

Aplicación de la gamificación Kahoot! para fortalecer los aprendizajes de la asignatura de lengua castellana en las estudiantes del grado 6° del Colegio de la Inmaculada en la ciudad de Medellín - Antioquia.

Elaborado por:

María Tatiana Salazar Alzate

Especialización en Pedagogía para el Desarrollo del Aprendizaje Autónomo (EPDAA)

Asesor:

Dora Elsy Toloza Moyano

Magister

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA - UNAD

ESCUELA CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN – ECEDU

ESPECIALIZACIONES - ECEDU

Medellín, abril de 2020

RESUMEN ANALÍTICO ESPECIALIZADO RAE	
Título	Aplicación de la gamificación Kahoot! para fortalecer los aprendizajes de la asignatura de lengua castellana en las estudiantes del grado 6° del Colegio de la Inmaculada en la ciudad de Medellín - Antioquia.
Modalidad de trabajo de grado	Proyecto aplicado
Línea de investigación	Educación y desarrollo humano
Autores	María Tatiana Salazar Alzate Cód. 1117510874
Institución	Universidad Nacional Abierta y a Distancia
Fecha	06 de abril de 2020
Palabras claves	Gamificación, Enseñanza, Aprendizaje, Kahoot, Lengua Castellana.
Descripción	La presente investigación es el resultado del trabajo de grado realizado en la modalidad de proyecto aplicado bajo la asesoría de la Mg. Dora Elsy Toloza Moyano, inscrito en la línea de investigación Educación y Desarrollo Humano de la ECDE, y se basó en la metodología de una investigación acción, con un enfoque de estudio descriptivo y enmarcado en métodos cualitativos. Y se realizó en el Colegio de la Inmaculada en la ciudad de Medellín - Antioquia.
Fuentes	<p>Para el desarrollo del proyecto aplicado se utilizaron las siguientes fuentes principales:</p> <p>Castro, S., Guzmán, B. & Casado, D. (2007). Las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Recuperado de https://www.redalyc.org/pdf/761/76102311.pdf</p> <p>Foncubierta, J. y Rodríguez, C. (2015). Didáctica de la Gamificación en la clase de español. Editorial Edinumen. Extraído de https://espanolparainmigrantes.files.wordpress.com/2016/04/didactica_gamificacion_ele.pdf</p> <p>Gallegos, J. (2015). Kahoot! La mejor manera de aprender es jugando. Recuperado de: https://www.usfq.edu.ec/publicaciones/para_el_aula/Documents/para_el_aula_16/pe_a_016_0022.pdf</p> <p>Hernandez, P., (2017). Kahoot! cuestionarios y encuestas en línea. Recuperado de: https://www.mep.go.cr/sites/default/files/Manual-Kahoot.pdf</p> <p>MEN (2006). Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje, Matemáticas, Ciencias y Ciudadanas. Recuperado de: http://www.mineducacion.gov.co/1621/articulos-340021_recurso_1.pdf</p> <p>Muñoz, M. (2016). Las TIC en educación: "Kahoot!" como propuesta de gamificación e innovación educativa para Educación Secundaria en Educación Física (Tesis de maestría). Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/313863266_Las_TIC_en_educacion_kaho</p>

	<p>ot_como_propuesta_de_gamificacion_e_innovacion_educativa_para_Educacion_Secundaria_en_Educacion_Fisica</p> <p>Ortiz, A., Jordán, J. & AgredaL, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. Recuperado de: http://www.scielo.br/pdf/ep/v44/1517-9702-ep-44-e173773.pdf</p> <p>Rodríguez, F. & Santiago, R. (2015). Gamificación Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/299584812_Gamificacion_Como_motivar_a_tu_alumnado_y_mejorar_el_clima_en_el_aula</p>
Contenidos	<p>Portada</p> <p>Resumen analítico especializado RAE</p> <p>Índice General</p> <p>Índice de figura, gráficas y tabla</p> <p>Introducción</p> <p>Planteamiento del problema</p> <p>Objetivos</p> <p>Marco teórico</p> <p>Marco conceptual</p> <p>Resultados</p> <p>Interpretación de los resultados</p> <p>Discusión</p> <p>Conclusiones</p> <p>Referencias</p> <p>Anexos</p>
Metodología	<p>Este proyecto de aplicación se desarrolló en cinco fases de la aplicación: la primera se consolidó el problema de investigación al llevar a cabo la indagación de antecedentes, fundamentos y referentes bibliográficos. La segunda hace referencia a la recolección de la información; la cual se obtuvo de la realización de entrevistas y aplicación de encuestas. La tercera fase atañe a la elaboración de la propuesta, la cual consistió en el diseño de cuatro clases gamificadas con Kahoot para reforzar el contenido elegido. La cuarta fase concierne a la aplicación de la propuesta. La quinta presenta la interpretación y análisis de la información de los resultados de las entrevistas y encuestas aplicadas para evidenciar la influencia que tuvo la herramienta Kahoot en las clases de castellano.</p>
Conclusiones	<p>A la luz del desarrollo y resultado de la presente propuesta de investigación, se arrojó luces para concluir que la gamificación Kahoot fue sin duda una herramienta innovadora y novedosa tanto para las estudiantes como para las docentes, dado a las múltiples posibilidades que ofrece para afianzar conocimientos, para brindar otras formas divertidas de aprender y para ofrecer entornos de aprendizajes diferentes a los tradicionales.</p> <p>La aplicación de la propuesta en las clases de castellano permitió evidenciar en las estudiantes actitudes motivadoras, mayor concentración, trabajo en equipo y capacidad de</p>

	<p>superación, ya que al ser una herramienta que contempla elementos de juego, atrae el interés de las estudiantes por participar y acertar en cada una de las respuestas para lograr buenos puntajes y reconocimientos</p> <p>De igual forma, se observó que efectivamente con la aplicación Kahoot, las estudiantes mejoraron sus debilidades frente a la falta de comprensión de las categorías gramaticales, evidenciándose en la activa participación y en la mayoría de los aciertos que tuvieron en la resolución del Kahoot: quiz, de igual forma, esto se pudo comprobar en los resultados de las encuestas de las estudiantes y entrevistas de las docentes.</p> <p>Al evidenciar la influencia y efectos positivos de la gamificación en los procesos de enseñanza y aprendizaje, el directivo y las docentes la conciben como una herramienta fácil de manejar, valiosa para dinamizar las clases dado a su adaptabilidad para enseñar, reforzar o incluso para evaluar cualquier tema, y significativa dado a la experiencia de diversión que les brinda a las estudiantes, por su parte, las alumnas lo acogieron positivamente porque aprenden fácilmente y de forma entretenida.</p> <p>Finalmente, las docentes reflexionaron sobre su actuar en el aula y comprendieron la importancia de vincular este tipo de estrategias innovadoras en la preparación de sus clases, las cuales se han vuelto tendencia en el campo educativo para atender a los intereses de las nuevas generaciones nativas digitales que propugnan por una formación ligada a desarrollar competencias tecnológicas.</p>
<p>Referencias bibliográficas</p>	<p>Abalde, E. y Muñoz, J. (1992). Metodología Cuantitativa vs. Cualitativa. Recuperado de: http://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/8536/CC-02art7ocr.pdf;sequence=1</p> <p>Ortiz, A., Jordán, J. & AgredaL, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. Recuperado de: http://www.scielo.br/pdf/ep/v44/1517-9702-ep-44-e173773.pdf</p> <p>Alvarez, G. (2019). Relación entre las actitudes y la motivación hacia el Kahoot y el rendimiento académico de estudiantes de pregrado de una universidad privada de Lima (Tesis de maestría). Recuperado de: http://hdl.handle.net/20.500.12404/14206</p> <p>Bejarano, Y. (s.f.). Estudio del caso Kahoot: un ejemplo de gamificación en las aulas de aprendizaje. Recuperado de: file:///C:/Users/Hector%20Andrade/Downloads/339-508-1-PB.pdf</p> <p>Betancur, M., Rico, L. & Rivero, F. (2018). La Literatura Infantil y Juvenil, desde la Gamificación: Un escenario posible para la formación literaria en la básica primaria (Tesis de maestría) Recuperado de: http://hdl.handle.net/10495/10900</p> <p>Bisquerra, R. (2014). Metodología de la investigación educativa. Recuperado de: https://www.academia.edu/15314915/RAFAEL_BISQUERRA_ALZINA_Coordinador?source=swp_share</p> <p>Boyer, L. (2013). Lo Cualitativo y Cuantitativo. Recuperado de: http://lissethmary24.blogspot.com.co/2013/05/reflexion-acerca-de-la-investigacion.html</p>

	<p>Cardona, S. Carmona, B. & Gallego, H. (2017). La gamificación con Kahoot: una propuesta lúdica y didáctica para el área de matemáticas de grado 5 (Tesis de especialista). Recuperado de: http://hdl.handle.net/11371/1950</p> <p>Castro, S., Guzmán, B. & Casado, D. (2007). Las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Recuperado de https://www.redalyc.org/pdf/761/76102311.pdf</p> <p>Colmenares, A. & Piñero Ma. (2008). LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN Una herramienta metodológica heurística para la comprensión y transformación de realidades y prácticas socio-educativas. Recuperado de: https://www.redalyc.org/pdf/761/76111892006.pdf</p> <p>Gallego, F., Molina, R. y Llorens, F. (2014). Gamificar una propuesta docente Diseñando experiencias positivas de aprendizaje. Recuperado de: http://hdl.handle.net/10045/39195</p> <p>Foncubierta, J. y Rodríguez, C. (2015). Didáctica de la Gamificación en la clase de español. Editorial Edinumen. Extraído de https://espanolparainmigrantes.files.wordpress.com/2016/04/didactica_gamificacion_ele.pdf</p> <p>Gallegos, J. (2015). Kahoot! La mejor manera de aprender es jugando. Recuperado de: https://www.usfq.edu.ec/publicaciones/para_el_aula/Documents/para_el_aula_16/pe_a_016_0022.pdf</p> <p>Gonzáles, R. y Salazar, F. (2008). Aspectos básicos del estudio de muestra y población para la elaboración de los proyectos de investigación. Recuperado de: http://recursos.salonesvirtuales.com/assets/bloques/Raisirys-Gonz%C3%A1lez.pdf</p> <p>Gómez, S. (2012). Metodología de la investigación. Recuperado de http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/Axiologicas/Metodologia_de_la_investigacion.pdf</p> <p>Guayara, G., Cortes, C., Gonzáles, J. Sierra, D. (2018). La gamificación como estrategia de enseñanza en el área de Ciencias Naturales (Tesis de maestría). Recuperado de: https://www.grin.com/document/438899</p> <p>Gutiérrez, J. Constanza, C. & Orjuela, J. (2016). Los Juegos Interactivos Como Estrategia Lúdica Para Facilitar Los Procesos De Aprendizaje De Los Niños Y Niñas De 4 A 5 Años En El Colegio Venecia (Título de especialista). Recuperado de: https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/665/Guti%C3%A9rrezHu%C3%A9rfanoJohanna.pdf?sequence=2&isAllowed=y</p> <p>Hernández, N. (s.f.). Investigación Acción. Recuperado de: https://sites.google.com/site/investigacionaccioneducativa8/tercera-unidad</p> <p>Hernandez, P., (2017). Kahoot! cuestionarios y encuestas en línea. Recuperado de: https://www.mep.go.cr/sites/default/files/Manual-Kahoot.pdf</p> <p>Heinze, Olmedo & Andoney (2017). Uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en las residencias médicas en México. Recuperado de:</p>
--	---

	<p>http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-72032017000200150</p> <p>Hugo, (2012). Las Tic Y Los Procesos De Aprendizaje En Educación Superior "La influencia de los ambientes de aprendizaje mediados por TIC al proceso de aprendizaje". Recuperado de: https://aranibarvictor.wordpress.com/2017/05/18/las-tic-y-los-procesos-de-aprendizaje-en-educacion-superior-%C2%A8la-influencia-de-los-ambientes-de-aprendizaje-mediados-por-tic-al-proceso-de-aprendizaje%C2%A8/</p> <p>UMDU (2017). La gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Recuperado de http://vra.ucv.cl/ddcyf/wp-content/uploads/2017/03/gamificacion_impre.pdf</p> <p>Londoño, M. (2018). Kahoot: una herramienta perfecta para llevar el juego a la sala de clase. Recuperado de: https://eligeeducar.cl/kahoot-una-herramienta-perfecta-llevar-juego-la-sala-clase</p> <p>Lozada, C. & Betancur, S. (2018). La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática. Revista Ingenierías Universidad De Medellín. Recuperado de: https://doi.org/10.22395/rium.v16n31a5</p> <p>MEN (2006). Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje, Matemáticas, Ciencias y Ciudadanas. Recuperado de: http://www.mineducacion.gov.co/1621/articulos-340021_recurso_1.pdf</p> <p>Muñoz, M. (2016). Las TIC en educación: "Kahoot!" como propuesta de gamificación e innovación educativa para Educación Secundaria en Educación Física (Tesis de maestría). Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/313863266_Las_TIC_en_educacion_kahoot_como_propuesta_de_gamificacion_e_innovacion_educativa_para_Educacion_Secundaria_en_Educacion_Fisica</p> <p>Murillo, F. (2010 – 2011). Investigación Acción. Recuperado de: https://mestrado.prg.ufg.br/up/97/o/IA._Madrid.pdf</p> <p>Rodríguez, F. & Santiago, R. (2015). Gamificación Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/299584812_Gamificacion_Como_motivar_a_tu_alumnado_y_mejorar_el_clima_en_el_aula</p> <p>Ruiz, M., (2011). Políticas Públicas En Salud Y Su Impacto En El Seguro Popular En Culiacán, Sinaloa, México. Recuperado de: http://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/mirm/indice.htm</p> <p>Sampieri, R. (2014). Metodología de la investigación. Recuperado de: https://docs.google.com/viewer?a=v&pid=sites&srcid=ZGVmYXVsdGRvbWFpbmxb250YWR1cmlhcHVibGljYTk5MDUxMHxneDo0NmMxMTY0NzZkxNzliZmYw</p> <p>Zambrana, L. Santamaría, F. & Torrego, L. (2004). Determinación del procedimiento de encuesta: una aplicación de la teoría de la decisión multicriterio. Recuperado de: https://www.researchgate.net/profile/Luis_Egido/publication/277065803_Determinacion_del_procedimiento_de_encuesta_Una_aplicacion_de_la_teor%C3%ADa_de_la_decisi%C3%B3n</p>
--	--

	<p>_multicriterio/links/56f96d1108ae95e8b6d3ff07/Determinacion-del-procedimiento-de-encuesta-Una-aplicacion-de-la-teoria-de-la-decision-multicriterio.pdf</p>
--	---

Tabla de índice

1.	Introducción	11
2.	Planteamiento del problema.....	16
3.	Objetivos.....	19
	3.1 Objetivo general	19
	3.2 Objetivos específicos	19
4.	Marco conceptual y teórico.....	20
	4.2 Bases teóricas	28
	4.2.1 Ventajas del uso de las TIC en el sistema educativo.	28
	4.2.2 La gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje.....	29
	4.2.3 Didáctica de la gamificación en la clase de español.	32
	4.2.4 ¿Qué es Kahoot!?.	33
	4.2.5 Competencias del lenguaje.	35
	4.2.5.1 La pedagogía de la lengua castellana.	36
	4.2.5.2 La pedagogía de la literatura.	38
	4.2.5.3 La pedagogía de otros sistemas simbólicos.....	38
	4.2.6 Estándares Básicos de Competencias del Lenguaje del grado sexto.	39
	4.3 Marco conceptual	43
	4.3.1 Tics.....	43
	4.3.2 Gamificación.....	43
	4.3.3 Kahoot.....	44
5.	Aspectos metodológicos	45
	5.1 Enfoque de investigación.....	46
	5.2 Tipo de investigación.....	47
	5.3 Técnicas de investigación.....	50
	5.4 Instrumentos de recolección de información.....	50
	5.5 Población y muestra.....	52
	5.6 Criterios de análisis de datos	53
	5.7 Fases de la aplicación	53
6.	Resultados.....	57
	6.1 Encuesta a estudiantes N°1	57
	6.2 Entrevista N°1 a docentes de lengua castellana.....	61
	6.3 Entrevista a directivo del Colegio de la Inmaculada	65
	6.4 Aplicación de la Herramienta Kahoot!.....	67

6.5 Encuesta a estudiantes N°2	73
6.6 Entrevista N°2 a docentes de lengua castellana	76
7. Interpretación de los resultados	79
7.1 Primer entrevista a docentes y directivo, y encuesta a estudiantes	79
7.2 Segunda entrevista a docentes y encuesta aplicada a estudiantes	81
8. Discusión.....	83
9. Conclusiones	85
10. Referencias bibliográficas	87
11. Anexos.....	92

Índice de figura, gráficas y tablas

Figuras

Figura 1 Pirámide de los elementos de la gamificación.....	31
Figura 2 Espiral de ciclos de la investigación acción.....	49
Figura 3 Criterios de análisis sobre la pertinencia de la gamificación Kahoot! para fortalecer aprendizajes.....	53

Gráfica de encuestas

Gráfica 1.....	57
Gráfica 2.....	57
Gráfica 3.....	58
Gráfica 4.....	58
Gráfica 5.....	59
Gráfica 6.....	59
Gráfica 7.....	60
Gráfica 8.....	60
Gráfica 9.....	60
Gráfica 10.....	61
Gráfica 11.....	73
Gráfica 12.....	73
Gráfica 13.....	74
Gráfica 14.....	74
Gráfica 15.....	75

Tablas

Tabla 1 Estándares Básicos de Competencias del lenguaje de sexto a séptimo.	42
--	----

1. Introducción

Después de la invención del internet, la sociedad ha ido explorando los diferentes recursos y posibilidades que ofrece las nuevas tecnologías. Gracias a esto hoy en día existen nuevas generaciones de jóvenes que se caracterizan por ser nativos digitales. Por esta razón, la idea de integrar las tecnologías a la educación es indiscutiblemente esencial, formar estudiantes autónomos y tecnológicos es lo que actualmente la sociedad y el mercado laboral necesitan para hacer un mundo más informado, desarrollado y progresivo. Al respecto, Fernández, Olmos, Alegre (2016, citados por Ortiz, A., Jordán, J. & Agredal., M., 2018, p.2) afirman que las tendencias e inquietudes actuales exigen cada día más una respuesta a las generaciones de jóvenes que necesitan encontrar respuesta en el contexto educativo a sus expectativas tecnológicas y necesidades más inmediatas. Esto trae consigo la responsabilidad de profesores e instituciones a la hora de innovar en metodologías emergentes que intenten incorporar en sus clases estrategias que aumenten la motivación y el compromiso de proporcionar todas las herramientas y recursos posibles que favorezcan el aprendizaje autónomo y significativo de sus alumnos. Además, ha quedado constancia de que los estudiantes alcanza un gran nivel de compromiso cuando se encuentran motivados, incluso prefiriendo seguir con la actividad lúdica a dar por finalizada la clase.

Sin lugar a duda, ante las demandas de incorporar las tecnologías en los procesos de enseñanza, los docentes tienen la compleja tarea de indagar sobre nuevas estrategias que permitan responder a las necesidades de los estudiantes, en la medida que aumenta su motivación y atención para participar activamente en el desarrollo de las actividades académicas. En consecuencia, se estaría transformando las clases en unas más significativas, eficientes y productivas como lo espera la sociedad.

Por su parte, Gómez (2010, citados en Gutiérrez, J. Constanza, C. & Orjuela, J, 2016, p19) afirma, “las TICS son la innovación educativa del momento y permiten a los docentes y alumnos cambios determinantes en el quehacer diario del aula y en el proceso de enseñanza-aprendizaje”.

La necesidad de un cambio para transformar las clases rutinarias por unas motivadoras e innovadoras, sin duda permite facilitar y enriquecer los aprendizajes de los alumnos y a su vez el docente está explorando y aprendiendo a perfeccionar su acción en aula. Por esta razón se hace imprescindible el aprendizaje digital y su estadía, las nuevas tecnologías cada vez más llegan con desbordadas innovaciones y están en la espera de que muchos docentes se animen para que inicien a implementarlas en sus prácticas diarias de clase.

Respecto a lo mencionado, justamente la gamificación es una de las tendencias que se está consolidando con mayor fuerza. Su propósito en el campo educativo es dinamizar desde la motivación los procesos de enseñanza y aprendizaje, mediante la vinculación de elementos y técnicas de juego. Una herramienta que, bien utilizada por el docente y estudiante para fines formativos, trae consigo ventajas significativas al momento de fortalecer la relación entre el docente y los alumnos, así como también, mejora el ambiente en el aula, lo que significa que todo ello contribuirá al rendimiento, a la formación y al interés por aprender.

Comprender la gamificación es sin lugar a duda comprender la motivación, una técnica que brillará a luz de los procesos de enseñanza y aprendizaje con miras de fortalecerlos.

La presente investigación nació de la necesidad, como docente de lengua castellana, de dinamizar las clases, con el ánimo de fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje. A lo largo de siete meses se construyó este estudio, tiempo en el que se llevó a cabo un proceso exhaustivo de lecturas, indagación, reflexión y análisis sobre la necesidad y pertinencia de

aplicar la gamificación Kahoot para fortalecer los aprendizajes de lengua castellana en las estudiantes del grado 6° del Colegio de La Inmaculada en Medellín – Antioquia.

