse, ya que la participación de únicamente doce estudiantes restringió la posibilidad de obtener una mayor diversidad de

respuestas, lo que podría haber enriquecido tanto el análisis de los resultados como la elaboración de las conclusiones. Si bien los datos recolectados aportaron información valiosa, una muestra más amplia habría permitido una visión más representativa del impacto de las herramientas multimodales en distintos contextos educativos.

Por último, el uso inadecuado de los dispositivos tecnológicos durante ciertas actividades se observó que existen distracciones con redes sociales o juegos en línea. Aunque este comportamiento fue poco frecuente y no afectó de manera sustancial el desarrollo general de las actividades, sí deja ver la importancia de establecer pactos de aula sobre el uso pedagógico de la tecnología.

6.2. Futuras Investigaciones

Después de experimentar un proceso de construcción, aplicación, y análisis investigativo, es pertinente mencionar aspectos a considerar para futuras investigaciones. Primero, incentivar el uso pedagógico de los recursos tecnológicos en los diferentes ambientes de aprendizaje donde los estudiantes adquieran conocimiento a través de herramientas multimodales que faciliten el acercamiento a la información.

Segundo, se propone una investigación que se centre en dos o tres herramientas multimodales específicas que lleven una secuencia didáctica, donde se puedan evidenciar a largo plazo el avance de los estudiantes en el aprendizaje de una segunda lengua.

Tercero, el realizar un *placement test* en dos momentos de la investigación, al inicio de la aplicación de las secuencias didácticas y al finalizar de estas, lo que permita en cierta forma medir y diferenciar el aprendizaje de los estudiantes antes y después del uso de las herramientas multimodales con el fin de tener datos más concretos en cuanto a la efectividad en el aprendizaje que faciliten el análisis de los datos.

Cuarto, se hace necesario que los docentes se capaciten en el uso de herramientas multimodales en el aula y puedan aprovechar los beneficios que estas proporcionan en el proceso de aprendizaje.



REFERENCIAS

- Abreu, J. (2013). Hipótesis, Método & Diseño de Investigación. *Daena: International Journal of Good Conscience.*, 7(2), 187-197.
- Aguilar-Cruz, P. J. (2018). Herramienta multimodal basada en tareas para el aprendizaje del inglés en el grado sexto en Florencia, Caquetá (Colombia). *Ciencias Sociales Y Educación*, 7(14), 65-83. Obtenido de https://revistas.udem.edu.co/index.php/Ciencias_Sociales/article/view/2928
- Aldana, C., Castañeda, L., Chapetón, C. M., Corredor, J., Ramírez, M. T., & Rodríguez, M. A. (2012). *Lenguajes, medios y mediaciones: Perspectivas para la formación en comunicación*. Universidad Pedagógica Nacional.
- Areizaga, E. (2001). Cultura para la formación de la competencia comunicativa intercultural: el enfoque formativo. *Revista de Psicodidáctica*, (11-12), 157-170.
- Bermudez, G. (s.f.). Ambientes de aprendizaje mediados por tic, virtuales o e-learning e híbridos o blenden-learning. *journal.universidadean*. Obtenido de <https://journal.universidadean.edu.co/index.php/vir/article/viewFile/1424/1377>
- British Council. (2015). El inglés en Colombia: Estudio de políticas, percepciones y factores influyentes. Recuperado de: <https://www.britishcouncil.co/sobre/ingles-educacion-soluciones/historias-exitos/el-panorama-del-aprendizaje-de-ingles-como-lengua-extranjera-1>
- Calle, G., y Pérez, J. (2018). Incidencia de un ambiente de aprendizaje apoyado por TIC en las habilidades del Pensamiento Crítico asociadas a la producción de textos multimodales. *Redipe*, 7(4), 76-88. Obtenido de

https://bibliotecadigital.udea.edu.co/bitstream/10495/15537/1/CalleAlvarezGerzon_2018_IncidenciaAprendizajeTIC.pdf