Con el objetivo de dar respuesta a la pregunta problematizadora, se propuso desarrollar una investigación tipo descriptiva, desde un enfoque cualitativo y optando por el estudio de investigación acción. Este proceso de investigación se construyó a partir de cinco fases de la aplicación Kahoot, las cuales se describen a continuación:

Fase I. Consolidación del proyecto aplicado: Este paso configura la toma de decisiones respecto a los aspectos del problema que se iban a describir, la indagación de referentes teóricos sobre los recursos y actividades que ofrece la herramienta Kahoot y construcción del marco conceptual y teórico.

Fase II. Recolección de la información: Se seleccionó la muestra de directivos, docentes y estudiantes, así mismo, se consolidó los criterios a describir, se eligieron los métodos, técnicas y diseño de herramientas para la recolección de datos e información pertinente al inicio y al final de la aplicación de la propuesta.

Fase III. Elaboración de la propuesta: En esta etapa se diseñó cuatro clases con la herramienta Kahoot opción quiz: juego de preguntas y respuestas para retroalimentar los aprendizajes.

Fase IV. Aplicación de la propuesta: Cada clase tuvo una duración de una hora y se intervenía una vez por semana, por lo tanto, la etapa de aplicación de la herramienta kahoot tuvo una duración de un mes. Cada clase se dividió en tres momentos, en el primero, la docente activó los conocimientos previos de las estudiantes sobre las categorías gramaticales. En el segundo momento, se llevó a cabo la explicación de los contenidos, las estudiantes resolvieron algunos ejercicios por escrito y seguidamente, afianzaron los saberes jugando con la herramienta

Kahoot. En el último momento, las alumnas junto con las docentes evaluaron la experiencia, los saberes alcanzados y la pertinencia de la gamificación en las clases de castellano.

Fase V. Interpretación y análisis de la información: En esta fase se seleccionó, organizó, describió e interpretó los datos obtenidos en relación con los criterios de análisis sobre la influencia de la herramienta Kahoot en las clases de castellano.

Fase VI. Presentación de resultados: Se elaboró un informe descriptivo titulado discusiones, producto del análisis de los resultados que se logró con la implementación de la gamificación Kahoot en las clases de lengua castellana, así mismo se finaliza el informe con las conclusiones.

La Fase VII. Corresponde a la elaboración del presente informe, el cual se estructura en 4 capítulos. El primero denominado “El planteamiento del problema”, el cual contiene información sobre su formulación y sistematización. Asimismo, la introducción y el objetivo (general y específico).

El capítulo segundo entendido como “Marco conceptual y teórico”, configurado por algunas investigaciones y experiencias acerca de la herramienta Kahoot, algunos referentes conceptuales y teóricos; los cuales son el fundamento que dan cuenta de diversos aspectos, consideraciones y del estado actual del objeto de estudio.

El tercer capítulo titulado “Aspectos metodológicos”, se compone de la fundamentación teórico-metodológica, las fases de la aplicación de Kahoot que se desarrollaron en durante su ejecución; la selección de la población y muestra, así como el diseño y aplicación de los instrumentos de recolección.

El capítulo cuarto “Resultados”, Consolida algunos criterios como producto del análisis y la interpretación producto de la experiencia de las estudiantes y docentes durante la implementación de la gamificación Kahott.

Para finalizar, se presentan el informe de discusión y las conclusiones, las cuales tienen como propósito contribuir a la reflexión en torno a la importancia del implementar juegos virtuales desde una visión educativa para dinamizar significativamente los procesos de enseñanza y aprendizaje en miras de fortalecerlos.

2. Planteamiento del problema

Reflexionar acerca del quehacer docente, de sus metodologías, estrategias y actividades contempladas en su enseñanza, así como también de estar actualizado ante las innovaciones tecnológicas para proponer nuevas propuestas que mejoren cada vez su labor docente, es una tarea enriquecedora y ardua porque si bien implica que el docente esté a la vanguardia de todo aquello que implica mejorar los procesos de aprendizajes, estar capacitado para promover nuevas formas y entornos de aprendizajes que respondan a las necesidades que hoy en día los jóvenes digitales demandan.

Los niños y jóvenes se resisten a una educación con rasgos tradicionalista que aún ofrecen las instituciones y colegios educativos en Colombia, este tipo de educación está más que comprobada que limita las oportunidades para que los estudiantes desarrollen y potencialicen sus capacidades entorno a nuevas competencias que hoy en día son tendencia en las comunidades de aprendizajes o sociedades del conocimiento, marcadas en el uso adecuado de las herramientas tecnológicas para la construcción cooperativa de nuevos conocimientos. Sin duda, para las instituciones educativas y docentes se ha vuelto un reto romper con las metodologías tradicionalistas, las cuales deben desaparecer para propugnar por un clima educativo de calidad en las aulas de clase, que contemple nuevas estrategias e innovaciones didácticas, las cuales apunten a la motivación e interés de los alumnos para alcanzar los aprendizajes y desarrollar sus competencias de una manera entretenida, significativa y que corresponda al nivel de exigencia que implica moverse en plataformas educativas, redes sociales, entre otros.

Sin lugar a duda, los jóvenes de hoy en día quienes se están formando dentro de un contexto cultural desbordado de tecnología, necesitan un ambiente de aula más interactivo y motivador mediado por el uso de las Tics, recursos a los que están acostumbrados a utilizar

para aprender más fácil, para comunicarse y entretenerse. Por esta razón, como docente de lengua castellana del grado sexto del Colegio de la Inmaculada veo la necesidad de mejorar mis clases, transformarlas por unas más motivadoras y amenas a mis estudiantes, que respondan a sus necesidades frente al uso de nuevos entornos virtuales y formas de aprendizaje mediadas por las TIC, en este caso con Kahoot, herramienta que permitirá a mis estudiantes reforzar y alcanzar los aprendizajes de manera entretenida y fácil. Es un recurso que contempla elementos de juego, lo que permite convertir cualquier contenido temático en un aprendizaje divertido. Al respecto:

El papel de la gamificación: (...) en el terreno de la educación no es otro que llevar la motivación al proceso de enseñanza y aprendizaje, mediante la incorporación de elementos y técnicas de juego. Un proceso que, bien utilizado, incorpora unas extraordinarias ventajas a la hora de enriquecer la relación entre docentes y alumnos y mejorar así el clima en el aula. (Rodríguez, F. & Santiago, R. 2015)

Sin bien es cierto, la diversión juega un papel muy importante en el aula de clase porque se convierte en el anzuelo para atraer la atención de los estudiantes frente a la adquisición de nuevos saberes. No hay mejor satisfacción como docente saber que en sus clases los estudiantes manifiestan estar motivados y la pasan bien porque aprenden mientras se divierten:

No olvidemos que los alumnos aprenden solo de aquellos educadores que son capaces de motivarles, de inspirarles, de sacar lo mejor que tienen dentro. Hemos preguntado a más de 1.000 alumnos de entre 10 y 14 años sobre cómo sería su clase ideal. En un 75% de los casos apareció la palabra “Diversión”. Los alumnos quieren pasárselo bien en clase, y eso no está reñido, ni mucho menos, con el aprendizaje; todo lo contrario, solo aprendemos cuando estamos motivados, cuando hay factores internos o externos que

nos animan a poner interés en aquellas cosas que debemos hacer (Rodríguez, F. & Santiago, R. 2015)

Ante el impacto positivo de las Tic y las aplicaciones de videojuegos en el ámbito educativo respaldado por varios estudios de Alba, Moreno y Ruiz (2015), Rodríguez, Loro y Villén, (2015), Jaume-i-Capó, Lera, Vives, Moyá-Alcover y Guerrero, (2016), Del Cerro (2015) y Sousa, Roperó y López (2014) citados por Muñoz, M. (2016) aseguran los cambios significativos generados por la gamificación en la atención, constancia, motivación y en la activa participación de los estudiantes; es por esto que se presenta esta propuesta de investigación con el fin de aplicar la gamificación Kahoot para el fortalecimiento de los aprendizajes de la asignatura de lengua castellana en las estudiantes del grado 6° del Colegio de La Inmaculada en Medellín – Antioquia.

Ante lo mencionado es importante indagar sobre las clases de la asignatura de lengua castellana y las experiencias de las estudiantes ante la implementación de Kahoot, al tratar de responder: ¿Cómo influye la gamificación Kahoot en las clases de lengua castellana en las estudiantes del grado sexto del colegio de la Inmaculada?

3. Objetivos

3.1 Objetivo general

Aplicar la gamificación Kahoot para el fortalecimiento de la asignatura lengua castellana en las estudiantes del grado 6° del Colegio de La Inmaculada en Medellín – Antioquia.

3.2 Objetivos específicos

-Indagar referentes teóricos sobre las aplicaciones que ofrece la plataforma Kahoot! necesarias para incluirlas en la clase de lengua castellana del grado sexto de la básica secundaria.

-Diseñar la propuesta Kahoot!, eligiendo la opción creación de test y los elementos de ludificación pertinentes para reforzar un contenido en específico de la clase de lengua castellana del grado sexto.

-Implementar la gamificación Kahoot! en las clases de lengua castellana con las estudiantes del grado 6° del Colegio de La Inmaculada de la ciudad de Medellín Antioquia.

-Evaluar la propuesta aplicada sobre la implementación gamificación Kahoot! en las clases de lengua castellana.

4. Marco conceptual y teórico

El presente trabajo aplicado está respaldado por la recopilación de algunos antecedentes, planteamientos teóricos, enfoques y conceptos pertinentes y consecuentes con el tema de estudio, los cuales fundamentan el problema de investigación antes planteado.

A nivel internacional, se presentan experiencias que ya se han dado con la aplicación de la herramienta Kahoot en contextos educativos a nivel secundaria y superior, a continuación, se describen:

La investigación titulada “Relación entre las actitudes y la motivación hacia el Kahoot y el rendimiento académico de estudiantes de pregrado de una universidad privada de Lima” (Alvarez, G. (2019) Pontificia Universidad Católica del Perú Escuela de Posgrado, tiene como objetivo determinar la relación que existe entre las actitudes y la motivación hacia el Kahoot y el rendimiento académico de estudiantes de pregrado de una universidad privada de Lima.

En la metodología se adoptó el enfoque cuantitativo y el diseño correlacional. Los instrumentos utilizados fueron dos cuestionarios; el primero Actitudes hacia el uso de Kahoot y el segundo cuestionario titulado Motivación percibida, y por último las notas de la evaluación parcial para analizar el rendimiento que obtuvieron con el uso de Kahoot respecto al puntaje obtenido en la evaluación final.

El análisis de los resultados arrojó un panorama positivo y significativo con respecto a la primera encuesta, los estudiantes manifestaron diversas emociones ante el funcionamiento, dinamismo, sonidos y colores que transmite la herramienta. La segunda encuesta con respecto a las actitudes emocionales, los resultados evidencian que los estudiantes sí se motivan al usar la herramienta Kahoot porque cumplen con las tres dimensiones antes mencionadas. Sin embargo, al llevar a cabo la variable entre la relación positiva de las actitudes hacia el uso de Kahoot y el rendimiento académico, se evidencia poca relación, ya que el estudiante puede

presentar actitudes positivas, pero esto no garantiza que su rendimiento sea mejor puesto que en su rendimiento intervienen más factores.

La investigación en mención es un referente fundamental porque brinda información cuantitativa en torno al reconocimiento de las actitudes y emociones positivas de los estudiantes cuando usan Kahoot para reforzar sus aprendizajes y a su vez la poca reciprocidad de sus emociones con el rendimiento académico. Este último resultado es variable debido a muchos factores que influyen, entre estos se debe escoger la herramienta más adecuada a las necesidades del curso y de los estudiantes.

La investigación “Las TIC en educación: "Kahoot!" como propuesta de gamificación e innovación educativa para Educación Secundaria en Educación Física” (Muñoz, M., 2016) de la Universidad Internacional de La Rioja, su objetivo de estudio es diseñar una propuesta de intervención didáctica para llevarla a la práctica con alumnos de secundaria en la asignatura de educación física, basada en implantar la gamificación en los procesos de enseñanza aprendizaje y de evaluación, a través de las TIC, por medio de Kahoot!

La metodología que se implementó fue la de dar a conocer y explicar a los estudiantes el funcionamiento de la herramienta Kahoot con el fin de utilizarla como método de evaluación de las unidades planteadas en el curso académico. La opción que se escogió fue la de tipo cuestionario, entre preguntas y respuestas los estudiantes participaban desde sus teléfonos celulares. Así mismo, para la autoevaluación de la propuesta se aplicó un test pre y post a los estudiantes para cuantificar el nivel de motivación y satisfacción de las clases con el fin de evidenciar los efectos de la gamificación Kahoot.

De acuerdo con los resultados obtenidos se logra evidenciar un alto grado de aceptación de los alumnos al utilizar Kahoot como herramienta evaluadora. Así mismo, se observa un ambiente dinamizador y actitudes de motivación, interés, concentración y participación en los

alumnos, los cuales son aspectos esenciales para contribuir al mejoramiento del rendimiento académico.

Sin duda, la investigación en mención proporciona información pertinente sobre una propuesta de aplicación relacionada con el objeto de estudio de esta investigación, con base en los resultados se puede evidenciar la aprobación y satisfacción de los estudiantes al utilizar la herramienta Kahoot como estrategia evaluativa.

A nivel nacional, también se han hecho trabajos de investigación, alrededor de la aplicación de la herramienta Kahoot como propuesta y estrategia para fortalecer las clases de las áreas de matemáticas y de ciencias naturales, a continuación, se describen los estudios en mención:

La investigación “La Gamificación Con Kahoot: Una Propuesta Lúdica y Didáctica Para el Área de Matemáticas De Grado 5” (Cardona, S. Carmona, B. & Gallego, H., 2017) para optar por el Título de Especialistas en Pedagogía de la Lúdica Fundación Universitaria los Libertadores, el objetivo que proponen es implementar la aplicación Kahoot en los estudiantes con nivel de desempeño insuficiente en las pruebas Saber de la Institución Educativa Nicolás Gaviria, sede la Balsita del municipio de Cañasgordas.

La propuesta de investigación se fundamenta en un enfoque cualitativo, del cual se tiene en cuenta las sensaciones de los estudiantes durante la experiencia con la herramienta Kahoot, al igual que se generan nuevos conocimientos que contribuyen a fortalecer el campo educativo y nuevos estudios. La propuesta está estructurada en cuatro fases: la de diagnóstico, la cual consiste en la aplicación de una prueba diagnóstica de matemáticas 5° a 7 estudiantes, encuestas y entrevistas no estructuradas a docentes y alumnos para indagar sobre las expectativas que tienen en torno al alcance de resultados positivos; la fase de diseño, en la cual se dará a conocer la herramienta Kahoot, su uso y las actividades para gamificar los

aprendizajes; la implementación, es la fase que consiste en la aplicación de talleres a docentes, los cuales están diseñados para reconocer los lineamientos de las pruebas saber de matemáticas y por último, la fase de medición del impacto, en esta se desarrollará una prueba tipo test y se utilizarán elementos de la observación participante.

Aunque solo se llevó a cabo la fase del diagnóstico “Gamer” se evidenció en esta la percepción e impacto positivo que puede llegar a tener la herramienta Kahoot en los procesos de aprendizajes, porque permite transformar las clases tradicionalistas y rutinarias por unas más entretenidas, generando ambientes amenos y motivando a los estudiantes para la superación de sus debilidades. De esta forma se pretende ir reduciendo el nivel de insuficiencias e ir escalando con todos los estudiantes hasta el nivel avanzado. Es una propuesta para adoptarla como estrategia pedagógica para cualquier contexto educativo.

La investigación anterior nos aporta información sobre las percepciones y aceptaciones positivas que tanto los docentes como estudiantes tienen de la herramienta Kahoot; primero para dinamizar los ambientes de aprendizajes y segundo porque al tener unas clases motivadas, los estudiantes se interesan y se concentran para reforzar los aprendizajes, lo cual contribuye significativamente a mejorar los promedios académicos de los estudiantes en las pruebas saber.

La investigación denominada “La gamificación como estrategia de enseñanza en el área de Ciencias Naturales” (Guayara, G., Cortes, C., Gonzáles, J. Sierra, D., 2018) para obtener el título de magister en la universidad de los Andes, tiene como objetivo transformar la práctica docente en la clase de ciencias naturales, con base en los principios de la gamificación.

Este estudio se fundamenta en una investigación acción con un enfoque cualitativo. La metodología se compone de cuatro fases: planeación, acción, observación y reflexión. Estas fases se vincularon a los dos ciclos de intervención que se llevaron a cabo con los estudiantes

y docentes. En la planeación se realizó un diagnóstico y se planteó la gamificación, al igual que se llevó el registro de la experiencia en el aula con base en una entrevista y encuesta a los estudiantes. En la acción se implementó la estrategia de la gamificación y se diseñó el cronograma. En la observación y diario de campo se recolecto y codifico datos importantes, en la cual se describe la experiencia propia y de las otras personas. Seguidamente, se llevó a cabo la reflexión, en la cual se elabora el informe con base en la interpretación de los datos.

Dentro de los resultaos de las dos intervenciones que se llevaron a cabo, se evidenció que los estudiantes asumieron mejores actitudes y comportamientos, se esmeraron por participar y presentar la actividad para obtener estímulos, los cuales les generaban motivación e interés. Durante estas intervenciones se logró evidenciar un aprendizaje significativo en las clases. Así mismo, los investigadores quienes eran docentes diseñaron las clases gamificadas considerando las necesidades de los estudiantes (timidez) y el tipo de jugador para generar un espacio integrador y ameno. Dentro de la retroalimentación se observó que los estudiantes comprendieron mejor el tema porque expresaban con claridad algunos conceptos de la asignatura de ciencias naturales. Finalmente, tanto los estudiantes como los docentes diferenciaron las clases tradicionales que normalmente tenían con las clases gamificadas, resaltando la innovación y efectividad de este tipo de estrategia pedagógica al transformar el rol del docente y del estudiante por uno más motivador e interactivo.

Sin duda, la investigación acción realizada a estudiantes y docente, brinda un conocimiento más amplio para retroalimentar la presente investigación y para comprobar una vez más la importancia de mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje en cualquier asignatura, en la medida que se implementan estrategias con las herramientas TIC, las cuales son nuestras aliadas para transformar positivamente la experiencia docente y la del estudiante por una más significativas y entretenidas.

A nivel regional, también se han realizado investigaciones concernientes a la aplicación de la gamificación en niveles de educación superior y el empleo de esta herramienta para fortalecer los procesos de lectura en la básica primaria, a continuación, se menciona:

El artículo titulado “La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática” (Lozada, C. & Betancur, S., 2018) de la asignatura Seminario de Investigación II del posgrado Gerencia de la Información, Facultad de Ingeniería, Universidad de Medellín, el objetivo de la revisión es identificar, mediante casos aplicados en las diferentes áreas del conocimiento, cómo la gamificación ha sido empleada en la Educación Superior, así como también conocer mediante cadenas de búsqueda, su participación en la literatura.

La revisión se llevó a cabo a seis áreas del conocimiento de Educación Superior, la cual consistió en la búsqueda de trabajos relacionados con la implementación de la gamificación, implementar algunos criterios de inclusión y exclusión, escala de valoraciones (alto, medio bajo) y la definición de preguntas orientadoras para establecer cómo ha sido su uso y su participación en estas áreas y disciplinas.

De acuerdo con el registro de datos, se llevó a cabo el análisis en cada una de las áreas los resultados arrojaron que los elementos más usados en la gamificación son: los puntajes, las escalas de liderazgo, simulación, etc. En otras áreas utilizan elementos diferentes de la gamificación, evidenciándose con ello resultados satisfactorios en las ciencias naturales, pero poco positivos para el caso de las ciencias sociales. Por último, en las áreas de Artes y humanidades y Ciencias de la salud se muestran experiencias significativas en las que implementan la gamificación como una herramienta práctica para los alumnos.

En la revisión general se pudo evidenciar que la gamificación es una propuesta novedosa, de la cual se han vivido diferentes experiencias en algunas áreas, en otras se han explorado elementos comunes y en algunas áreas poco se ha explorado. Así mismo, se

observó que dependiendo de cómo se utilice la gamificación y para qué fin, puede llegar a generar resultados positivos o por el contrario negativos en la motivación y desempeño de los estudiantes. Por tal motivo, se recomienda plantear lineamientos en común y que sean pertinentes al área de conocimiento en específica, para su aplicación en la educación superior o en otros contextos.

El artículo en mención proporciona datos e información clara sobre la revisión de diversos trabajos relacionados al uso de la gamificación en la educación superior. Dentro de estos resultados se evidencia la presencia de esta herramienta en las diferentes áreas del conocimiento y con experiencias distintas, debido a los fines con los que se utiliza en cada campo del conocimiento. Así mismo, se logra evidenciar que el término de gamificación aún no es unificado puesto que en algunos trabajos la mencionaban como una técnica, en otros como una metodología, estrategias, etc. Sin duda alguna, en este artículo se comprueba una vez más que la gamificación es una novedad que está impactando positivamente en la educación superior porque su aplicación permite crear ambientes de juegos no lúdicos que atraen la atención de los estudiantes frente a los procesos de enseñanza y aprendizaje.