Cassany, D. (s.f.). *En línea. Leer y escribir en la red*. Anagrama. Recuperado de:

https://www.academia.edu/41694835/Cassany_En_l%C3%ADnea_Leer_y_escribir_en_la_red_Met%C3%A1foras_y_La_red_contra_el_libro

Creswell, J. (2013). *Research Design: Qualitative, Quantitative, and Mixed Methods Approaches*. Obtenido de

https://spada.uns.ac.id/pluginfile.php/510378/mod_resource/content/1/creswell.pdf

Cruz, W., y Herrera, S. (2023). Uso de las TIC en las instituciones de educación secundaria en Casanare. *Negonotas Docentes*(22), 16-29.

Cuestas, A. y Valotta, M. (2011). Alumnos y docentes 2.0 : Interacción y multimodalidad en la enseñanza de lenguas extranjeras. *Puertas Abiertas* (7). Recuperado de:

https://www.memoria.fahce.unlp.edu.ar/art_revistas/pr.5741/pr.5741.pdf

Deterding, S., Dixon, D. D., Khaled, R. R., y Nacke, L. (2011). *From game design elements to gamefulness: Defining “gamification”*. In *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference*. Obtenido de

https://www.researchgate.net/publication/230854710_From_Game_Design_Elements_to_Gamefulness_Defining_Gamification

Díaz Pérez, A. A. (2019). Estudio experimental sobre estrategias didácticas innovadoras y tradicionales en la enseñanza de Estudios Sociales. *Revista Electrónica De Conocimientos, Saberes Y Prácticas*, 2(1), 21–35.

<https://doi.org/10.5377/recsp.v2i1.8164>

Echeverría, G. (2005). *Análisis cualitativo por categorías*. Santiago: Universidad Academia de Humanismo Cristiano. Escuela de Psicología .

García, O. (2009). *Bilingual education in the 21st century: A global perspective*. Wiley-Blackwell. Recuperado a partir de

[https://books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=bW6V_K95ckC&oi=fnd&pg=PR11&dq=Garc%C3%ADa,+O.+\(2009\).+Bilingual+education+in+the+21st+century:+A+global+perspective.+Wiley-Blackwell.&ots=aD4kh7Rc83&sig=jupEB_4cr5ev5yWCZaGZWmdg6EI&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false](https://books.google.com.co/books?hl=es&lr=&id=bW6V_K95ckC&oi=fnd&pg=PR11&dq=Garc%C3%ADa,+O.+(2009).+Bilingual+education+in+the+21st+century:+A+global+perspective.+Wiley-Blackwell.&ots=aD4kh7Rc83&sig=jupEB_4cr5ev5yWCZaGZWmdg6EI&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false)

González Vega, A. M. (2021). *La observación en el estudio de las organizaciones*.

ResearchGate. Obtenido de

https://www.researchgate.net/publication/348876213_La_Observacion_en_el_Estudio_de_las_Organizaciones

González, H. (2015). la integración de la tecnología como herramienta significativa en la enseñanza del inglés como lengua extranjera. *Revista Horizontes Pedagógicos*, 17(1), 53-66. Obtenido de

file:///C:/Users/Usuario/Downloads/admin,+Gestor_a+de+la+revista,+articulo_5_integracion_tecnologia.pdf

Guarín Ramírez, M. d., y Ramírez Rojas, M. I. (2017). Desarrollo de habilidades de 67

comprensión lectora en inglés –como lengua extranjera- en estudiantes de quinto de primaria. , 10. *Revista Interamericana De Investigación Educación Y Pedagogía RIIEP*,

10(2), 59-79. Obtenido de <https://doi.org/10.15332/s1657-107X.2017.0002.04>

Hernández Sellés, N., Muñoz Carril, P. C., y onzález Sanmamed, M. (2024). Aprendizaje colaborativo en entornos digitales. *RIED. Revista iberoamericana de educación a distancia*.

Herrera Castellanos, K. M., y Bautista Boada, W. B. (2024). *Diseño de recurso digital para fortalecer la comprensión y producción escrita en segundo idioma de la población migrante en EE.UU.* Trabajo de maestría, Universidad Santo Tomás]. Repositorio Institucional.

Herrera Castellanos, K. M., y Bautista Boada, W. B. (2024). *Diseño de recurso digital para fortalecer la comprensión y producción escrita en segundo idioma de la población migrante en EE.UU.* Trabajo de maestría, Universidad Santo Tomás. .

Jewitt, C. (2008). Multimodality and literacy in school classrooms. *Review of Research in Education*, 32(1), 241-267. Obtenido de <https://doi.org/10.3102/0091732X07310586>.

Kress, G. (2003). *Literacy in the new media age.* . Routledge. Obtenido de Routledge.
https://www.researchgate.net/publication/291144504_Literacy_in_the_New_Media_Age

Kress, G. (2010). *Multimodality a Social Semiotic Approach to Contemporary Communication.* Londres y Nueva York: Routledge Taylor & Francis Group. .

Kress, G., y Van Leeuwen, T. (2001). *Multimodal discourse: The modes and media of contemporary communication.* . Arnold Publishers.

Kruk, M. (2019). Dynamicity of perceived willingness to communicate, motivation, boredom and anxiety in Second Life: the case of two advanced learners of English. *Computer Assisted Language Learning*, 190-216. Obtenido de
[.https://doi.org/10.1080/09588221.2019](https://doi.org/10.1080/09588221.2019).

- Lauermann, V., Santos, P., y Barbosa, D. (2022). La multimodalidad y los juegos digitales como recursos motivadores para el aprendizaje del inglés en la educación secundaria. *Praxis y Saber*, 13(34). Obtenido de <https://doi.org/10.19053/22160159.v13.n34.2022.13105>
- Lichtman, M. (2012). *Understanding and evaluating qualitative educational research*. SAGE Publications. .
- Martínez, M. (2013). *La influencia de los medios multimodales en los procesos de adquisición del conocimiento en estudiantes de educación secundaria*. Tesis de maestría, Universidad Nacional de Educación a Distancia. Repositorio Institucional UNED. Obtenido de <https://repositorio.uned.edu/handle/123456789/000000>
- Mayer, R. E. (2005). *The Cambridge Handbook of Multimedia Learning*. Cambridge University Press. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/359588183_The_Cambridge_Handbook_of_Multimedia_Learning_3rd_ed
- Mayer, R. E. (2020). *The Promise of Multimedia Learning*. In *Multimedia Learning* . chapter, Cambridge: Cambridge University Press.
- Méndez, A. P., y Martínez, M. C. (2024). *Implementación de herramientas digitales para facilitar el aprendizaje del idioma inglés en estudiantes de quinto grado durante el segundo semestre del año 2024*. Diplomado de profundización para grado. Repositorio Institucional UNAD.
- Mendoza-Escalante, A., & Alvarado-Castellanos, J. (2016). *Uso de herramientas multimodales en la enseñanza del inglés como lengua extranjera*. *Educación Y Territorio*, 6(11), 71–86. Recuperado a partir de <https://revista.jdc.edu.co/reyte/article/view/46>