La investigación denominada “La Literatura Infantil y Juvenil, desde la Gamificación: Un escenario posible para la formación literaria en la básica primaria” (Betancur, M., Rico, L. & Rivero, F., 2018) para optar por el título de Maestría en Profundización Facultad de Educación en la Universidad de Antioquia, tiene como propósito fortalecer la formación literaria de los estudiantes del grado tercero de la básica primaria, de las Instituciones Educativas Adelaida Correa Estrada en Sabaneta y Carlos Vieco Ortiz en Medellín, a partir del diseño e implementación de prácticas de enseñanza mediadas desde la gamificación.

Este estudio se basa en una investigación acción porque se aplica una propuesta en la que se reflexiona, se interviene y se evalúa, todo ello desde un enfoque cualitativo, el cual se caracteriza por ser reflexivo y dinámico.

Para llevar a cabo la propuesta planteada, primero se realizó una encuesta inicial a los estudiantes, la cual permitió evidenciar el nivel de lectura, los hábitos y el perfil de los lectores y la función de los mediadores. Así como también, las necesidades grupales y particulares. Todo ello fue insumo para determinar los textos literarios y planear la forma como se implementaría la gamificación. En la fase de la intervención se aplicó a la muestra de estudiantes las actividades planteadas en la estrategia metodológica, la cual consistió en elegir varios textos literarios para trabajarlos de manera gamificada en el aula. En cada caso los estudiantes resolvían enigmas, superaban retos, misiones, ganaban insignias y logros para subir de nivel, cada nivel correspondía a un capítulo del texto leído.

Las anteriores actividades dieron un acercamiento a la literatura, lo que permitió analizar los procesos lectores en ambas instituciones. Posteriormente se aplicó una última encuesta, con la cual se logró comparar con los resultados iniciales en cuanto a los avances que obtuvieron en los aprendizajes. Así mismo, para hacer esta valoración se tuvo en cuenta la observación y las entrevistas constantes que se hizo durante este proceso investigativo.

Finalmente, los resultados fueron muy positivos porque se evidenció en todos los estudiantes mayor motivación y una mejor actitud para adoptar hábitos de lectura, además expresaron en sus gustos una mayor inclinación hacia los textos literarios que los académicos u otros.

La anterior propuesta de investigación aborda información pertinente porque refuerza procesos y hábitos de lectura en los estudiantes, a través de la implementación de elementos de gamificación en la lectura de textos literarios desarrollados en el aula de clase. Con esta

estrategia metodológica se puede evidenciar la intención de generar un ambiente lector motivador, que sin lugar a duda atrae el interés de los estudiantes y la competencia entre ellos para lograr objetivos con la idea de aprender y no recaer en la dependencia de las recompensas. Este aspecto es fundamental porque nos aporta luces para hacer una buena planeación y elección de los elementos de gamificación con el fin de no recaer en esta dificultad cuando se implemente nuestra propuesta aplicada.

4.2 Bases teóricas

El estudio en mención está sustentado con base en un conjunto de aspectos conceptuales que buscan definir, brindar un conocimiento a profundidad del tema en general y a su vez da explicación pertinente sobre el fenómeno de investigación.

4.2.1 Ventajas del uso de las TIC en el sistema educativo.

Los videos, la información, y las telecomunicaciones son las tres herramientas fundamentales que conforman las TIC dentro de espacios educativos a nivel mundial. Con el uso adecuado de las TIC, el docente fortalecerá y dinamizará su didáctica en el aula y el educando adquirirá sus conocimientos de manera fácil, innovadora y efectiva.

Las tecnologías de la información y comunicación son recursos por sí solos potenciales para acceder con facilidad a todo tipo de información, y gracias a sus sistemas y aplicaciones innovadoras filtra la información que el usuario está indagando para acceder con mayor eficacia, en poco tiempo y desde el lugar en donde se encuentre. Al respecto Adell (1997, citado en Castro, 2007 y citado en Hugo, 2012) “estos entornos rompen con la unidad tiempo-espacio, creando ambientes educativos soportados por un sistema de comunicación mediado por la computadora”.

Dentro del campo educativo, las TIC han venido fortaleciendo los procesos de enseñanza y aprendizaje, en la medida que el docente las aplica dentro del aula de clase, para transmitir los saberes de manera fácil, simultánea, interactiva e innovadora, y sus estudiantes aprenden no sólo los saberes que se transmiten, sino también a desarrollar sus capacidades tecnológicas. De acuerdo con la UNESCO (1998, citados en Heinze, Olmedo & Andoney, 2017) “Los rápidos progresos de las tecnologías de la información y la comunicación modifican la forma de elaboración, adquisición y transmisión de conocimientos”.

Cada vez más las TIC se han convertido en herramientas confiables y accesibles que la educación ha adoptado para transformar la pedagogía en la medida que rompe con la enseñanza tradicionalista para dar paso a un aprendizaje constructivo, pensado en el desarrollo personal de los individuos, en sus habilidades y destrezas para responder a las exigencias de una sociedad digital y a un mundo cada vez más competitivo.

La educación debe hacer frente a los retos que suponen las nuevas oportunidades que abren las tecnologías, que mejoran la manera de producir, organizar, difundir, controlar el saber y acceder al conocimiento. Debe garantizarse un acceso equitativo a estas tecnologías en todos los niveles de los sistemas de enseñanza.

4.2.2 La gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje

Hoy en día, los niños y jóvenes de siglo XXI están rodeados dentro de un entorno digital e innovador, sus aprendizajes están ligados todo el tiempo al uso de herramientas y plataformas tecnológicas, su comunicación al uso de medios tecnológicos y el recurso que utilizan para acceder al conocimiento es sin duda la internet. El proceso de aprendizaje de los niños y jóvenes se ha vuelto más autónomo, fácil, competitivo y entretenido, ya que, gracias a las

nuevas plataformas que contemplan elementos de videojuegos, los estudiantes pueden aprender sin ser tedioso, por el contrario, se vuelve sencillo y entretenido: Al respecto

Los buenos videojuegos tienen la capacidad de transmitir mucha información de forma óptima, haciendo que el jugador quiera más información. La Gamificación pretende conseguir esto mismo en otros ámbitos, utilizando la experiencia y métodos de los videojuegos: retroalimentación inmediata, autonomía de decisión, situaciones abiertas, reintentos infinitos, progresividad, reglas claras y sencillas, evaluación en tiempo real, etc. (Gallego, F., Molina, R. y Llorens, F., 2014, p.2)

Los estudiantes que actualmente están ingresando a la universidad, son jóvenes nacidos, criados y educados en ambientes cargados de tecnología. “Esperan que el aprendizaje sea lo más rápido, sencillo y entretenido posible, maximizando la relación entre resultados obtenidos y tiempo de estudio” (Ibáñez, Cuesta, Tagliabue & Zangaro, 2008, p.1, citados en UMDU, 2017)

Por esta razón, la escuela y los docentes han venido explorando nuevas metodologías, estrategias y recursos para fomentar la motivación y atención de sus alumnos en las aulas de clase. Actualmente, con la amplia oferta de los recursos TIC, existen muchas aplicaciones y plataformas en las que el estudiante puede aprender a través del juego. Un ejemplo de ello la gamificación, conocer sus beneficios y aplicación en el contexto educación es interesante, porque se convierte en un recurso TIC aliado para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje, en la medida que los estudiantes aprenden a través de estas.

De acuerdo con estudios y teorías, la gran mayoría de los autores coinciden en que la gamificación es importante porque a través del juego en contextos no lúdicos atrae la motivación y atención de los jugadores para desarrollar sus habilidades y destrezas, pero también para fortalecer el trabajo en equipo. Al respecto Deterding (2011, 2012, p. 4, citados

por Ortiz. A., Jordán, J. & AgredaL, M., 2018) Motivar es despertar la pasión y el entusiasmo de las personas para contribuir con sus capacidades y talentos a la misión colectiva”.

Sin lugar a duda, cuando el docente posee las capacidades para implementar estrategias innovadoras con el objetivo de fomentar el ánimo y motivación en sus alumnos, estos de una u otra forma reaccionarán positivamente y responderán hacia la adquisición de sus aprendizajes, y a la construcción colectiva de nuevos saberes en entornos de aprendizajes diferentes a los cotidianos limitados por las cuatro paredes del aula.

La gamificación se fundamenta en tres elementos: Las dinámicas, las mecánicas y los componentes. Las dinámicas son el concepto, la estructura implícita del juego. Las mecánicas son los procesos que provocan el desarrollo del juego y los componentes son las implementaciones específicas de las dinámicas y mecánicas: avatares, insignias, puntos colecciones, rankings, niveles, equipos, entre otros, (Werbach, 2012, p. 4 citados en Ortiz. A., Jordán, J. & AgredaL, M., 2018). Al interactuar estos tres elementos se produce la actividad gamificada como se puede observar en la figura 1.

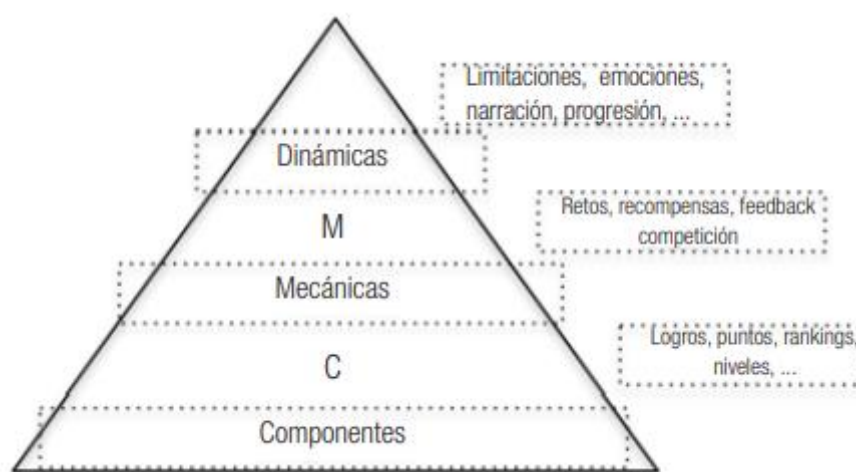


Figura 1 Pirámide de los elementos de la gamificación

Fuente: Adaptado de Werbach (2012) citado por Ortiz. A., Jordán, J. & AgredaL, M. (2018), (Pág.4).

La gamificación en el contexto educativo fortalece el aprendizaje de los alumnos en las diferentes áreas del conocimiento y simultáneamente, contribuye al desarrollo de sus competencias, al desarrollo de su autonomía y a fortalecer el trabajo cooperativo. De acuerdo con Caponetto, Earp, Ott, (2014, p5, citados en Ortiz. A., Jordán, J. & AgredaL, M., 2018). “En el contexto educativo, la gamificación está siendo utilizada tanto como una herramienta de aprendizaje en diferentes áreas y asignaturas, como para el desarrollo de actitudes y comportamientos colaborativos y el estudio autónomo”.

4.2.3 Didáctica de la gamificación en la clase de español.

Los profesores ya han utilizado el juego como estrategia de aprendizaje, por ejemplo, los juegos de mesa, el ajedrez, las cartas, tablas, afiches, ruletas, stop, entre otros, los cuales incitan a que el estudiante se involucre en ese espacio entretenido donde hay unas reglas, para tratar de regular el aprendizaje mediante la diversión, en pocas palabras es aprovechar las bondades del juego en la medida que lo relacionamos con el aprendizaje, al respecto Mora (2013, citados en Foncubierta, J. y Rodríguez, C., 2015) “Podemos aprovechar esa relación entre juego y aprendizaje por la que el juego es el aprendizaje disfrazado”

Adaptar la gamificación a las necesidades de los procesos de enseñanza y aprendizaje de la asignatura de lengua castellana, es sin duda muy significativo, ya que el docente al diseñar sus actividades puede implementar esta técnica, sus elementos de juego; como el límite de tiempo, los reconocimientos, insignias, puntuaciones, etc., y los saberes o contenidos como la competencia o reto que el estudiante o los estudiantes deben alcanzar. Este escenario innovador y entretenido, le permitirá al estudiante vivir una experiencia enriquecedora en la medida que fortalece sus aprendizajes.

Hoy en día existen varias plataformas y aplicaciones con herramientas gamificadas para que el docente asuma responsablemente la tarea de estudiarlas y seleccionar la gamificación más acertada a sus intereses, la cual debe atender a las necesidades de sus estudiantes y del contexto.

Entre las gamificaciones recomendadas para la enseñanza de la asignatura de lengua castellana se encuentra Kahoot, una herramienta gratuita pero que también contempla algunas opciones de pago, que permite diseñar juegos de preguntas y respuestas, así como también quiz. Los participantes deberán responder a los interrogantes en el menor tiempo posible y la misma aplicación llevará la sumatoria de la puntuación de todos.

Kahoot! es una aplicación muy interesante porque brinda al docente muchas opciones con las cuales se puede trabajar las temáticas que se desean fortalecer o evaluar, además porque motiva a los estudiantes y hace más interesante el proceso de enseñanza y aprendizaje en las clases de español.

4.2.4 ¿Qué es Kahoot!?

Kahoot es una herramienta de gamificación innovadora en el contexto educativo, porque permite transformar las clases por unas más entretenidas y motivadoras:

Kahoot es una de las herramientas digitales gratuitas más divertidas, enganchadoras e innovadoras que un docente puede utilizar para aumentar el clima creativo de su aula de clase. Generalmente un clima creativo se caracteriza por el buen humor, la risa, la ausencia del temor al qué dirán, un ambiente de trabajo en equipo y una atmósfera de camaradería; esta mezcla de elementos hace que la clase sea más placentera, menos aburrida y mucho más motivante. (Gallegos, J., 2015, p.1)

Por medio de la creación de cuestionarios con elementos de juegos, los estudiantes pueden responder en línea con dispositivos móviles o teniendo al alcance un computador, el

cual se convierte en el control remoto para participar. La implementación de Kahoot en el aula, permite gestar un ambiente de aprendizaje y de retroalimentación de los mismos en la medida que se fomenta la competencia sana entre los estudiantes y el trabajo colaborativo.

La herramienta Kahoot concibe que los alumnos puedan jugar para construir conocimientos y reforzarlos por medio de concursos, debates, encuestas, juego de preguntas y respuestas. Para esto el docente toma la decisión de elegir la mejor estrategia si se trabaja de manera individual o grupal. Así mismo, el docente puede invitar a los estudiantes a crear su propio Kahoot con base en algún contenido que quiera reforzar o profundizar con el grupo, con ello superarán las debilidades, retroalimentará los aprendizajes de todos y en conjunto alcanzarán la comprensión y apropiación del tema.

Actualmente, Kahoot se utiliza en el ámbito educativo para reforzar aprendizajes, para presentaciones de algún contenido, para profundizar y para evaluar. Esta herramienta se ha vuelto muy reconocida en la educación por su impacto positivo y aceptación en los estudiantes. Su innovación, facilidad para adaptarse a cualquier área del conocimiento y sus elementos gamificados permiten ser una estrategia dinamizadora en los procesos formativos.

Los docentes pueden acceder a la plataforma Kahoot para crear quiz con múltiples respuestas, puede subir imágenes y videos. Así mismo, puede programar el tiempo de duración de cada respuesta, entre otras. Kahoot es una herramienta gratuita, pero si se quiere acceder a otras opciones tiene un costo. Los estudiantes deben descargar en sus dispositivos móviles o tener en el computador la aplicación. Seguidamente, digitarán el código que el docente les proporcione o el que visualicen en la pantalla, después los estudiantes registrarán en su usuario u nombre u otro como por ejemplo apodos o sobrenombres para hacerlo más divertido, cumpliendo con estos requisitos los estudiantes podrán iniciar el juego.

Mientras los estudiantes viven la sensación de estar participando en un concurso, tienen como misión de responder una sola opción entre varias, las cuales se representa en colores (rojo, amarillo, verde y azul) y en la pantalla visualizarán el tiempo que tienen para responder. A medida que los estudiantes van respondiendo cada pregunta, la herramienta va mostrando los resultados de cada uno, su posición de acuerdo con la cantidad de respuestas correctas y resueltas en el menor tiempo posible al final expone el ranking definitivo. Este resultado se puede descargar en formato Excel para guardarlo con el fin de que el docente lo use como recurso para llevar un seguimiento y control valorativo del proceso de aprendizaje.

4.2.5 Competencias del lenguaje.

El papel que cumple el lenguaje en la vida individual y social de las personas es sin duda el principio fundamental para comprender y transformar nuestra realidad a través de un sin número de significados que conceptualiza y representa todo lo que nos rodea en el mundo. El lenguaje es la capacidad innata del ser humano para poder vivir y convivir en un grupo social.

Se hace necesario reconocer que el lenguaje es una de las capacidades que más ha marcado el curso evolutivo de la especie humana. En efecto, gracias a él, los seres humanos han logrado crear un universo de significados que ha sido vital para buscar respuestas al porqué de su existencia (tal es el valor que, por ejemplo, poseen los mitos); interpretar el mundo y transformarlo conforme a sus necesidades (así, la ciencia y la tecnología no podrían existir sin el uso de sistemas simbólicos); construir nuevas realidades (¡qué tal los mundos soñados por García Márquez o Julio Verne!); establecer acuerdos para poder convivir con sus congéneres (piénsese, por ejemplo, en la Constitución Política de Colombia); y expresar sus sentimientos a través de una

carta de amor, una pintura o una pieza de teatro. (MEN, Estándares Básicos De Competencias en Lenguaje, Matemáticas, Ciencias y Ciudadanas, 2016, p.18)

Dada la importancia del lenguaje y nuestra capacidad lingüística para producir significados, ya sea para expresar nuestra realidad o interactuar socialmente, y para comprenderlos desde la reconstrucción misma de su significado, subyace el desarrollo y dominio de competencias comunicativas básicas desde lo verbal y no verbal. Por lo tanto, se hace necesario una formación adecuada de su desarrollo.

Al respecto, dicha formación se encamina hacia el fortalecimiento de seis dimensiones: “La comunicación, la transmisión de información, la representación de la realidad, la expresión de los sentimientos y las potencialidades estéticas, el ejercicio de una ciudadanía responsable y el sentido de la propia existencia” (MEN, Estándares Básicos De Competencias en Lenguaje, 2016, p.21).

La formación en lenguaje en la educación básica y media contempla tres campos esenciales, los cuales serán el derrotero para desarrollar las competencias del lenguaje, estas son: “una pedagogía de la lengua castellana, una pedagogía de la literatura y una pedagogía de otros sistemas simbólicos” (MEN, Estándares Básicos De Competencias en Lenguaje, 2016, p.24).

4.2.5.1 La pedagogía de la lengua castellana.

Este campo tiene como objetivo de estudio desarrollar adecuadamente las competencias comunicativas de los alumnos, para ello de acuerdo con el MEN en los Estándares Básicos De Competencias en Lenguaje (2016) recomiendan estudiar “las características formales de la lengua castellana (como tradicionalmente se ha enseñado) y sus particularidades como sistemas de símbolos”. Todo ello, “suscita algunas implicaciones en los aspectos cognitivos,

pragmático, emocional, cultural e ideológico”, los cuales subyacen en el proceso de comunicación social.

Así, la pedagogía de la lengua castellana centra su foco de atención e interés en el desarrollo de la competencia comunicativa de los estudiantes, en el sentido de que estén en condiciones de identificar el contexto de comunicación en el que se encuentran y, en consecuencia, saber cuándo hablar, sobre qué, de qué manera hacerlo, cómo reconocer las intenciones que subyacen a todo discurso, cómo hacer evidentes los aspectos conflictivos de la comunicación, en fin, cómo actuar sobre el mundo e interactuar con los demás a partir de la lengua y, desde luego, del lenguaje. (MEN, Estándares Básicos De Competencias en Lenguaje, 2016, p.25)

Es así como se desea desarrollar las competencias comunicativas de los estudiantes desde un enfoque integro que brinde promover diversas formas de comprender y producir discursos. Todo ello implica reducir la intensidad de la enseñanza de aspectos gramaticales como tradicionalmente se ha hecho, por la enseñanza de la lengua desde una óptica discursiva y a los rasgos gramaticales que se presenten: “a) las necesidades cognitivas del estudiante; b) el estudio de la gramática desde las exigencias que plantee la construcción de discurso y, c) los aportes que la gramática ofrece para la concreción de los procesos de significación y de comunicación” (MEN, Estándares Básicos De Competencias en Lenguaje, 2016, p.25).

Desde esta perspectiva, Kahoot es una herramienta que puede posibilitar el desarrollo de las competencias discursivas de los alumnos, gracias a las posibilidades que brinda como: nuevas formas de aprendizajes y estilos de comprender, genera espacios interactivos y fomenta el trabajo colaborativo, así mismo, al ser una herramienta que promueve la competencia entre los alumnos, contribuye hacia el interés de los estudiantes para alcanzar los aprendizajes. Una muestra de ello son las dificultades que superaron las estudiantes del grado

sexto con respecto a las necesidades de comprender las categorías gramaticales y reconocerlas en sus discursos orales. Al respecto Prensky (2005, en citado en Muñoz. M., 2016, p.23).

“este tipo de juegos también se pueden utilizar para enseñar habilidades, juicios de valor, comportamientos, teorías, razonamiento, procedimientos, creatividad, idiomas, observación y de comunicación utilizando diversos enfoques”.

4.2.5.2 La pedagogía de la literatura.

Este campo de estudio de la literatura centra su atención en fomentar hábitos de lectura en los alumnos por medio de procesos sistemáticos que contribuyan al interés por la lectura de poemas, cuentos, mitos, entre otras creaciones estéticas del lenguaje que enriquecen el mundo individual y social de las personas. Así mismo, se busca que los estudiantes lean más a profundidad y que reflexionen con el fin de interpretar y valorar la realidad o el mundo que la literatura nos refleja entre sus líneas.