- Merriam, S. B. (2016). *Qualitative Research: A Guide to Design and Implementation* (4th ed.). San Francisco: Jossey-Bass.
- Moreno, R., y Mayer, R. (2017). *Interactive multimodal learning environments*. In Spector, J.M. et al. (Eds.), *Handbook of Research on Educational Communications and Technology*. Springer.
- Nordquist, R. (2019). *What is written production?* ThoughtCo. Obtenido de <https://www.thoughtco.com/written-production-1692610>.
- Pernía Hernández., H. F., y Méndez Chacón, G. (2018). Estrategias de comprensión lectora: experiencia en Educación Primaria Educere. *Revista Venezolana de Educación*(71), 107-115.
- Piza Burgos, N. D., Amaiquema Marquez, F. A., & Beltrán Baquerizo, G. (2019). Métodos y técnicas en la investigación cualitativa. Algunas precisiones necesarias. *Revista Conrado*, 15(70), 455-459. Obtenido de <http://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado>
- Ramírez, M. S. (2009). Inclusión del mobile learning en ambientes virtuales de aprendizaje. En: García-Valcárcel Muñoz-Repiso, A. (Ed.). *Experiencias de Innovación Docente Universitaria* (71-88). Ediciones Universidad de Salamanca.
- R., H., Fernández, C., y Baptista, P. (2010). *Metodología de la investigación* (Quinta Edición ed.). México: McGraw-Hill.
- Rivera García, E. (2023). *El uso de las herramientas multimodales en la educación híbrida: Recomendaciones para el aula universitaria*. Instituto Global de Alta Competitividad en Educación Multimodal (IGACEM). Obtenido de <https://igacem.com/blog/el-uso-de-las-herramientas-multimodales-en-la-educacion-hibrida-recomendaciones-para-el-aula-universitaria/>

- Rodríguez, S. M., y Araque Torres, D. M. (2021). *Maestría en ambientes bilingües de aprendizaje*.
- Rueda, M., Torres, D. D., y Ramírez, P. (2023). *Triangulación en la investigación cualitativa: Fundamentos y aplicaciones*. Editorial Académica.
- Shihab, I. (2011). Reading as critical thinking. Vol. 7, No. 8. Published by Canadian Center of Science and Education 209 www.ccsenet.org/ass. *Asian Social Science*, 7(8). Obtenido de <https://www.ccsenet.org/journal/index.php/ass/article/view/9561>
- Strauss, A., y Corbin, J. (2002). *Bases de la investigación cualitativa: Técnicas y procedimientos para desarrollar la teoría fundamentada* (2a ed.). Editorial Universidad de Antioquia. Obtenido de <https://www.academia.edu/36232560>
- Taylor, S. J., y Bogdan, R. (1986). *Introducción a los métodos cualitativos de investigación: La búsqueda de significados*. Paidós. Obtenido de <https://www.academia.edu/44281468>
- Tenorio, M., y Taquez, L. (2016). Estrategias didácticas mediadas por TIC para el desarrollo del pensamiento crítico en estudiantes de educación básica. *Revista de Innovación Educativa*, 10(2), 45-60. Obtenido de <https://doi.org/10.1000000/revinedu.2016.10203>
- Tomlinson, B. (2011). *Materials development in language teaching* (Second Edition). Cambridge University Press.
- UNESCO.(2017). *Marco de competencias de los docentes en materia de TIC (Versión 3)*. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura. Disponible en: <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000265721>
- Universidad Internacional de La Rioja (UNIR). (2021). *La comprensión lectora en la enseñanza de inglés*. Obtenido de <https://www.unir.net/educacion/revista/comprencion-lectora-ingles/>

Unsworth, L. (2001). *Teaching multiliteracies across the curriculum: Changing contexts of text and image in classroom practice*. Open University Press. .

Walsh, M. (2010). Multimodal literacy: What does it mean for classroom practice? *Australian Journal of Language and Literacy*, 33(3), 211-239. Obtenido de https://www.researchgate.net/publication/267398684_Multimodal_literacy_What_does_it_mean_for_classroom_practice



Anexos

Anexo 1.

[Formato De Encuesta A Estudiantes](#)

Anexo 2.

[Formato De Observación De Clase](#)

Anexo 3.

[Formato De Cuestionario Evaluativo](#)

Anexo 4.

[Plan De Clase – Secuencias Didácticas](#)

Anexo 5.

[Datos Obtenidos Encuesta A Estudiantes](#)

Anexo 6.

[Datos Obtenidos Observación De Clase #1](#)

Anexo 7.

[Datos Obtenidos Observación De Clase #2](#)

Anexo 8.

[Datos Obtenidos Observación De Clase #3](#)

Anexo 9.

[Datos Obtenidos Cuestionario Evaluativo](#)