De igual manera, la pedagogía literaria busca a través de sus bondades incidir en el desarrollo de competencias relacionadas con lo estético, emocional, cultural, ideológico y pragmático.

En tal sentido, se requiere abordar la obra literaria en la escuela, de tal suerte que se generen lectoras y lectores críticos de su propia cultura, creativos y sensibles ante el lenguaje poético, con un amplio conocimiento cultural y con la disposición necesaria para disfrutar la ficción literaria y la libertad expresa de poder leer cuando y como se desee (MEN, Estándares Básicos De Competencias en Lenguaje, 2016, p.26).

4.2.5.3 La pedagogía de otros sistemas simbólicos.

Como ya se había mencionado, el ser humano tiene la capacidad de concebir el lenguaje para crear sistemas simbólicos para dar significado a todo aquello que nos rodea, esto se puede lograr de manera verbal (lengua castellana) y no verbal (lenguaje corporal, cine, radio,

música, pintura, entre muchos otros), dichos sistemas se deben abordar obligatoriamente en la formación en lenguaje dado a que se utilizan y van inherentes a las representaciones y procesos comunicativos.

Así, pues, se busca desarrollar y potenciar la competencia simbólica de los y las estudiantes, con el fin de que reconozcan las características y los usos de los sistemas no verbales y el papel que estos juegan en los procesos lingüísticos, ya sean de representación conceptual o de interacción, y su incidencia en los procesos de organización social, cultural e ideológica (MEN, Estándares Básicos De Competencias en Lenguaje, 2016, p.26).

4.2.6 Estándares Básicos de Competencias del Lenguaje del grado sexto.

Los estándares son lineamientos o criterios públicos que todo estudiante debe desarrollar para alcanzar las competencias básicas establecidas por el MEN, para precisar los niveles de calidad que se espera que todo alumno posea en cada una de las áreas a lo largo de su formación por cada uno de los grados de la educación básica y media.

A la luz del desarrollo de las competencias comunicativas, la gamificación kahoot se convierte en un recurso valioso de carácter interactivo y porque al contemplar diferentes opciones y elementos lúdicos, brinda nuevas maneras y estilos de comprender o valorar los saberes que se espera que el estudiante logre, De acuerdo con Alba, Moreno y Ruiz, (2015, citado en Muñoz. M., 2016, p.22) “Kahoot por su carácter interactivo ha desarrollado un aprendizaje social y la curiosidad intelectual, llegando a ser una herramienta evaluativa de carácter lúdico”

La comprensión textual e intertextual se puede fortalecer al diseñar un kahoot quiz con videos e imágenes que proyecten diferentes tipologías textuales para que los alumnos de manera colaborativa o individual reconozcan sus características y diferencias para la

producción de sus discursos. Así mismo, se puede reforzar la comprensión a partir de la resolución de preguntas tipo literal, inferencial o crítica diseñadas en un kahoot quiz, las cuales deben estar formuladas con base en textos, fragmentos literarios o imágenes que se deseen proyectar en la misma herramienta.

De igual forma, para afianzar la producción textual con kahoot se puede presentar a través de los recursos de multimedia que ofrece, un plan textual que contemple las estrategias y los pasos para producir discursos escritos, al tiempo que los estudiantes pueden ir respondiendo a preguntas orientadoras para ir construyendo su propio plan textual.

Así mismo, para desarrollar las competencias de los estudiantes en medios de comunicación y otros sistemas simbólicos, kahoot sin duda es una herramienta pertinente porque se caracteriza por poseer diferentes elementos y recursos digitales para gestionar el conocimiento, no sólo de forma verbal sino también no verbal.

A continuación, se presenta los Estándares Básicos de Competencias del Lenguaje del grado sexto a séptimo, los cuales se presentan como un referente que sirve guía para los docentes en la didáctica de lengua castellana:

Estándares Básicos de Competencias del Lenguaje

Sexto a séptimo

Al terminar séptimo grado...

PRODUCCIÓN TEXTUAL		COMPRESIÓN E INTERPRETACIÓN TEXTUAL	
<p>Conozco y utilizo algunas estrategias argumentativas que posibilitan la construcción de textos orales en situaciones comunicativas auténticas.</p>	<p>Produzco textos escritos que responden a necesidades específicas de comunicación, a procedimientos sistemáticos de elaboración y establezco nexos intertextuales y extratextuales.</p>	<p>Comprendo e interpreto diversos tipos de texto, para establecer sus relaciones internas y su clasificación en una tipología textual.</p>	<p>Reconozco la tradición oral como fuente de la conformación y desarrollo de la literatura.</p>
<p>Para lo cual,</p> <ul style="list-style-type: none"> Defino una temática para la elaboración de un texto oral con fines argumentativos. Formulo una hipótesis para demostrarla en un texto oral con fines argumentativos. Llevo a cabo procedimientos de búsqueda, selección y almacenamiento de información acerca de la temática que voy a tratar en un texto con fines argumentativos. Elaboro un plan textual, jerarquizando la información que he obtenido de fuentes diversas. Caracterizo estrategias argumentativas de tipo descriptivo. Utilizo estrategias descriptivas para producir un texto oral con fines argumentativos. 	<p>Para lo cual,</p> <ul style="list-style-type: none"> Defino una temática para la producción de un texto narrativo. Llevo a cabo procedimientos de búsqueda, selección y almacenamiento de información acerca de la temática que voy a tratar en mi texto narrativo. Elaboro un plan textual, organizando la información en secuencias lógicas. Produzco una primera versión del texto narrativo teniendo en cuenta personajes, espacio, tiempos y vínculos con otros textos y con mi entorno. Reescribo un texto, teniendo en cuenta aspectos de coherencia (unidad temática, relaciones lógicas, consecutividad temporal...) y cohesión (conectores, pronombres, manejo de modos verbales, puntuación...). 	<p>Para lo cual,</p> <ul style="list-style-type: none"> Reconozco las características de los diversos tipos de texto que leo. Propongo hipótesis de interpretación para cada uno de los tipos de texto que he leído. Identifico las principales características formales del texto: formato de presentación, títulos, graficación, capítulos, organización, etc. Comparo el contenido de los diferentes tipos de texto que he leído. Relaciono la forma y el contenido de los textos que leo y muestro cómo se influyen mutuamente. Establezco relaciones de semejanza y diferencia entre los diversos tipos de texto que he leído. 	<p>Para lo cual,</p> <ul style="list-style-type: none"> Interpreto y clasifico textos provenientes de la tradición oral tales como coplas, leyendas, relatos mitológicos, canciones, proverbios, refranes, parábolas, entre otros. Caracterizo rasgos específicos que consolidan la tradición oral, como: origen, autoría colectiva, función social, uso del lenguaje, evolución, recurrencias temáticas, etc. Identifico en la tradición oral el origen de los géneros literarios fundamentales: lírico, narrativo y dramático. Establezco relaciones entre los textos provenientes de la tradición oral y otros textos en cuanto a temas, personajes, lenguaje, entre otros aspectos.

Nota 1. Se recuerda que el estándar cubre tanto el enunciado identificador (por ejemplo "Conozco y utilizo algunas estrategias argumentativas que posibilitan la construcción de textos orales en situaciones comunicativas auténticas") como los sub-procesos que aparecen en la misma columna.

LITERATURA	MEDIOS DE COMUNICACIÓN Y OTROS SISTEMAS SIMBÓLICOS	ÉTICA DE LA COMUNICACIÓN	
Comprendo obras literarias de diferentes géneros, propiciando así el desarrollo de mi capacidad crítica y creativa.	Caracterizo los medios de comunicación masiva y selecciono la información que emiten para clasificarla y almacenarla.	Relaciono de manera intertextual obras que emplean el lenguaje no verbal y obras que emplean el lenguaje verbal.	Reconozco, en situaciones comunicativas auténticas, la diversidad y el encuentro de culturas, con el fin de afianzar mis actitudes de respeto y tolerancia.
<p>Para lo cual,</p> <ul style="list-style-type: none"> • Leo obras literarias de género narrativo, lírico y dramático, de diversa temática, época y región. • Comprendo elementos constitutivos de obras literarias, tales como tiempo, espacio, función de los personajes, lenguaje, atmósferas, diálogos, escenas, entre otros. • Reconozco en las obras literarias procedimientos narrativos, líricos y dramáticos. • Comparo los procedimientos narrativos, líricos o dramáticos empleados en la literatura que permiten estudiarla por géneros. • Formulo hipótesis de comprensión acerca de las obras literarias que leo teniendo en cuenta género, temática, época y región. 	<p>Para lo cual,</p> <ul style="list-style-type: none"> • Reconozco las características de los principales medios de comunicación masiva. • Selecciono y clasifico la información emitida por los medios de comunicación masiva. • Recopilo en fichas, mapas, gráficos y cuadros la información que he obtenido de los medios de comunicación masiva. • Organizo (mediante ordenación alfabética, temática, de autores, medio de difusión, entre muchas otras posibilidades) la información recopilada y la almaceno de tal forma que la pueda consultar cuando lo requiera. 	<p>Para lo cual,</p> <ul style="list-style-type: none"> • Caracterizo obras no verbales (pintura, escultura, arquitectura, danza, etc.), mediante producciones verbales. • Cotejo obras no verbales con las descripciones y explicaciones que se han formulado acerca de dichas obras. • Comparo el sentido que tiene el uso del espacio y de los movimientos corporales en situaciones comunicativas cotidianas, con el sentido que tienen en obras artísticas. • Propongo hipótesis de interpretación de espectáculos teatrales, obras pictóricas, escultóricas, arquitectónicas, entre otras. 	<p>Para lo cual,</p> <ul style="list-style-type: none"> • Caracterizo el contexto cultural del otro y lo comparo con el mío. • Identifico en situaciones comunicativas auténticas algunas variantes lingüísticas de mi entorno, generadas por ubicación geográfica, diferencia social o generacional, profesión, oficio, entre otras. • Evidencio que las variantes lingüísticas encierran una visión particular del mundo. • Reconozco que las variantes lingüísticas y culturales no impiden respetar al otro como interlocutor válido.

Nota 2. En la publicación de los Estándares Básicos de Competencias del Lenguaje, realizada por el MEN en 2003, por un error de diseño, la columna *Comprensión e interpretación textual* incluía el estándar referido a los medios de comunicación masiva, que ahora aparece en el factor *Medios de comunicación y otros sistemas simbólicos*. Igualmente, lo que antes se llamaba *Estética del lenguaje* ahora se denomina *Literatura*.

Tabla 1 Estándares Básicos de Competencias del lenguaje de sexto a séptimo.
Fuente: MEN, Estándares Básicos de Competencias del Lenguaje (2016) (p.26).

4.3 Marco conceptual

En este apartado se trae a colación conceptos que se consideran importantes y que ameritan destacarse dado a su correlación con el objeto de estudio:

4.3.1 Tics.

A continuación, se suscita las concepciones y potencialidades de las TIC que presenta Gilbert y otros (1992, citado por Cabero, 1996, p.4, y citados en Castro, S., Guzmán, B. & Casado, D., 2007):

Hacen referencia al “conjunto de herramientas, soportes y canales para el tratamiento y acceso a la información”. Por su parte, Bartolomé (1989, p11) señala que se refiere a los últimos desarrollos tecnológicos y sus aplicaciones. En esta misma línea en el diccionario de Santillana de Tecnología Educativa (1991), las definen como los “últimos desarrollos de la tecnología de la información que en nuestros días se caracterizan por su constante innovación.” “Castells y otros (1986) indican que comprenden una serie de aplicaciones de descubrimiento científico cuyo núcleo central consiste en una capacidad cada vez mayor de tratamiento de la información”. Y por último el concepto publicado en la revista “Cultura y Nuevas Tecnologías” de la Exposición Procesos, que lo define como “... nuevos soportes y canales para dar forma, registrar, almacenar y difundir contenidos informacionales (Ministerio de Cultura, 1986, p12)”. No cabe duda de que cuando se aprovechan las bondades que brindan las TIC, estas enriquecen y transforman la educación a un alto nivel de calidad.

4.3.2 Gamificación.

El concepto de gamificación se originó desde el sector empresarial, posteriormente se ha venido posicionando en el campo educativo. A continuación, algunas concepciones del término:

La gamificación se basa en el uso de elementos del diseño de videojuegos en contextos que no son de juego para hacer que un producto, servicio o aplicación sea más divertido, atractivo y motivador (Deterding, 2011). Por su parte Zichermann (2012), afirma que, mediante la introducción de mecánicas y planteamientos de los juegos, se busca involucrar a los usuarios. Así mismo, Burke (2012) considera a la gamificación como el uso de diseños y técnicas propias de los juegos en contextos no lúdicos con el fin de desarrollar habilidades y comportamientos de desarrollo. A su vez “la gamificación hace referencia a la aplicación de mecánicas de juego a ámbitos que no son propiamente de juego, con el fin de estimular y motivar tanto la competencia como la cooperación entre jugadores Kapp (, 2016, citados en Ortiz. A., Jordán, J. & AgredaL, M. (2018), p. 4)

4.3.3 Kahoot.

“Kahoot! es una plataforma de aprendizaje mixto basado en el juego, permitiendo a los educadores y estudiantes investigar, crear, colaborar y compartir” (Hernández, P., 2017, p.2) si bien, con esta plataforma los docentes y estudiantes pueden abordar los procesos de enseñanza y aprendizaje de una manera presencial y virtual, lo que permite facilitar, dinamizar la construcción del conocimiento y su gestión en contextos diferentes.

De igual forma, Kahoot es una herramienta digital gratuita que está diseñada para convertir el aprendizaje en algo divertido y muchos profesores la están utilizando en sus aulas para iniciar o terminar sus clases de una forma diferente (Londoño, M. 2018, prr.2), sin duda, Kahoot se ha vuelto tendencia en el contexto educativo dado a las posibilidades que ofrece para fortalecer o evaluar los aprendizajes.

5. Aspectos metodológicos

Los físicos observan el universo. Galileo construyó un telescopio y descubrió las manchas solares.

El maestro observa el universo de su práctica pedagógica y descubre las manchas que le impiden ser más efectivo en su enseñanza, consigna por escrito tales observaciones críticas ensaya y valida sistemáticamente sus propuestas de transformación y genera saber pedagógico.

Bernardo Restrepo (citados por Colmenares, A. & Piñero Ma. ,2008)

El presente objeto de investigación surgió de la necesidad de fortalecer los aprendizajes de las estudiantes del grado sexto de la básica secundaria en la asignatura de lengua castellana, a través de la implementación de Kahoot como herramienta TIC que permite gamificar las clases y hacer que los estudiantes aprendan divirtiéndose a través de actividades innovadoras y entretenidas para recrear los procesos de enseñanza y aprendizaje. “Kahoot como aplicación puede ser utilizada para llevar a cabo varios procesos de aprendizaje y de retroalimentación que ayuden a entender de una manera más dinámica el contenido que imparte el maestro a través del tablero de clase” (Bejarano, Y. s.f., p. 2).

Para llevar a cabo la implementación de esta propuesta, se plantea a continuación la metodología, ésta como el derrotero que contempla un conjunto de métodos, técnicas y procedimientos por el cual se mueve la presente investigación para alcanzar los objetivos planteados. La metodología es “La disciplina que se encarga del estudio crítico de los procedimientos, y medios aplicados por los seres humanos, que permiten alcanzar y crear el conocimiento en el campo de la investigación científica” (Gómez, S., 2012, p. 10)

5.1 Enfoque de investigación

La metodología se fundamenta dentro del enfoque cualitativo, el cual se abordó el objeto de estudio desde una visión que busca indagar desde lo individual y subjetivo, a través de la realización de observaciones, entrevistas o encuestas a estudiantes y docentes:

De acuerdo con Martínez (2009, citado en Boyer, L., 2013, p.1), afirma que la investigación cualitativa valora la importancia de la realidad, como es vivida y percibida por el hombre; sus ideas, sentimientos y motivaciones; trata de identificar la naturaleza profunda de las realidades, su estructura dinámica, aquella que da razón plena de su comportamiento y manifestaciones.

Desde este enfoque se pudo evidenciar una realidad natural sobre las acciones, necesidades e intereses tanto de las docentes de lengua castellana en sus procesos y estrategias de las que se valen para enseñar y en las estudiantes sus actitudes, motivación y comportamientos en los procesos de aprendizajes.

Así mismo, el enfoque cualitativo es concebido como un conjunto de prácticas interpretativas que hacen al mundo “visible”, lo transforman y convierten en una serie de representaciones en forma de observaciones, anotaciones, grabaciones y documentos. Es naturalista (porque estudia los fenómenos y seres vivos en sus contextos o ambientes naturales y en su cotidianidad) e interpretativo (pues intenta encontrar sentido a los fenómenos en función de los significados que las personas les otorguen), (Sampieri, R.,2014, p.9).

De este modo, el enfoque cualitativo permitió indagar el estado de los procesos de enseñanza y aprendizaje, e interpretar esa realidad con base en el planteamiento de unos criterios de análisis para evidenciar los resultados sobre los saberes, necesidades de las

estudiantes del grado sexto y la influencia de estrategias innovadoras TIC en la clase de lengua castellana.

5.2 Tipo de investigación

La investigación se enmarca en los fundamentos que corresponde a una investigación de tipo descriptiva. Este tipo de estudio permitió caracterizar propiedades de fenómenos, rasgos y características del grupo social (muestra) que se identificaron a través de la observación y los resultados de las entrevistas y encuestas, los cuales pasaron a ser objeto de análisis. “Con los estudios descriptivos se busca especificar las propiedades, las características y los perfiles de personas, grupos, comunidades, procesos, objetos o cualquier otro fenómeno que se someta a un análisis” (Sampieri, R. 2014, p.92).

Del mismo modo, Underwood y Saughnessy (1978, citados por Abalde, E. y Muñoz, J., 1992, p.2), argumentan que estos métodos descriptivos pueden desempeñar cuatro funciones, las cuales permiten alcanzar el propósito del presente trabajo:

1. Ayudar a identificar fenómenos importantes.
2. Sugerir posibles factores a manipular en posteriores estudios experimentales.
3. Sugerir posibles conductas que más tarde pueden ser estudiadas por medio de experimentos adecuados.
4. Utilizarse como instrumento de estudio cuando no pueden ser utilizados los métodos correlacionales o experimentales.

Así mismo, este estudio se fundamenta dentro de las líneas de una investigación acción, cuerdo con John Elliott (1993, citado por Bisquerra, R., 2014, p. 370) define que “La investigación acción es un estudio de una situación social con el fin de mejorar la calidad de la acción dentro de la misma”.

La investigación acción concebida como la reflexión que tiene el participante en este caso el docente de su propio actuar dentro de un lugar específico, sus clases de lengua castellana y las situaciones sociales vividas, sus acciones van encaminadas a mejorar sus prácticas en la situación detectada.

Para Kemmis (1988, citado en Bisquerra, R., 2014, p. 370) La investigación acción no sólo se constituye como ciencia práctica y moral, sino también como ciencia crítica. Es decir, en palabras de Bisquerra, R. una forma de indagación autorreflexiva realizada por los participantes (profesores, estudiantes o directores, por ejemplo), en las situaciones sociales (incluyendo las educativas) para mejorar la racionalidad y la justicia de: a) sus propias prácticas sociales o educativas; b) su comprensión sobre las mismas; y c) las situaciones e instituciones en que estas prácticas se realizan (aulas o escuelas, por ejemplo).

En consecuencia, la investigación acción apunta a indagar tres focos fundamentales: “la práctica educativa, la comprensión que los participantes tienen sobre la misma, y la situación social en la que tiene lugar” (p. 370). Todo ello con la finalidad de comprender y mejorar los procesos de enseñanza y aprendizajes en la asignatura de lengua castellana de las estudiantes del grado sexto. De acuerdo con Kemmis y McTaggart (1988, citado por Bisquerra, R., 2014, p. 372) “las metas de la investigación acción son la mejora y comprensión de la práctica y la mejora de la situación en la que tiene lugar la práctica”.

Así mismo, la investigación acción es un proceso que contempla una serie de ciclos en forma de espiral, los cuales representan los procedimientos básicos que debe adoptar en la investigación y en las acciones para mejorar las prácticas educativas. Como lo afirman Kemmis, 1988, McKernan, 1999, McNiff y otros (1996, citados en Murillo, F., 2010 – 2011, p.9) quienes definen este tipo de investigación como: “La investigación-acción es una espiral

de ciclos de investigación y acción constituidos por las siguientes fases: planificar, actuar, observar y reflexionar”.



Figura 2 Espiral de ciclos de la investigación acción
Fuente: Carr y Kemmis (1984) citado por Hernández, (s.f.) (Pág.2).

En este orden de ideas, la primera fase la de planeación permitió identificar en el grado sexto la necesidad de implementar estrategias innovadoras y motivadoras para fortalecer los aprendizajes de la asignatura de castellano, en este momento se planteó interrogantes para hacer algo al respecto. De acuerdo con Kemmis “plantea tres preguntas: ¿Qué está sucediendo ahora? ¿En qué sentido es problemático? ¿Qué puedo hacer al respecto?” (p. 16). En el actuar, se llevó a cabo una serie de acciones en función de recolectar información y datos importantes que sustentaran el ciclo de la reflexión, es decir, demostrar con evidencias los cambios positivos que ha tenido la situación problema antes diagnosticada. Así mismo, se procedió con la fase de la observación, la cual supervisa las acciones antes mencionadas y recae en las acciones de otras personas. A partir de esta se genera más información para reflexionar, evaluar y explicar lo sucedido. Finalmente, la fase de la reflexión consistió en la elaboración del informe, para realizarlo se llevó a cabo una serie de actividades como organizar,

interpretar y analizar exhaustivamente los resultados que se obtuvieron de la recolección de datos para extraer significados esenciales y evidencias con respecto a la influencia de la gamificación Kahoot en las clases de castellano.

5.3 Técnicas de investigación

Para hacer posible el desarrollo del presente estudio, se diseñó y aplicó algunas técnicas para generar datos e información pertinente de la población y muestra, en este caso de las docentes, directivos y estudiantes del grado sexto. Algunas técnicas seleccionadas son: la entrevista y la encuesta. De acuerdo con la opinión de Rodríguez, P. (2008:10, citado Ruiz, M., 2011)) “Las técnicas, son los medios empleados para recolectar información, entre las que destacan la observación, cuestionario, entrevistas, encuestas”.

5.4 Instrumentos de recolección de información

Los mecanismos que se eligieron para recolectar datos e información son: la entrevista a directivos, docentes y la encuesta a estudiantes. Estos instrumentos ampliaron la percepción y facilitaron la descripción del objeto de estudio.

La entrevista es un elemento fundamental porque a través de la interacción con la población y/o muestra se puede describir y tener una visión amplia y natural de la realidad.

De acuerdo con Galindo (1998:277, citado por Ruiz, M., (2011) Las entrevistas y el entrevistar son elementos esenciales en la vida contemporánea, es comunicación primaria que contribuye a la construcción de la realidad, instrumento eficaz de gran precisión en la medida que se fundamenta en la interrelación humana. Proporciona un excelente instrumento heurístico para combinar los enfoques prácticos, analíticos e interpretativos implícitos en todo proceso de comunicar.

Para obtener información cualitativa se diseñó una entrevista semiestructurada, la cual se caracteriza por tener mayor libertad para plantear las preguntas y responderlas, en pocas

palabras, esta no es estructurada. Sabino (1992, citado en Ruiz, M., 2017) manifiesta, “Una entrevista semiestructurada (no estructurada o no formalizada) es aquella en que existe un margen más o menos grande de libertad para formular las preguntas y las respuestas”.

El procedimiento de aplicación de las entrevistas fue el tradicional, el cual consistió en un encuentro personal con el directivo coordinadora de sana convivencia y disciplina, y posteriormente con los docentes de la asignatura de lengua castellana. De acuerdo con Groves y Kahn, 1979; Ortega, 1981 (citados por Zambrana, L. Santamaría, F. & Torrego, L. (2004) afirman que “El procedimiento con más tradición es la entrevista personal, cara a cara del encuestador con el encuestado”. En cada espacio se desarrolló la entrevista entre preguntas y respuestas quedando todo por escrito, teniendo en cuenta que así lo deseaban las entrevistadas. Así mismo, el tiempo que duró cada entrevista fue de 30 minutos.

Por último, se aplicó como instrumento de información, la encuesta. Esta por su parte, se caracteriza por indagar de manera subjetiva (a través de un número de preguntas formuladas por el investigador) las opiniones de un grupo grande de personas.

La encuesta es un procedimiento que permite explorar cuestiones que hacen a la subjetividad y al mismo tiempo obtener esa información de un número considerable de personas, así, por ejemplo: Permite explorar la opinión pública y los valores vigentes de una sociedad, temas de significación científica y de importancia en las sociedades democráticas (Grasso, 2006: 13, citado en Ruiz, M., 2011).

El procedimiento que se determinó para aplicar la encuesta fue el tradicional, el cual consistió en un encuentro “cara a cara del encuestador con el encuestado” como se citó anteriormente. Las encuestadas se citaron por grupos y en horas que no interfirieran con sus clases normales, el tiempo que duraron respondiendo fue de 15 minutos.

5.5 Población y muestra

En el presente trabajo aplicado se tomó como población a los directivos de la institución, a la docente que orientan la asignatura de lengua castellana y a los tres grupos que conforman el grado sexto de la básica secundaria del Colegio de la Inmaculada de la ciudad de Medellín – Antioquía. “Una población o universo puede estar referido a cualquier conjunto de elementos de los cuales se pretende indagar y conocer sus características, o una de ellas, y para el cual serán válidas las conclusiones obtenidas en la investigación” (González, R. y Salazar, F., 2008, p.24).

De acuerdo con la población mencionada, se tomó como muestra a un (1) directivo y a dos (2) docentes que dicta la asignatura de lengua castellana, a quienes se les realizó las entrevistas semiestructuradas. A su vez para complementar la información recolectada, se escogió a tres (3) estudiantes por cada grupo 6a, 6b y 6c, en su totalidad son nueve (9) alumnas del grado sexto de la básica secundaria jornada mañana, para realizar una encuesta con la cual se logró tener información sobre las debilidades que presentaban las estudiantes acerca de algún contenido temático en la asignatura de castellano. Posterior a esto, se diseñó una clase con la gamificación Kahoot, con el objetivo de fortalecer los vacíos que tenían acerca del contenido que las estudiantes eligieron en la encuesta.

A esta misma muestra de docentes, se les hizo una última entrevista y a las mismas estudiantes se les aplicó una encuesta final. De acuerdo con la información que se recogió de las entrevistas y encuestas aplicadas, tanto en el antes como en el después de la aplicación Kahoot, se analizó la información con base en los criterios establecidos para determinar si fue o no efectiva la gamificación para el fortalecimiento de los aprendizajes en las estudiantes del grado sexto. “La muestra descansa en el principio de que las partes representan al todo; reflejando las características que definen la población de la que fue extraída, lo cual indica que es representativa” (González, R. y Salazar, F., 2008, p.28).

5.6 Criterios de análisis de datos

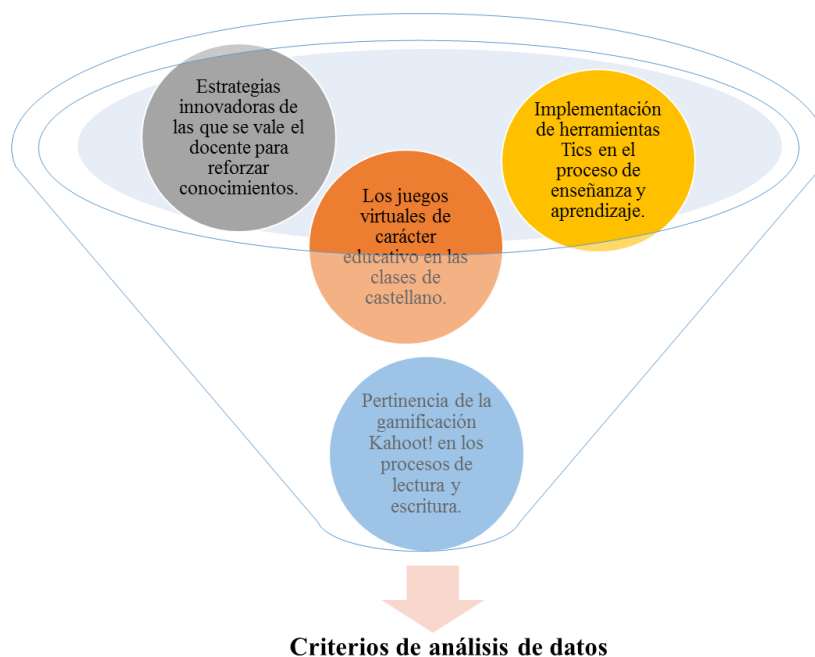


Figura 3 Criterios de análisis sobre la pertinencia de la gamificación Kahoot! para fortalecer aprendizajes
Producción propia

5.7 Fases de la aplicación

Fase I. Consolidación del proyecto aplicado: En este momento se materializó los fundamentos e información solicitada para el desarrollo de la presente investigación y se determinó qué aspectos del planteamiento del problema se describieron. De igual modo, se dio inicio con la indagación de referentes teóricos sobre las aplicaciones que brinda la gamificación Kahoot, se consultó algunos fundamentos e investigaciones relacionadas al objeto de estudio para la elaboración del marco conceptual y teórico.

Fase II. Recolección de la información: En este ciclo se seleccionaron los grupos (muestra) de estudiantes y maestros, a quienes se les aplicó la propuesta Kahoot, consolidando los criterios a describir con relación al problema de investigación, elección y aplicación de métodos, técnicas y diseño de herramientas para la recolección de datos e información antes y después de la aplicación de la propuesta.

Fase III. Elaboración de la propuesta: En este ciclo se diseñó cuatro clases con la herramienta Kahoot basada en el tema categorías gramaticales, dado que los resultados arrojaron que las estudiantes presentaban mayores dificultades en este contenido. Las clases se planearon teniendo en cuenta los siguientes pasos que establecen la PUCV (2015, p.21 citado en UMDU, 2017, p.3) para diseñar una clase con uso de juego:

Antes de la clase:

Planificar la clase y elegir un juego según los resultados de aprendizaje.

Durante la clase:

1. Contextualizar a los estudiantes la dinámica en función de los aprendizajes esperados.
2. Especificar las reglas y el tiempo a utilizar.
3. Crear sistema de recompensas.
4. Retroalimentar resultados.

De acuerdo con los pasos en mención, la docente creó en la plataforma varios Kahoot: quiz: juego de preguntas y respuestas. En este, la maestra editó las preguntas que deseó formular a las estudiantes y las opciones de respuestas (examen, verdadero o falso, abierto, rompecabezas, entre otras) así mismo, añadió imágenes y videos para contextualizar cada pregunta, seguidamente, programó el límite de tiempo de cada repuesta (30 segundos) y el sumador de puntos (1000 por cada pregunta), al finalizar, hizo las pruebas pertinentes para su buen funcionamiento.

Fase IV. Aplicación de la propuesta: En esta etapa cada una de las clases diseñadas tuvo una duración de una hora, se intervino una vez por semana, en total fueron cuatro clases, por consiguiente, la etapa de aplicación de la herramienta kahoot tuvo una duración de un mes.

Cabe aclarar que las clases se ejecutaron en la sala de sistemas, debido a que este lugar cuenta con los computadores necesarios y un video beam. Cada alumna tuvo acceso a un computador, el cual se convirtió en su control remoto para participar, mientras que en la pantalla se visualizaba el kahoot quiz y la puntuación que las estudiantes iban alcanzando.

Cada clase se planeó en tres momentos, en el primero, la docente activó los conocimientos previos de las estudiantes sobre las categorías gramaticales a través de algunas imágenes y palabras.

En el segundo momento, se llevó a cabo la explicación y construcción de los contenidos, las estudiantes resolvieron algunos ejercicios por escrito de las categorías: sustantivos, adjetivos, artículos y pronombres personales. Seguidamente, la maestra dio las directrices a las estudiantes para proceder a utilizar la herramienta Kahoot, con el objetivo de que las alumnas afianzaran y profundizaran los saberes de forma práctica y entretenida, como si estuvieran participando en un concurso. Al acabar la partida, es decir, cuando las estudiantes dieron respuesta a todo el cuestionario, un podio arrojó los resultados de aquellas que consiguieron la mayor puntuación.

Y el último momento, fue un espacio de reflexión y autoevaluación, tanto con las alumnas como con las docentes para valorar la experiencia, los saberes alcanzados y la pertinencia de la herramienta Kahoot en las clases de castellano.

Fase V. Interpretación y análisis de la información: En esta fase se seleccionó, organizó e interpretó cualitativamente los datos obtenidos con base en los criterios establecidos para su respectivo análisis sobre la influencia de la herramienta Kahoot en las clases de castellano.

Para la obtención de los resultados, también se analizó la información por medio de métodos cuantitativos al presentar datos estadísticos como gráficas, las cuales fueron

utilizadas para representar la información de las encuestas; y métodos cualitativos, cuando se necesitó describir y analizar la información sobre el impacto que tuvo la herramienta kahoot.

Fase VI. Presentación de resultados: En esta etapa se presentó un informe titulado discusiones sobre la interpretación de los resultados que se logró durante la experiencia que tuvieron las estudiantes y docentes con la implementación de la gamificación Kahoot en las clases de lengua castellana. Así mismo, se sugirió algunas conclusiones resultado de los aportes de autores con respecto al tema de investigación, como el criterio de la investigadora, fruto de un proceso de indagación e interpretación sobre las perspectivas y experiencia de los estudiantes y docentes con respecto a la influencia que tuvo la herramienta Kahoot. En pocas palabras es el conjunto de voces que aportan desde la experiencia y rol, nuevos conocimientos que serán valiosos para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje.

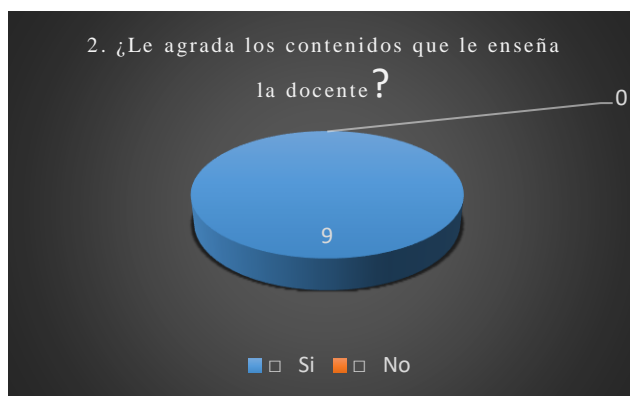
6. Resultados

6.1 Encuesta a estudiantes N°1



Gráfica 1

De acuerdo con los resultados de la gráfica N°1, las estudiantes tienen una percepción positiva de las clases de lengua castellana porque si bien el 66.6% expresan que las clases son buenas y el 33.3 % son excelentes.



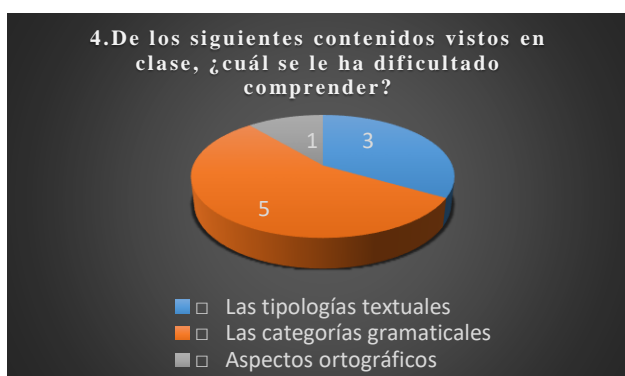
Gráfica 2

Los resultados de la gráfica N°2 dan cuenta que el 100% de las estudiantes les agrada las temáticas que enseña el docente en la clase de castellano.



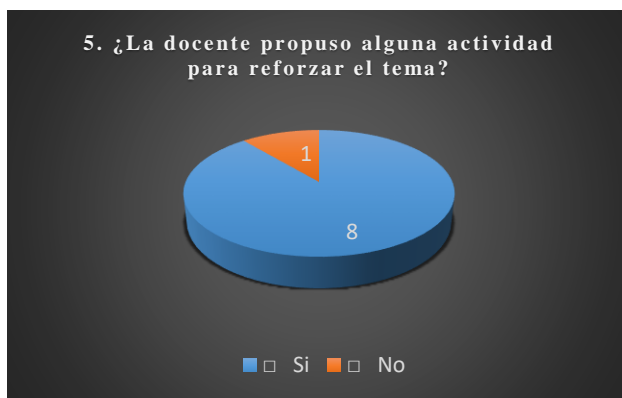
Gráfica 3

La grafica N°3 nos muestra que de manera general las estudiantes han comprendido los contenidos que la docente les ha enseñado durante los periodos. El 77.7% de las alumnas expresaron que la gran mayoría de los contenidos los han entendido y el 22.2% dicen que todas las temáticas las han comprendido.



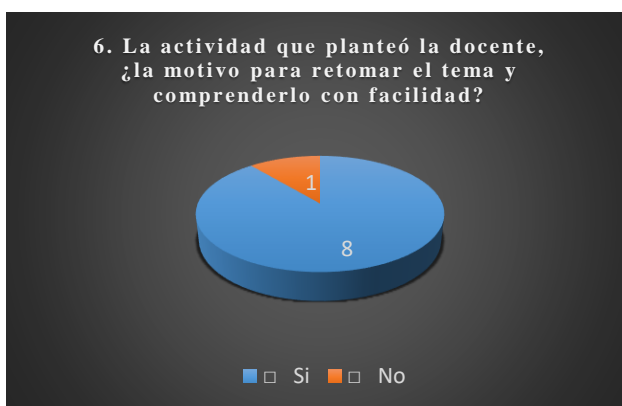
Gráfica 4

Según los resultados de la gráfica N°4, la gran mayoría de las estudiantes el 55.5% expresan que las categorías gramaticales fue el tema con mayor dificultad para comprenderlo, el 33.3% manifiestan que las tipologías textuales y el 11.1% los aspectos gramaticales.



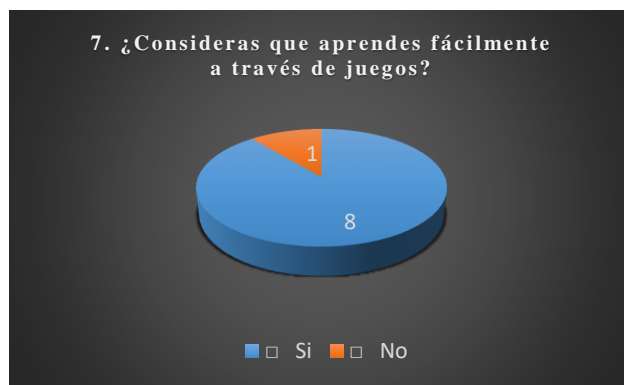
Gráfica 5

De acuerdo con los resultados de la encuesta, la gran mayoría de las estudiantes el 88.8% expresan que la docente planteó actividades para retroalimentar el tema en el que tuvieron dificultad y el 11.1% manifiesta que no.



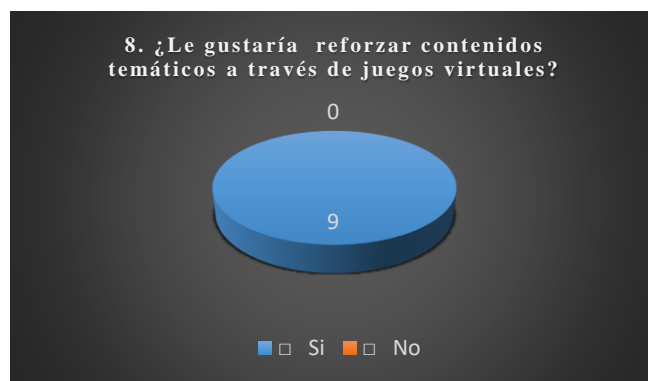
Gráfica 6

En la gráfica N°6, la gran mayoría de las estudiantes el 88.8% afirman que se motivaron al retomar y comprender el tema con la actividad de refuerzo que la docente propuso, por el contrario, el 11,1% manifiesta que no.



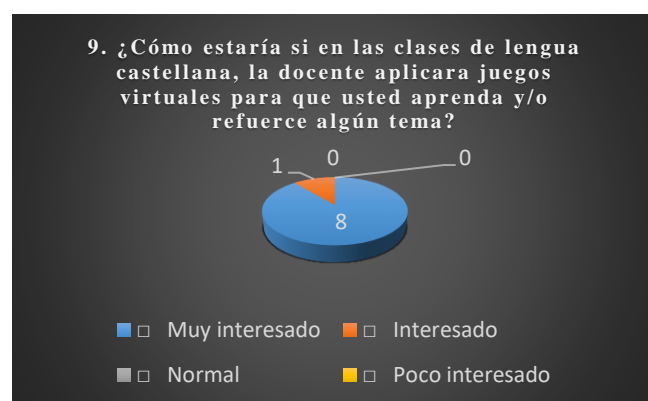
Gráfica 7

Los resultados de la gráfica N°7 arrojan que la gran mayoría el 88.8% de las estudiantes afirman que aprenden con facilidad por medio de juegos, por su parte el 11.1% no.



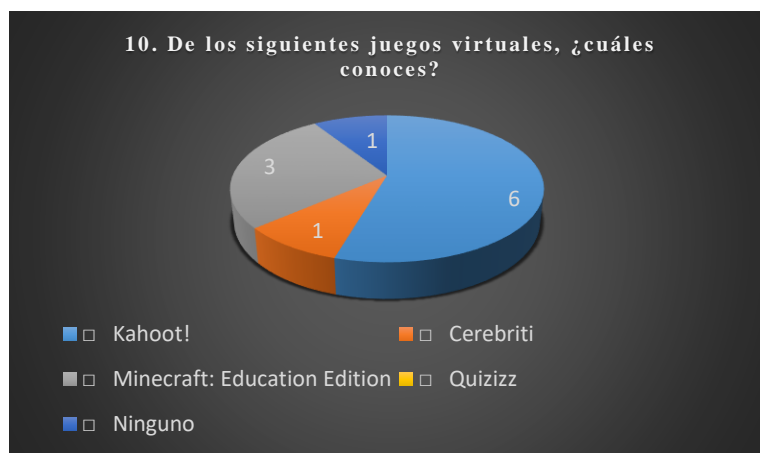
Gráfica 8

De acuerdo con los resultados de la gráfica N°8 el 100% de las estudiantes manifiestan que les gustaría afianzar los aprendizajes de los contenidos a través de juegos virtuales.



Gráfica 9

La gráfica N°9 da cuenta que todas las estudiantes están interesadas en que la docente implemente juegos virtuales en las clases de castellano para enseñar y reforzar los temas, el 88,8% de las estudiantes dicen estar muy interesadas y el 11.1% interesada.



Gráfica 10

Según los resultados arrojados en la gráfica N°10 el 54,5% de las estudiantes conocen el juego Kahoot porque lo han visto jugar, el 27,2% conocen Minecraft, el 9% Cerebriti y el 9% ninguno.

6.2 Entrevista N°1 a docentes de lengua castellana

Para describir cada una de las encuestas realizadas a las dos maestras, cabe aclarar que se mencionará a la profesora Catalina Hincapie como la docente 1 y a la profesora Yully Mesa como la docente 2. En este orden de ideas a continuación se describen los resultados de la primera encuesta:

1. Con respecto a la enseñanza de la asignatura de lengua castellana ¿Cómo son sus clases en el aula?

La docente 1 manifiesta que tiene en cuenta los saberes previos de las estudiantes y situaciones del contexto para la construcción colectiva del conocimiento. Por su parte la

docente 2 expresa que implementa muchos ejemplos para que las estudiantes comprendan con facilidad los conceptos y a partir de elaboran sus propios aprendizajes.

2. ¿Cuáles son las actitudes y comportamientos que asumen las estudiantes frente a la enseñanza y aprendizaje de los contenidos en las clases de castellano?

La docente 1 expresa que las estudiantes asumen actitudes de interés, escucha y participan activamente con sus aportes hacia el alcance de sus aprendizajes. Mientras que la docente 2 manifiesta que es muy relativo porque en muchas se evidencia el interés por aprender nuevas cosas y en otras se vuelve tedioso porque la lengua trata de sistematizar el idioma, en palabras de ella: “La lengua trata de la sistematización del mismo idioma, tiende a ir mucho a la sintaxis y a lo morfológico, pero uno trata de llevarlas a que aprendan desde lo mínimo y con muchos ejemplos”.

3. ¿En qué fundamentos ministeriales e institucionales se basa para enseñar lengua castellana?

Ambas docentes demuestran manejar fundamentos pertinentes y reglamentarios en la asignatura. De modo que la docente 1 menciona: “Matriz de referencia, Matriz de aprendizaje, DBA, Estándares básicos de competencias, ley general de educación”. Y la docente 2 en palabras de ella: “Me baso en los lineamientos curriculares del lenguaje, matriz de referencia, derechos básicos del aprendizaje, los estándares, las mallas y planeaciones institucionales”.

4. ¿Considera que la metodología y estrategias implementadas en la clase de lengua castellana, han sido pertinentes y motivadoras para facilitar el aprendizaje de las estudiantes? ¿Por qué?

La docente 1 expresa que han sido pertinentes de acuerdo con el contexto y necesidades de las estudiantes y motivadoras porque parte de la creatividad que se fomenta en las actividades a desarrollar. Por su parte la docente 2 manifiesta que si porque ha atendido a los

diferentes ritmos de aprendizajes de las estudiantes y se ha detenido a apoyar un poco más a las alumnas que les cuesta comprender los saberes, sintiendo en ello su manera fácil de llegarles.

5. ¿En qué contenido temático tuvo mayor dificultad? Y ¿Por qué?

La docente 1 que enseña en el grado sexto expresa que las categorías gramaticales y los aspectos ortográficos de acentuación y b-v, s-c-z, son temas que en sus terminologías y uso confunden. Y frecuentemente hay que estar recordándoles las reglas de uso adecuado. Por otra parte, la docente 2 quien enseña en el grado segundo manifiesta que los tiempos del verbo es un tema complicado para las estudiantes porque este tiene variantes flexibles y otras inflexibles, lo que lo hace ser complejo.

6. ¿Qué actitudes, expresiones y/o comportamientos manifestaron las estudiantes ante el contenido que tuvo mayor dificultad?

La docente 1 expresa: “Algunas de ellas manifestaron preocupación y ansiedad frente a las dudas e inquietudes que presentaban, teniendo en cuenta que no les permitía avanzar”. Mientras que la docente 2 manifiesta que en ellas se evidenciaba gestos de desidia, pereza y de no querer continuar, también expresa que era difícil aclarar sus dudas, en palabras de ella: “Era difícil hacerlas entrar en razón porque se veía un duelo entre el saber que traían ellas y el conocimiento”

7. ¿Qué estrategias utiliza para reforzar la temática? ¿funcionó en la gran mayoría de las estudiantes? ¿Hubo motivación en las estudiantes?

Ambas docentes expresan algunas similitudes y diferencias, por ejemplo, la docente 1 manifiesta que para reforzar las temáticas se proponen ejercicios colectivamente y con salidas al tablero. Esta estrategia favorece positivamente porque su finalidad es aclarar dudas y las

estudiantes con su actitud ayudan a resolverlas y por ende fortalecer procesos. La docente 2 expresa que se apoya con la ayuda del padre de familia, con las explicaciones entre las mismas estudiantes, debido a que se aprende más entre pares. También con los refuerzos asignados para la casa y ejemplos del contexto de ellas.

8. ¿Ha aplicado juegos virtuales, herramientas tecnológicas o aplicaciones virtuales como estrategia para reforzar algún tema en específico? ¿Cuáles?

Las docentes expresan que no utilizan juegos virtuales, pero si algunas herramientas tecnológicas, por ejemplo, la docente 1 implementa la herramienta Power Point y la docente 2 usa la red para descargar videos, en palabras de ella: “Jugos específicos virtuales no, pero si se usan distintos videos que están en la red porque ayudan a explicar fácilmente los contenidos que se abordan.

9. ¿Aplica estrategias de evaluación para valorar los procesos de enseñanza y aprendizaje al finalizar cada contenido temático, por ejemplo: las categorías gramaticales, las tipologías textuales, las corrientes literarias (realista y costumbrista), los tipos de párrafos, ¿entre otros?

Ambas docentes utilizan diferentes estrategias de acuerdo con las necesidades de grupo, por ejemplo, la docente 1 expresa:” Si, entre ellas actividades propuestas en el texto guía, producciones creativas, dramatizados, encuestas”. Mientras que la docente 2 manifiesta: “Utilizo talleres, quiz, pruebas y ejercicios que ayudan a clarificar y a ejemplificar. Utilizo mucho los ejemplos para ejemplificar el conocimiento, entonces los conceptos se aplican a través de ejemplos del contexto. También utilizo sopa de letras o crucigramas para hacer más didáctico el proceso de aprender”.

6.3 Entrevista a directivo del Colegio de la Inmaculada

Se llevó a cabo la entrevista al directivo Marcela Osorio quien ocupa el cargo de coordinadora de convivencia en la institución. A continuación, se describe los resultados arrojados en cada pregunta:

1. ¿Es importante aplicar herramientas TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje?

¿Por qué?

Sí, porque las TIC son un recurso que se puede implementar didácticamente para dinamizar las clases de una manera más significativa.

2. Actualmente, ¿la institución cuenta con conexión a internet, equipos y herramientas TIC como recursos con fines pedagógicos para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje en todas las asignaturas? ¿Con cuáles equipos tecnológicos se cuentan?

Sí, el Colegio de la Inmaculada cuenta con dos salas de sistemas, una para la básica primaria y la otra para el bachillerato, además, en cada salón hay un televisor para que los docentes lo usen en su quehacer pedagógico. El colegio también tiene acceso a internet, cuenta con dos redes, a las cuales tienen acceso los directivos y docentes.

3. ¿Considera importante que el docente se valga de estrategias didácticas innovadoras para atraer el interés y la motivación de las estudiantes frente a la adquisición de los aprendizajes?

Claro que sí, porque de esta manera las estudiantes disfrutarán de las clases mientras aprenden y desarrollan competencias. Se crea un ambiente ameno y significativo tanto para el docente como para las estudiantes.

4. ¿Considera que el juego desde el ámbito educativo favorece el proceso de enseñanza y aprendizaje? Argumenta.

Sí, porque el juego como estrategia didáctica dirigida a aprender y a ejercitar destrezas permitirá atraer el interés de las estudiantes, su motivación y participación activa en su proceso de aprendizaje.

5. ¿Conoce alguna gamificación o juego virtual de carácter educativo? Explica.

Sé que hoy en día existen muchas aplicaciones y plataformas para facilitar el aprendizaje de las alumnas, sin embargo, no conozco porque no he tenido la posibilidad de interactuar con algún juego virtual.

6. ¿Está interesado en que se implementen en las clases de lengua castellana del grado sexto, juegos virtuales como aliados en el proceso de enseñanza y aprendizaje? ¿Por qué?

Sí, pues considero que sería muy interesante para transformar las clases de lengua castellana por unas más dinámicas y entretenidas. Esto sin duda, permite que las estudiantes vivan experiencias enriquecedoras frente a la adquisición de los aprendizajes por un lado propios de la asignatura y por el otro, aprendizajes frente al uso de las TIC.

7. ¿Cree que la implementación de un juego virtual (con fines educativos) en las clases de lengua castellana, será pertinente y bien recibido por las estudiantes del grado sexto? ¿por qué?

Considero que sí, porque hoy en día los jóvenes viven en constante interacción con la internet, redes sociales y otras aplicaciones que les permiten facilitar la comunicación y acceder al conocimiento. Así mismo, dependen de la didáctica del docente para llevar a cabo con claridad y pertinencia el juego virtual.

8. ¿Está de acuerdo en que la implementación del juego Kahoot! (el cual contempla actividades como la creación de cuestionarios para fomentar concursos) en la clase de castellano, fortalecerá los procesos de lectura y escritura de las estudiantes?

Sí, porque es un juego utilizado como una estrategia con fines formativos, la cual busca a través del juego de preguntas y respuestas afianzar los aprendizajes para mejorar las competencias en lectura y escritura.

9. ¿Cree usted que la estrategia de aplicar juegos virtuales con fines formativos contribuirá positivamente hacia el alcance de los resultados esperados en las pruebas saber?

Considero que, si las estudiantes aprenden y fortalecen sus competencias a través del juego, pueden responder acertadamente a cualquier tipo de prueba, evidenciándose en los buenos resultados.

6.4 Aplicación de la Herramienta Kahoot!

En este apartado se muestra los ejercicios diseñados con la herramienta kahoot para afianzar los aprendizajes adquiridos sobre las categorías gramaticales que se desarrollaron en cada una de las intervenciones, estos ejercicios se distribuyen de la siguiente manera:

Primera clase

1. El género femenino del nombre de la imagen es:



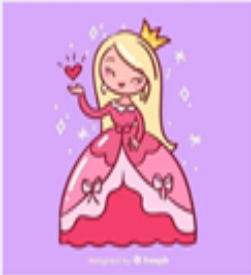
27

0 Answers

▲ Doctor	◆ Ingeniero
● Doctora	■ Ingeniera

2. El género masculino del nombre de la imagen es:

25



0 Answers

▲ Bailarín


◆ Bailarina

● Princesa

■ Príncipe

3. En las frases: " las manzanas" - " la manzana", hay una diferencia:

26



0 Answers

▲ En género

◆ En número

● En pronombre

■ En sustantivo

4. El nombre del animal en la imagen pertenece a un:

27



0 Answers

▲ Adjetivo

◆ Artículo


● Sustantivos común

■ Sustantivo propio

Segunda clase

5. ¿Cuál es un sustantivo común?

27



0 Answers

Esteban


México

Grupos

Mariana

6. ¿Cuál es un sustantivo propio?

28



0 Answers

Río

Rafael

Ramo

Rima

7. La imagen representa los adjetivos:

28



0 Answers

Niño y niña

Camilo y Alejandro

Él y ella

Bajo y alto

8. Lee las siguientes oraciones: "Ella es muy **estudiosa**" - "Me compré una bicicleta **verde**". Las palabras en negrita son:

28

Kahoot!

0 Answers

▲ Adjetivos

◆ Artículos

● Sustantivos comunes

■ Sustantivos propios

Tercera clase

9. El artículo que complementa la frase en la imagen es:

28

skip

0 Answers



_____ Tortugas

▲ Él

◆ Las

● Hermosas

■ Ellas

10. Elige el artículo determinado o indeterminado correcto que va en el espacio:

28

skip

0 Answers

Mi primo es _____ cantante muy conocido.

▲ Un

◆ El

● La

■ Una

11. En la frase: "**Yo** soy deportista, **tú** abogado y **él** médico" las palabras en negrita corresponden a la categoría de los:

28

Kahoot!

skip

0 Answers

<input type="radio"/> Sustantivos	<input checked="" type="radio"/> Adjetivos
<input type="radio"/> Pronombres personales	<input type="radio"/> Artículos

12. La oración: "_____ es una chica estupenda". El pronombre personal adecuado es:

26

Kahoot!

skip

0 Answers

<input checked="" type="radio"/> Ella	<input type="radio"/> Ellos
<input type="radio"/> Él	<input type="radio"/> Ustedes

Cuarta clase

13. En la frase "Mi hermana tiene 3 años más que _____. El pronombre personal adecuado en la oración es:

15

Kahoot!

skip

0 Answers

<input checked="" type="radio"/> Ti	<input type="radio"/> Yo
<input type="radio"/> Mi	<input type="radio"/> El

Escucha atentamente el video y elige la afirmación correcta

238

PARA MAS CURSOS Y VIDEOS VISITA: **AulaFacil** cursos online gratis

0:00 / 2:41

Skip

0 Answers

El adjetivo no concuerda con el género y número del sustantivo.

El adjetivo nunca va ubicado antes del sustantivo

El adjetivo nunca es el mismo para el masculino y el femenino.

El adjetivo acompaña al sustantivo y nos dice una cualidad de él

Las siguiente imagen representa: "Los adjetivos a veces se colocan antes del sustantivo o despues"

29

EL CORAZÓN ROJO

EL ROJO CORAZÓN

Skip

0 Answers

True

False

La imagen ejemplifica: " Cuando los ajetivos se colocan delante del sustantivo se utiliza una forma corta (Apocopada)"

29

EL LIBRO BUENO / EL BUEN LIBRO

Skip

0 Answers

True

False

6.5 Encuesta a estudiantes N°2



Gráfica 11

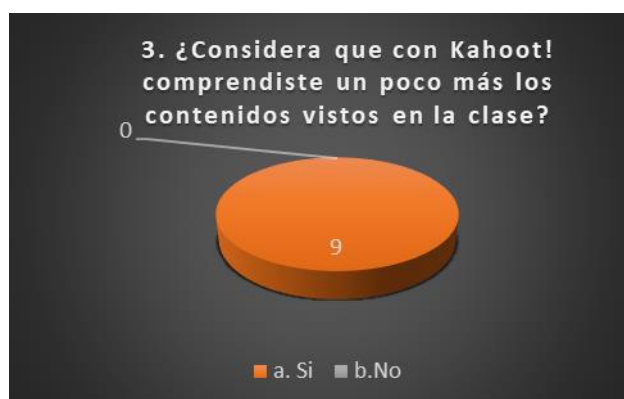
De acuerdo con los resultados que arroja la gráfica N°11, el 100% de las estudiantes afirman que les agradó las clases de lengua castellana, en palabras de ellas: “Porque se implementaron estrategias más divertidas para aprender, fue didáctica, fácil y el método Kahoot es divertido”.



Gráfica 12

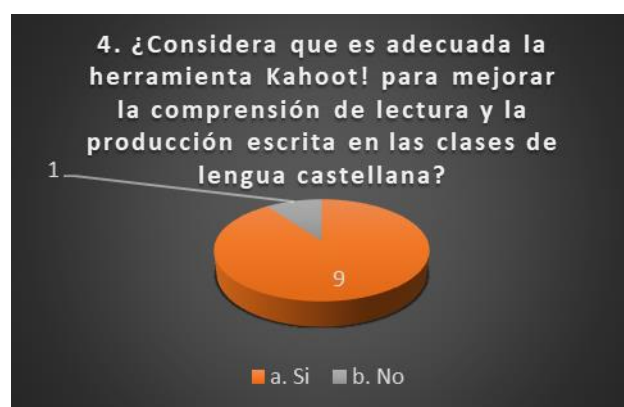
La gráfica N°12 indica que el 100% de las estudiantes se sintieron muy interesadas al afianzar los conocimientos con la herramienta Kahoot, en palabras de ellas: “Porque no había entendido el tema y con estas clases lo comprendí, porque así entendemos un poco más, ya que estudiamos de forma práctica y divertida, porque es competitivo y trata de hacerte pensar rápido, porque es divertido competir y a la vez aprender nuevas cosas, además nos reímos mucho, porque lo comprendí mejor de otra manera, es divertido mientras estimulo la mente

aprendiendo, ya que me llamo mucho la atención, porque es un juego muy bueno en el cual te concentras y aprendes”.



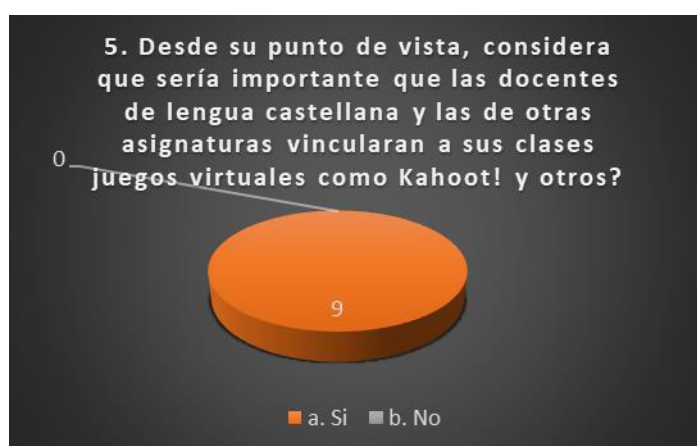
Gráfica 13

Los resultados de la gráfica N°13 muestran que el 100% de las estudiantes expresan que sí comprendieron más los contenidos vistos, en palabras de ellas: “Porque te diviertes mientras aprendes y eso hace que te concentres más, porque tiene una mejor forma de explicación, porque reforcé el tema visto y me quedo más claro, porque hubo un poco más de diversión pero en las clases también nos divertimos, entendí todo por medio del juego, porque sus preguntas se respondían con los aprendizajes vistos en las clases, porque lo hace más entretenido, porque si no entendemos bien un tema lo podemos comprender más fácil y más práctico, ya que no es aburrido con un juego, porque fue muy divertido e interesante”.



Gráfica 14

Según los resultados de la gráfica N°14, la gran mayoría de las estudiantes el 90% afirman que sí se puede mejorar los procesos de lectura y escritura por medio de la herramienta Kahoot y el 10% manifiesta que no, al respecto se citan los argumentos de las estudiantes: “Porque podemos observar lecturas para resolver preguntas que nos puedan ayudar a mejorar, porque es más práctico el aprendizaje y menos aburrido, porque así podremos compartir nuestras respuestas, facilita más entender y menos aburrido, porque es una forma más divertida de aprender y recordar temas de cualquier área, porque lo entretiene a uno y es más rápido, se comprende mejor los temas, porque es una forma diferente de aprender, podríamos por ejemplo leer algo y realizar las preguntas en Kahoot, si y no, ya que unas clases son más comprensibles que otras”.



Gráfica 15

Los datos de la gráfica N°15 dan cuenta que el 100% de las alumnas están de acuerdo en que sería importante que los docentes de lengua castellana y de otras asignaturas integraran a sus clases juegos virtuales como Kahoot y otros. Las razones que expresaron son: “porque las clases serían más interesantes, divertidas y las estudiantes pondríamos más empeño, es una forma de aprender y reforzar lo visto en clase, porque aprendemos de modo virtual y divertido, porque así las estudiantes podrán divertirse y aprender al mismo tiempo, así entendemos mejor y nos aburriríamos menos, porque así nos animaríamos más para aprender,

porque sería menos aburrido el aprendizaje y más fácil de comprender, porque de esa forma podemos aprender de manera didáctica y prestar mucha más atención, sería más divertido y es como una forma para que las niñas entiendan mejor los temas”.

6.6 Entrevista N°2 a docentes de lengua castellana

En este apartado, se presentan los resultados que arrojaron la encuesta final aplicada a la docente del grado sexto y a la docente del grado segundo, quienes estuvieron presentes en la clase diseñada con la gamificación kahoot para reforzar los aprendizajes de las nueve estudiantes del grado sexto, quienes fueron escogidas aleatoriamente para representar la muestra.

Se describe entonces, cada una de las respuestas a la luz de lo que observaron en la clase:

1. ¿De acuerdo con lo que observó, desde su punto de vista cómo fue la clase de lengua castellana?

La docente 1 expresa que las clases tuvo aspectos fundamentales fue didáctica y divertida para las estudiantes, en palabras suyas: “Las clases cumplieron con aspectos primordiales para las estudiantes como tener en cuenta los saberes previos, una construcción conjunta de aprendizaje y una evaluación de lo aprendido en clase de forma muy didáctica y para ellas divertida”. Por su parte la docente 2 manifiesta que fueron clases significativas y entretenidas, al respecto: “Fueron intervenciones muy significativas y motivadoras porque la docente dirigió las clases teniendo en cuenta los conocimientos previos de las estudiantes, la construcción de los saberes a través de la interacción entre las estudiantes, la resolución de un taller práctico, y para afianzar los aprendizajes las estudiantes jugaron con la gamificación Kahoot. Al estar jugando, se evidenciaba en las alumnas mayor atención y motivación porque se divertían respondiendo y compitiendo entre ellas. Al finalizar, se llevó a cabo una

autoevaluación de los aprendizajes alcanzados y la viabilidad de la herramienta Kahoot en las clases de castellano.

2. ¿Qué actitudes evidenció en las estudiantes cuando se reforzaron los aprendizajes con la herramienta Kahoot!? Explica

Ambas docentes expresan que las estudiantes estuvieron motivadas y se divertieron al practicar sus aprendizajes con la herramienta Kahoot. Al respecto la docente 1 dice: “Se mostraron muy motivadas al participar del juego y evidenciar sus propios logros reflejados en los puntos obtenidos con cada pregunta. La tecnología es un aspecto que las motiva por lo tanto estuvieron muy al pendiente de contestar cada pregunta. Así mismo la docente 2 manifiesta “Demostraron mucha concentración y motivación, ya que se divertían respondiendo y observando los avances que obtenían con cada pregunta, los cuales estaban representados en puntuaciones”.

3. ¿Desde lo observado en la clase, considera que las estudiantes comprendieron con facilidad los contenidos ¿Por qué?

La docente 1 manifiesta que el contenido fue comprendido dado que se reforzó algunos temas puntuales y la herramienta empleada favoreció positivamente hacia el afianzamiento de los aprendizajes. Por otro lado, la docente 2 expresa que las estudiantes tuvieron mayor dominio de la temática porque con sus conocimientos previos más el refuerzo que hicieron en la clase, lograron mayor comprensión de los aprendizajes.

4. ¿Considera que es pertinente la herramienta Kahoot! para mejorar los procesos de lectura y escritura en las clases de lengua castellana?

Las docentes afirman que es una herramienta muy útil e interesante porque al tener elementos de juego atraen la atención activa de las estudiantes y porque permite adaptarse para reforzar lectura, comprensión y escritura, al respecto la docente 1 dice: “La considero

muy pertinente, teniendo en cuenta que es muy comprensible desde la planificación de cada pregunta hasta la aplicación del mismo juego. Por su parte la docente 2 expresa: “Claro que sí, porque me di cuenta de que es una herramienta fácil de utilizarla y aplicarla, y cuenta con elementos de juego que atraen la atención de las estudiantes. Esto es muy importante porque en los procesos de lectura y escritura implica que las alumnas se concentren para comprender y aplicar sus aprendizajes. Esta herramienta se puede adaptar para retroalimentar lectura, comprensión textual y para reforzar aspectos gramaticales y ortográficos.

5. Desde su campo laboral pedagógico y didáctico, ¿consideras que sería pertinente que los docentes de lengua castellana y de otras asignaturas vincularán en sus clases estrategias innovadoras como juegos virtuales Kahoot y otros? ¿Por qué?

Las docentes afirmaron que es fundamental articular este tipo de estrategias innovadoras porque les permite a las estudiantes aprender de otras formas diferentes y porque en la institución se fomenta la aplicación de las Tic. Al respecto, la docente 1 manifiesta: “De hecho, como parte de la didáctica y la propuesta pedagógica de la Institución se deben de tener en cuenta actividades que incluyan herramientas tecnológicas, esta sería una muy buena estrategia no solo para practicar, sino que podría ser parte de la evaluación de los contenidos” Por su parte la docente 2 expresa: “Es pertinente porque la tecnología siempre ha atraído el interés de las estudiantes, les agrada y las clases se vuelven más amenas. De hecho, en el currículo, en los planes de estudio y en los proyectos institucionales propugnan porque se implementen las TIC en las clases de todas las áreas del conocimiento”.

7. Interpretación de los resultados

7.1 Primer entrevista a docentes y directivo, y encuesta a estudiantes

Los resultados que arrojaron la primera entrevista al directivo, a las docentes y la encuesta a las estudiantes fueron muy significativos porque muestran una realidad en la que, sin duda alguna, las herramientas TIC y su abanico de posibilidades atraen la atención de todos y contribuyen en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

El directivo manifiesta que es esencial implementar los recursos TIC para dinamizar las clases de lengua castellana en la medida que se atrae la atención y motivación de las estudiantes. Así mismo, las docentes expresan que las herramientas TIC se han vuelto un recurso primordial para facilitar la enseñanza y el aprendizaje de las alumnas, al respecto mencionan que han utilizado la herramienta de Power Point y el acceso a diferentes videos que proporciona la red.

Por otro lado, el directivo manifiesta que está de acuerdo en que los docentes se valgan de estrategias innovadoras para mejorar las clases de castellano, en la medida que las estudiantes se motiven más hacia el desarrollo de sus competencias. Por su parte, las docentes expresaron que en el momento no están implementando estrategias innovadoras, pero si hacen uso de otras estrategias desde la perspectiva creativa que se proponen en las actividades y desde la construcción colectiva de los conocimientos. Así mismo, utilizan videos que están en la red porque ayudan a explicar fácilmente los contenidos que se abordan e igualmente formulan ejercicios con ejemplos cotidianos.

De acuerdo con los resultados de la encuesta, seis estudiantes respondieron que las clases de lengua castellana las consideran buenas y tres estudiantes manifestaron que son excelentes, en general todas coinciden en que las clases son agradables. Aunque son buenas las clases de castellano, ocho estudiantes manifestaron que se les facilitaba aprender con

juegos virtuales y todas respondieron que les gustaría y están muy interesadas en que las docentes implementen este tipo de estrategias innovadoras de carácter educativo para reforzar y alcanzar los aprendizajes de forma más atractiva, divertida y dinámica.

En esta misma encuesta se evidenció que la gran mayoría de las estudiantes conocen algunos juegos virtuales que brinda las TIC, entre estos, cinco estudiantes han visto o manejado la herramienta Kahoot, tres alumnas Minecraft: Education Edition, una estudiante Celebriti y una alumna no conoce ninguna de los juegos virtuales en mención.

De acuerdo con lo suscitado, se evidencia en las docentes del área de castellano las variadas estrategias y actividades que plantean en sus clases para motivar a las estudiantes frente al logro de sus aprendizajes, sin embargo, es notable la poca aplicación de las TIC, la ausencia de estrategias innovadoras como las nuevas aplicaciones, plataformas y gamificaciones que hoy en día existen para mejorar los procesos educativos.

Por otro lado, se observa el interés de las estudiantes en que las clases de lengua castellana respondan a las necesidades de una sociedad de jóvenes digitales que buscan desarrollar y potenciar sus capacidades con nuevas herramientas virtuales. Ante los resultados de la encuesta, se observa que una de las estudiantes no conoce ninguno de los juegos virtuales porque nunca ha visto o interactuado con alguno de ellos, por lo tanto, es necesario que hoy en día, en un mundo globalizado en tecnologías y medios de comunicación, todos los jóvenes y estudiantes vivan experiencias de aprendizaje de este tipo, las cuales le permitirán estar a la vanguardia de las TIC en la medida que desarrolla competencias para desenvolverse en diferentes contextos virtuales.

7.2 Segunda entrevista a docentes y encuesta aplicada a estudiantes

Las docentes afirmaron que las clases de lengua castellana cumplió con aspectos fundamentales de la didáctica, los cuales se manifestaron en tres momentos: se tuvo en cuenta los conocimientos previos de las estudiantes, se hizo la construcción colectiva de los saberes, se aplicó un taller práctico en la primera clase, seguidamente, se afianzaron los aprendizajes con la herramienta kahoot en las cuatro clases y finalmente se realizó una autoevaluación de la propuesta. Así mismo, las docentes resaltaron el interés, gusto y concentración que demostraron las estudiantes en el momento que jugaban y evidenciaban sus logros alcanzados con cada una de las preguntas planteadas en el kahoot. Por su parte, los resultados de la encuesta de las estudiantes arrojaron que el 100% les agradó la clase porque, se implementaron estrategias gamificadas, divertidas, fáciles y didácticas.

Por otro lado, ambas docentes afirmaron que las estudiantes comprendieron la temática porque reforzaron aprendizajes puntuales a través de una herramienta que fue bien recibida dado a sus elementos de juego, los cuales atraeron la atención y concentración de las alumnas para retroalimentar sus saberes y por supuesto para comprobar por medio de la puntuación de cada pregunta, si las estudiantes tuvieron dominio o no del tema. En correspondencia con lo mencionado, el 100% de las estudiantes manifestaron que sí comprendieron más el tema porque, con kahoot se presenta el tema de una forma más fácil, diferente a lo tradicional y entretenido.

De igual modo, las docentes conciben Kahoot como una herramienta valiosa para afianzar los procesos de lectura y escritura porque, al ser una gamificación, es decir una herramienta con elementos de juego, atraen la atención y motivación de las estudiantes para desarrollar y consolidar competencias en estos procesos, los cuales siempre han implicado un nivel alto de concentración. Así mismo, manifiesta que es una herramienta fácil de manejar y permite adaptarse para retroalimentar lectura, comprensión, fortalecer aspectos gramaticales,

entre otros. En este punto, el 90% de las estudiantes coinciden con la postura de las docentes porque, consideran que sí es posible dado a que se puede observar lecturas para resolver quiz o cuestionarios en kahoot, los cuales ayudarán a fortalecer la comprensión y la producción escrita: ortografía y gramática de una manera práctica, colaborativa, menos aburrida y comprensible.

Finalmente, las docentes expresan con certeza de que las clases se pueden mejorar y transformar por unas más amenas y motivadoras para las estudiantes, al implementar este tipo de herramientas innovadoras, de hecho, afirmaron que desde el currículo, la propuesta pedagógica y los proyectos de la institución les sugieren vincular las TIC, por lo que ambas docentes coinciden en la necesidad de articular esta gamificación para responder a las necesidades de las estudiantes y por supuesto a los intereses de avanzar en la calidad educativa institucional. De igual forma, el 100% de las estudiantes están convencidas de que sin duda sería algo muy positivo para su aprendizaje en todas las asignaturas porque, las clases serían más interesantes, virtuales, divertidas y por ende se pondría más empeño y ánimo para alcanzar los aprendizajes.

8. Discusión

Teniendo en cuenta los valiosos aportes y posibilidades que brinda la gamificación Kahoot en los procesos de enseñanza y aprendizaje, y a su vez la aceptación que tiene en las estudiantes y docentes, resultado arrojado y sustentado a lo largo de un proceso de indagación en investigaciones, en postulados de los autores: Alba, Moreno y Ruiz (2015), Rodríguez, Loro y Villén, (2015), Jaume-i-Capó, Lera, Vives, Moyá-Alcover y Guerrero, (2016), Del Cerro (2015) y Sousa, Roperó y López (2014), Gómez, (2010), Rodríguez, F. & Santiago, R. (2015), Muñoz, M. (2016), entre otros, y por supuesto en la experiencia propia de la presente investigación con respecto a la aplicación de Kahoot para comprobar su pertinencia en el afianzamiento de los aprendizajes de las estudiantes del grado sexto de lengua castellana. Partiendo de ello, se concibe el presente estudio como una propuesta novedosa que se podría implementar en otros contextos educativos, dado a su valor para potenciar e innovar los procesos académicos, es una herramienta fácil de manejar y adaptar a cualquier temática que el docente desee retroalimentar o evaluar, le permite a los estudiantes otras formas y espacios de aprendizaje que no sólo se limitan a las cuatro paredes del aula, brinda a los estudiantes la oportunidad de interactuar, desarrollar habilidades sociales, de comportamiento, razonamiento, etc., y a su vez, desarrollar otras competencias asociadas al uso de herramientas tecnológicas que hoy en día se vuelve indispensable.

De igual forma, este estudio aplicado busca ser fuente de información para contribuir en el área de humanidades justamente en el campo de la pedagogía y didáctica, también para otras investigaciones orientadas al mismo enfoque de estudio, brindando información pertinente sobre las bondades que ofrece las TIC y sus herramientas gamificadas en el campo educativo.

Así mismos, esta investigación busca ser objeto de reflexión para los docentes y futuros maestros con el fin de crear conciencia en su labor para transformar sus prácticas pedagógicas por unas innovadoras que respondan a las necesidades de los estudiantes e intereses de una sociedad digital.

9. Conclusiones

A la luz del desarrollo y resultado de la presente propuesta de investigación, se arrojan luces para concluir que la gamificación Kahoot fue sin duda una herramienta innovadora y novedosa tanto para las estudiantes como para las docentes, dado a las múltiples posibilidades que ofrece para afianzar conocimientos, para brindar otras formas divertidas de aprender y para ofrecer entornos de aprendizajes diferentes a los tradicionales.

La aplicación de la propuesta en las clases de castellano permitió evidenciar en las estudiantes actitudes motivadoras, mayor concentración, trabajo en equipo y capacidad de superación, ya que al ser una herramienta que contempla elementos de juego, atrae el interés de las estudiantes por participar y acertar en cada una de las respuestas para lograr buenos puntajes y reconocimientos.

De igual forma, se observó que efectivamente con la aplicación Kahoot, las estudiantes mejoraron sus debilidades frente a la falta de comprensión de las categorías gramaticales, evidenciándose en la activa participación y en la mayoría de los aciertos que tuvieron en la resolución de los ejercicios de Kahoot: quiz, de igual forma, esto se pudo comprobar en los resultados de las encuestas de las estudiantes y entrevistas de las docentes.

Al evidenciar la influencia y efectos positivos de la gamificación Kahoot en los procesos de enseñanza y aprendizaje, el directivo y las docentes la conciben como una herramienta fácil de manejar, valiosa para dinamizar las clases, dado a su adaptabilidad para enseñar, reforzar o incluso para evaluar cualquier tema, y significativa por la experiencia de diversión que les brinda a las estudiantes, por su parte, las alumnas lo acogieron positivamente porque aprenden fácilmente y de forma entretenida.

Finalmente, las docentes reflexionaron sobre su actuar en el aula y comprendieron la importancia de vincular este tipo de estrategias gamificadas en la preparación de sus clases,

las cuales se han vuelto tendencia en el campo educativo para atender a los intereses de las nuevas generaciones nativas digitales que propugnan por una formación ligada a desarrollar competencias tecnológicas.

10. Referencias bibliográficas

- Abalde, E. y Muñoz, J. (1992). Metodología Cuantitativa vs. Cualitativa. Recuperado de:
<http://ruc.udc.es/dspace/bitstream/handle/2183/8536/CC-02art7ocr.pdf;sequence=1>
- Ortiz, A., Jordán, J. & AgredaL, M. (2018). Gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión. Recuperado de: <http://www.scielo.br/pdf/ep/v44/1517-9702-ep-44-e173773.pdf>
- Alvarez, G. (2019). Relación entre las actitudes y la motivación hacia el Kahoot y el rendimiento académico de estudiantes de pregrado de una universidad privada de Lima (Tesis de maestría). Recuperado de: <http://hdl.handle.net/20.500.12404/14206>
- Bejarano, Y. (s.f.). Estudio del caso Kahoot: un ejemplo de gamificación en las aulas de aprendizaje. Recuperado de: <file:///C:/Users/Hector%20Andrade/Downloads/339-508-1-PB.pdf>
- Betancur, M., Rico, L. & Rivero, F. (2018). La Literatura Infantil y Juvenil, desde la Gamificación: Un escenario posible para la formación literaria en la básica primaria (Tesis de maestría) Recuperado de: <http://hdl.handle.net/10495/10900>
- Bisquerra, R. (2014). Metodología de la investigación educativa. Recuperado de:
https://www.academia.edu/15314915/RAFAEL_BISQUERRA_ALZINA_Coordinador?source=swp_share
- Boyer, L. (2013). Lo Cualitativo y Cuantitativo. Recuperado de:
<http://lissethmary24.blogspot.com.co/2013/05/reflexion-acerca-de-la-investigacion.html>

- Cardona, S. Carmona, B. & Gallego, H. (2017). La gamificación con Kahoot: una propuesta lúdica y didáctica para el área de matemáticas de grado 5 (Tesis de especialista). Recuperado de: <http://hdl.handle.net/11371/1950>
- Castro, S., Guzmán, B. & Casado, D. (2007). Las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje. Recuperado de <https://www.redalyc.org/pdf/761/76102311.pdf>
- Colmenares, A. & Piñero Ma. (2008). LA INVESTIGACIÓN ACCIÓN Una herramienta metodológica heurística para la comprensión y transformación de realidades y prácticas socio-educativas. Recuperado de: <https://www.redalyc.org/pdf/761/76111892006.pdf>
- Gallego, F., Molina, R. y Llorens, F. (2014). Gamificar una propuesta docente Diseñando experiencias positivas de aprendizaje. Recuperado de: <http://hdl.handle.net/10045/39195>
- Foncubierta, J. y Rodríguez, C. (2015). Didáctica de la Gamificación en la clase de español. Editorial Edinumen. Extraído de https://espanolparainmigrantes.files.wordpress.com/2016/04/didactica_gamificacion_ele.pdf
- Gallegos, J. (2015). Kahoot! La mejor manera de aprender es jugando. Recuperado de: https://www.usfq.edu.ec/publicaciones/para_el_aula/Documents/para_el_aula_16/pea_016_0022.pdf
- González, R. y Salazar, F. (2008). Aspectos básicos del estudio de muestra y población para la elaboración de los proyectos de investigación. Recuperado de: <http://recursos.salonesvirtuales.com/assets/bloques/Raisirys-Gonz%C3%A1lez.pdf>

- Gómez, S. (2012). Metodología de la investigación. Recuperado de http://www.aliat.org.mx/BibliotecasDigitales/Axiologicas/Metodologia_de_la_investigacion.pdf
- Guayara, G., Cortes, C., Gonzáles, J. Sierra, D. (2018). La gamificación como estrategia de enseñanza en el área de Ciencias Naturales (Tesis de maestría). Recuperado de: <https://www.grin.com/document/438899>
- Gutiérrez, J. Constanza, C. & Orjuela, J, (2016). Los Juegos Interactivos Como Estrategia Lúdica Para Facilitar Los Procesos De Aprendizaje De Los Niños Y Niñas De 4 A 5 Años En El Colegio Venecia (Título de especialista). Recuperado de: <https://repository.libertadores.edu.co/bitstream/handle/11371/665/Guti%C3%A9rrezHu%C3%A9rfanoJohanna.pdf?sequence=2&isAllowed=y>
- Hernández, N. (s.f.). Investigación Acción. Recuperado de: <https://sites.google.com/site/investigacionaccioneducativa8/tercera-unidad>
- Hernandez, P., (2017). Kahoot! cuestionarios y encuestas en línea. Recuperado de: <https://www.mep.go.cr/sites/default/files/Manual-Kahoot.pdf>
- Heinze, Olmedo & Andoney (2017). Uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) en las residencias médicas en México. Recuperado de: http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1870-72032017000200150
- Hugo, (2012). Las Tic Y Los Procesos De Aprendizaje En Educación Superior "La influencia de los ambientes de aprendizaje mediados por TIC al proceso de aprendizaje". Recuperado de: <https://aranibarvictor.wordpress.com/2017/05/18/las-tic-y-los-procesos-de-aprendizaje-en-educacion-superior-%C2%A8la-influencia-de-los-ambientes-de-aprendizaje-mediados-por-tic-al-proceso-de-aprendizaje%C2%A8/>

- UMDU (2017). La gamificación en el proceso de enseñanza y aprendizaje. Recuperado de http://vra.ucv.cl/ddcyf/wp-content/uploads/2017/03/gamificacion_impre.pdf
- Londoño, M. (2018). Kahoot: una herramienta perfecta para llevar el juego a la sala de clase. Recuperado de: <https://eligeeducar.cl/kahoot-una-herramienta-perfecta-llevar-juego-la-sala-clase>
- Lozada, C. & Betancur, S. (2018). La gamificación en la educación superior: una revisión sistemática. Revista Ingenierías Universidad De Medellín. Recuperado de: <https://doi.org/10.22395/rium.v16n31a5>
- MEN (2006). Estándares Básicos de Competencias en Lenguaje, Matemáticas, Ciencias y Ciudadanas. Recuperado de: http://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-340021_recurso_1.pdf
- Muñoz, M. (2016). Las TIC en educación: "Kahoot!" como propuesta de gamificación e innovación educativa para Educación Secundaria en Educación Física (Tesis de maestría). Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/313863266_Las_TIC_en_educacion_kahoot_como_propuesta_de_gamificacion_e_innovacion_educativa_para_Educacion_Secundaria_en_Educacion_Fisica
- Murillo, F. (2010 – 2011). Investigación Acción. Recuperado de: https://mestrado.prpg.ufg.br/up/97/o/IA._Madrid.pdf
- Rodríguez, F. & Santiago, R. (2015). Gamificación Cómo motivar a tu alumnado y mejorar el clima en el aula. Recuperado de: https://www.researchgate.net/publication/299584812_Gamificacion_Como_motivar_a_tu_alumnado_y_mejorar_el_clima_en_el_aula

Ruiz, M., (2011). Políticas Públicas En Salud Y Su Impacto En El Seguro Popular En Culiacán, Sinaloa, México. Recuperado de: <http://www.eumed.net/tesis-doctorales/2012/mirm/indice.htm>

Sampieri, R. (2014). Metodología de la investigación. Recuperado de: <https://docs.google.com/viewer?a=v&pid=sites&srcid=ZGVmYXVsdGRvbWFpbmxb250YWR1cmhlcHVibGljYTk5MDUxMHxneDo0NmMxMTY0NzkxNzliZmYw>

Zambrana, L. Santamaría, F. & Torrego, L. (2004). Determinación del procedimiento de encuesta: una aplicación de la teoría de la decisión multicriterio. Recuperado de: https://www.researchgate.net/profile/Luis_Egido/publication/277065803_Determinacion_del_procedimiento_de_encuesta_Una_aplicacion_de_la teoria_de_la_decision_multicriterio/links/56f96d1108ae95e8b6d3ff07/Determinacion-del-procedimiento-de-encuesta-Una-aplicacion-de-la-teoria-de-la-decision-multicriterio.pdf

11. Anexos

Anexo N°1. Consentimiento informado al Colegio de la Inmaculada

15 de octubre del 2019,

Rectora
Martha Luz Fernández López
COLEGIO DE LA INMACULADA
Medellín,
Ciudad

Asunto: Consentimiento informado

Estimada rectora, tenga un cordial saludo de paz y bien,

La presente es para informarle que como estudiante de la Especialización en Pedagogía para el Desarrollo del Aprendizaje Autónomo (EPDAA) de la Universidad Nacional Abierta Y A Distancia – UNAD, debo llevar a cabo un proyecto de investigación, como requisito de graduación para alcanzar el título de especialista.

Por consiguiente, con mucho respeto solicito el consentimiento de permitirme desarrollar el proyecto de investigación, cuyo objetivo es aplicar la gamificación kahoot! para el fortalecimiento de la asignatura de lengua castellana en las estudiantes del grado sexto.


El enfoque de la investigación es de carácter cualitativo, el cual abordará el objeto de estudio desde una visión que busca indagar lo individual y subjetivo, a través de la realización de observaciones, entrevistas a docentes y directivos, y encuestas a una muestra pequeña de estudiantes. Igualmente, se implementará la gamificación Kahoot! en la clase de lengua castellana (duración 2 horas) con las estudiantes participantes del grado sexto.

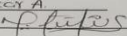
De igual forma, el tipo de investigación se enmarca dentro de los fundamentos que corresponde a una investigación de tipo descriptiva, la cual busca caracterizar propiedades de fenómenos que se deseen analizar y a su vez describen rasgos y características de un grupo social.

Después de haber leído comprensivamente toda la información contenida en este documento y de haber recibido de María Tatiana Salazar Alzate, explicaciones verbales y respuestas satisfactorias a mis inquietudes, manifiesto que he resuelto autorizar la ejecución del proceso investigativo en la institución educativa.

Acepto la participación de las estudiantes de esta institución educativa:

Si No

Nombre: MHA MARTHA LUZ FERNÁNDEZ LÓPEZ
Firma o huella del rector: 
C.C: 32.554.068

Nombre: María Tatiana Salazar A
Firma del investigador responsable: 
C.C: 1.117.510.874

Anexo N°2. Consentimiento informado a Padres de Familia

Fecha: 23 de octubre del 2019

CONSENTIMIENTO INFORMADO A PADRES DE FAMILIA

Estimados padres de familia, tengan un cordial saludo de paz y bien,

Por medio de la presente deseo informarle que como estudiante de la Especialización en Pedagogía para el Desarrollo del Aprendizaje Autónomo (EPDAA) de la Universidad Nacional Abierta Y A Distancia – UNAD, estoy llevando a cabo un estudio que tienen como objetivo aplicar la gamificación kahoot! para el fortalecimiento de la asignatura lengua castellana en las estudiantes del grado sexto.

En el estudio se abordará el objeto de estudio desde una visión que busca indagar lo individual y subjetivo, para ello la estudiante diligenciará dos cuestionarios, los cuales le tomarán por contestar cada uno aproximadamente 15 minutos, así mismo, participará en la gamificación kahoot! que se implementará en una de las clases de castellano. El proceso será estrictamente confidencial y el nombre no será utilizado. La participación o no participación en el estudio, no afectará la nota de la estudiante.

La participación es voluntaria. Usted y su hija tienen el derecho de retirar el consentimiento para la participación en cualquier momento. El estudio no conlleva ningún riesgo ni recibe ningún beneficio. No recibirá ninguna compensación por participar.

Si tiene alguna pregunta sobre esta investigación, se puede comunicar con la investigadora María Tatiana Salazar, al número celular 3183974080 o con mi directora de investigación María Elena Rivas al 3008375989.

Si desea que su hija participe, favor llenar el talonario de autorización y devolver a la maestra de la estudiante.

Atentamente,
María Tatiana Salazar Alzate

AUTORIZACION

He leído el procedimiento descrito en este documento y manifiesto que voluntariamente doy mi consentimiento para que mi hija Mario Antonia Guindo Riel, participe en el estudio de María Tatiana Salazar Alzate sobre la aplicación de la gamificación kahoot! para el fortalecimiento de la asignatura lengua castellana en las estudiantes del grado sexto. He recibido copia de este procedimiento.

Mario Antonia Guindo Riel
Acudiente

23 octubre 2019
Fecha

Fecha: 23 de octubre del 2019

CONSENTIMIENTO INFORMADO A PADRES DE FAMILIA

Estimados padres de familia, tengan un cordial saludo de paz y bien,

Por medio de la presente deseo informarle que como estudiante de la Especialización en Pedagogía para el Desarrollo del Aprendizaje Autónomo (EPDAA) de la Universidad Nacional Abierta Y A Distancia – UNAD, estoy llevando a cabo un estudio que tienen como objetivo aplicar la gamificación kahoot! para el fortalecimiento de la asignatura lengua castellana en las estudiantes del grado sexto.

En el estudio se abordará el objeto de estudio desde una visión que busca indagar lo individual y subjetivo, para ello la estudiante diligenciará dos cuestionarios, los cuales le tomarán por contestar cada uno aproximadamente 15 minutos, así mismo, participará en la gamificación kahoot! que se implementará en una de las clases de castellano. El proceso será estrictamente confidencial y el nombre no será utilizado. La participación o no participación en el estudio, no afectará la nota de la estudiante.

La participación es voluntaria. Usted y su hija tienen el derecho de retirar el consentimiento para la participación en cualquier momento. El estudio no conlleva ningún riesgo ni recibe ningún beneficio. No recibirá ninguna compensación por participar.

Si tiene alguna pregunta sobre esta investigación, se puede comunicar con la investigadora María Tatiana Salazar, al número celular 3183974080 o con mi directora de investigación María Elena Rivas al 3008375989.

Si desea que su hija participe, favor llenar el talonario de autorización y devolver a la maestra de la estudiante.

Atentamente,
María Tatiana Salazar Alzate

AUTORIZACION

He leído el procedimiento descrito en este documento y manifiesto que voluntariamente doy mi consentimiento para que mi hija Hannah villa Cacerino, participe en el estudio de María Tatiana Salazar Alzate sobre la aplicación de la gamificación kahoot! para el fortalecimiento de la asignatura lengua castellana en las estudiantes del grado sexto. He recibido copia de este procedimiento.

Alejandra Cacerino Holguin
Acudiente

23 octubre 2019
Fecha

Fecha: 23 de octubre del 2019

CONSENTIMIENTO INFORMADO A PADRES DE FAMILIA

Estimados padres de familia, tengan un cordial saludo de paz y bien,

Por medio de la presente deseo informarle que como estudiante de la Especialización en Pedagogía para el Desarrollo del Aprendizaje Autónomo (EPDAA) de la Universidad Nacional Abierta Y A Distancia – UNAD, estoy llevando a cabo un estudio que tienen como objetivo aplicar la gamificación kahoot! para el fortalecimiento de la asignatura lengua castellana en las estudiantes del grado sexto.

En el estudio se abordará el objeto de estudio desde una visión que busca indagar lo individual y subjetivo, para ello la estudiante diligenciará dos cuestionarios, los cuales le tomarán por contestar cada uno aproximadamente 15 minutos, así mismo, participará en la gamificación kahoot! que se implementará en una de las clases de castellano. El proceso será estrictamente confidencial y el nombre no será utilizado. La participación o no participación en el estudio, no afectará la nota de la estudiante.

La participación es voluntaria. Usted y su hija tienen el derecho de retirar el consentimiento para la participación en cualquier momento. El estudio no conlleva ningún riesgo ni recibe ningún beneficio. No recibirá ninguna compensación por participar.

Si tiene alguna pregunta sobre esta investigación, se puede comunicar con la investigadora María Tatiana Salazar, al número celular 3183974080 o con mi directora de investigación María Elena Rivas al 3008375989.

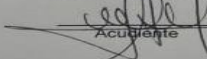
Si desea que su hija participe, favor llenar el talonario de autorización y devolver a la maestra de la estudiante.

Atentamente,

María Tatiana Salazar Alzate

AUTORIZACION

He leído el procedimiento descrito en este documento y manifiesto que voluntariamente doy mi consentimiento para que mi hija SOFÍA VERONICA MARIN participe en el estudio de María Tatiana Salazar Alzate sobre la aplicación de la gamificación kahoot! para el fortalecimiento de la asignatura lengua castellana en las estudiantes del grado sexto. He recibido copia de este procedimiento.


Acudiente

23-10-2019
Fecha

Fecha: 23 de octubre del 2019

CONSENTIMIENTO INFORMADO A PADRES DE FAMILIA

Estimados padres de familia, tengan un cordial saludo de paz y bien,

Por medio de la presente deseo informarle que como estudiante de la Especialización en Pedagogía para el Desarrollo del Aprendizaje Autónomo (EPDAA) de la Universidad Nacional Abierta Y A Distancia – UNAD, estoy llevando a cabo un estudio que tienen como objetivo aplicar la gamificación kahoot! para el fortalecimiento de la asignatura lengua castellana en las estudiantes del grado sexto.

En el estudio se abordará el objeto de estudio desde una visión que busca indagar lo individual y subjetivo, para ello la estudiante diligenciará dos cuestionarios, los cuales le tomarán por contestar cada uno aproximadamente 15 minutos, así mismo, participará en la gamificación kahoot! que se implementará en una de las clases de castellano. El proceso será estrictamente confidencial y el nombre no será utilizado. La participación o no participación en el estudio, no afectará la nota de la estudiante.

La participación es voluntaria. Usted y su hija tienen el derecho de retirar el consentimiento para la participación en cualquier momento. El estudio no conlleva ningún riesgo ni recibe ningún beneficio. No recibirá ninguna compensación por participar.

Si tiene alguna pregunta sobre esta investigación, se puede comunicar con la investigadora María Tatiana Salazar, al número celular 3183974080 o con mi directora de investigación María Elena Rivas al 3008375989.

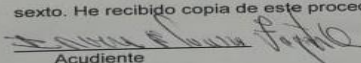
Si desea que su hija participe, favor llenar el talonario de autorización y devolver a la maestra de la estudiante.

Atentamente,

María Tatiana Salazar Alzate

AUTORIZACION

He leído el procedimiento descrito en este documento y manifiesto que voluntariamente doy mi consentimiento para que mi hija ANNA LORE LOPEZ FIGUEROA participe en el estudio de María Tatiana Salazar Alzate sobre la aplicación de la gamificación kahoot! para el fortalecimiento de la asignatura lengua castellana en las estudiantes del grado sexto. He recibido copia de este procedimiento.


Acudiente

Oct 23 2019
Fecha

Fecha: 23 de octubre del 2019

CONSENTIMIENTO INFORMADO A PADRES DE FAMILIA

Estimados padres de familia, tengan un cordial saludo de paz y bien,

Por medio de la presente deseo informarle que como estudiante de la Especialización en Pedagogía para el Desarrollo del Aprendizaje Autónomo (EPDAA) de la Universidad Nacional Abierta Y A Distancia – UNAD, estoy llevando a cabo un estudio que tienen como objetivo aplicar la gamificación kahoot! para el fortalecimiento de la asignatura lengua castellana en las estudiantes del grado sexto.

En el estudio se abordará el objeto de estudio desde una visión que busca indagar lo individual y subjetivo, para ello la estudiante diligenciará dos cuestionarios, los cuales le tomarán por contestar cada uno aproximadamente 15 minutos, así mismo, participará en la gamificación kahoot! que se implementará en una de las clases de castellano. El proceso será estrictamente confidencial y el nombre no será utilizado. La participación o no participación en el estudio, no afectará la nota de la estudiante.

La participación es voluntaria. Usted y su hija tienen el derecho de retirar el consentimiento para la participación en cualquier momento. El estudio no conlleva ningún riesgo ni recibe ningún beneficio. No recibirá ninguna compensación por participar.

Si tiene alguna pregunta sobre esta investigación, se puede comunicar con la investigadora María Tatiana Salazar, al número celular 3183974080 o con mi directora de investigación María Elena Rivas al 3008375989.

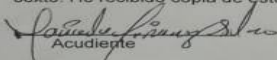
Si desea que su hija participe, favor llenar el talonario de autorización y devolver a la maestra de la estudiante.

Atentamente,

María Tatiana Salazar Alzate

AUTORIZACION

He leído el procedimiento descrito en este documento y manifiesto que voluntariamente doy mi consentimiento para que mi hija Sara Dorica Rojas Jimenez participe en el estudio de María Tatiana Salazar Alzate sobre la aplicación de la gamificación kahoot! para el fortalecimiento de la asignatura lengua castellana en las estudiantes del grado sexto. He recibido copia de este procedimiento.


Acudiente

23 - OCTUBRE - 2019.
Fecha

Fecha: 23 de octubre del 2019

CONSENTIMIENTO INFORMADO A PADRES DE FAMILIA

Estimados padres de familia, tengan un cordial saludo de paz y bien,

Por medio de la presente deseo informarle que como estudiante de la Especialización en Pedagogía para el Desarrollo del Aprendizaje Autónomo (EPDAA) de la Universidad Nacional Abierta Y A Distancia – UNAD, estoy llevando a cabo un estudio que tienen como objetivo aplicar la gamificación kahoot! para el fortalecimiento de la asignatura lengua castellana en las estudiantes del grado sexto.

En el estudio se abordará el objeto de estudio desde una visión que busca indagar lo individual y subjetivo, para ello la estudiante diligenciará dos cuestionarios, los cuales le tomarán por contestar cada uno aproximadamente 15 minutos, así mismo, participará en la gamificación kahoot! que se implementará en una de las clases de castellano. El proceso será estrictamente confidencial y el nombre no será utilizado. La participación o no participación en el estudio, no afectará la nota de la estudiante.

La participación es voluntaria. Usted y su hija tienen el derecho de retirar el consentimiento para la participación en cualquier momento. El estudio no conlleva ningún riesgo ni recibe ningún beneficio. No recibirá ninguna compensación por participar.

Si tiene alguna pregunta sobre esta investigación, se puede comunicar con la investigadora María Tatiana Salazar, al número celular 3183974080 o con mi directora de investigación María Elena Rivas al 3008375989.

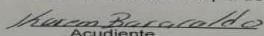
Si desea que su hija participe, favor llenar el talonario de autorización y devolver a la maestra de la estudiante.

Atentamente,

María Tatiana Salazar Alzate

AUTORIZACION

He leído el procedimiento descrito en este documento y manifiesto que voluntariamente doy mi consentimiento para que mi hija Diana Marcela Gomez B participe en el estudio de María Tatiana Salazar Alzate sobre la aplicación de la gamificación kahoot! para el fortalecimiento de la asignatura lengua castellana en las estudiantes del grado sexto. He recibido copia de este procedimiento.


Acudiente

23 - X - 2019.
Fecha

Fecha: 23 de octubre del 2019

CONSENTIMIENTO INFORMADO A PADRES DE FAMILIA

Estimados padres de familia, tengan un cordial saludo de paz y bien,

Por medio de la presente deseo informarle que como estudiante de la Especialización en Pedagogía para el Desarrollo del Aprendizaje Autónomo (EPDAA) de la Universidad Nacional Abierta Y A Distancia – UNAD, estoy llevando a cabo un estudio que tienen como objetivo aplicar la gamificación kahoot! para el fortalecimiento de la asignatura lengua castellana en las estudiantes del grado sexto.

En el estudio se abordará el objeto de estudio desde una visión que busca indagar lo individual y subjetivo, para ello la estudiante diligenciará dos cuestionarios, los cuales le tomarán por contestar cada uno aproximadamente 15 minutos, así mismo, participará en la gamificación kahoot! que se implementará en una de las clases de castellano. El proceso será estrictamente confidencial y el nombre no será utilizado. La participación o no participación en el estudio, no afectará la nota de la estudiante.

La participación es voluntaria. Usted y su hija tienen el derecho de retirar el consentimiento para la participación en cualquier momento. El estudio no conlleva ningún riesgo ni recibe ningún beneficio. No recibirá ninguna compensación por participar.

Si tiene alguna pregunta sobre esta investigación, se puede comunicar con la investigadora María Tatiana Salazar, al número celular 3183974080 o con mi directora de investigación María Elena Rivas al 3008375989.

Si desea que su hija participe, favor llenar el talonario de autorización y devolver a la maestra de la estudiante.

Atentamente,

María Tatiana Salazar Alzate

AUTORIZACION

He leído el procedimiento descrito en este documento y manifiesto que voluntariamente doy mi consentimiento para que mi hija Clarita Vellido Osorio participe en el estudio de María Tatiana Salazar Alzate sobre la aplicación de la gamificación kahoot! para el fortalecimiento de la asignatura lengua castellana en las estudiantes del grado sexto. He recibido copia de este procedimiento.

Blasilia Osorio
Acudiente

23/10/2019
Fecha

Fecha: 23 de octubre del 2019

CONSENTIMIENTO INFORMADO A PADRES DE FAMILIA

Estimados padres de familia, tengan un cordial saludo de paz y bien,

Por medio de la presente deseo informarle que como estudiante de la Especialización en Pedagogía para el Desarrollo del Aprendizaje Autónomo (EPDAA) de la Universidad Nacional Abierta Y A Distancia – UNAD, estoy llevando a cabo un estudio que tienen como objetivo aplicar la gamificación kahoot! para el fortalecimiento de la asignatura lengua castellana en las estudiantes del grado sexto.

En el estudio se abordará el objeto de estudio desde una visión que busca indagar lo individual y subjetivo, para ello la estudiante diligenciará dos cuestionarios, los cuales le tomarán por contestar cada uno aproximadamente 15 minutos, así mismo, participará en la gamificación kahoot! que se implementará en una de las clases de castellano. El proceso será estrictamente confidencial y el nombre no será utilizado. La participación o no participación en el estudio, no afectará la nota de la estudiante.

La participación es voluntaria. Usted y su hija tienen el derecho de retirar el consentimiento para la participación en cualquier momento. El estudio no conlleva ningún riesgo ni recibe ningún beneficio. No recibirá ninguna compensación por participar.

Si tiene alguna pregunta sobre esta investigación, se puede comunicar con la investigadora María Tatiana Salazar, al número celular 3183974080 o con mi directora de investigación María Elena Rivas al 3008375989.

Si desea que su hija participe, favor llenar el talonario de autorización y devolver a la maestra de la estudiante.

Atentamente,

María Tatiana Salazar Alzate

AUTORIZACION

He leído el procedimiento descrito en este documento y manifiesto que voluntariamente doy mi consentimiento para que mi hija María Clara Guerra Pava participe en el estudio de María Tatiana Salazar Alzate sobre la aplicación de la gamificación kahoot! para el fortalecimiento de la asignatura lengua castellana en las estudiantes del grado sexto. He recibido copia de este procedimiento.

Blasilia Osorio
Acudiente

Octubre 2019
Fecha

Fecha: 23 de octubre del 2019

CONSENTIMIENTO INFORMADO A PADRES DE FAMILIA

Estimados padres de familia, tengan un cordial saludo de paz y bien,

Por medio de la presente deseo informarle que como estudiante de la Especialización en Pedagogía para el Desarrollo del Aprendizaje Autónomo (EPDAA) de la Universidad Nacional Abierta Y A Distancia – UNAD, estoy llevando a cabo un estudio que tienen como objetivo aplicar la gamificación kahoot! para el fortalecimiento de la asignatura lengua castellana en las estudiantes del grado sexto.

En el estudio se abordará el objeto de estudio desde una visión que busca indagar lo individual y subjetivo, para ello la estudiante diligenciará dos cuestionarios, los cuales le tomarán por contestar cada uno aproximadamente 15 minutos, así mismo, participará en la gamificación kahoot! que se implementará en una de las clases de castellano. El proceso será estrictamente confidencial y el nombre no será utilizado. La participación o no participación en el estudio, no afectará la nota de la estudiante.

La participación es voluntaria. Usted y su hija tienen el derecho de retirar el consentimiento para la participación en cualquier momento. El estudio no conlleva ningún riesgo ni recibe ningún beneficio. No recibirá ninguna compensación por participar.

Si tiene alguna pregunta sobre esta investigación, se puede comunicar con la investigadora María Tatiana Salazar, al número celular 3183974080 o con mi directora de investigación María Elena Rivas al 3008375989.

Si desea que su hija participe, favor llenar el talonario de autorización y devolver a la maestra de la estudiante.

Atentamente,

María Tatiana Salazar Alzate

AUTORIZACION

He leído el procedimiento descrito en este documento y manifiesto que voluntariamente doy mi consentimiento para que mi hija Isabella Lopez Conales, participe en el estudio de María Tatiana Salazar Alzate sobre la aplicación de la gamificación kahoot! para el fortalecimiento de la asignatura lengua castellana en las estudiantes del grado sexto. He recibido copia de este procedimiento.

Clavelia Conales V.
Acudiente

23/10/2019.
Fecha

Anexo N°3. Entrevista semiestructurada a directivos

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE
AUTÓNOMO.

Estimado directivo, tenga usted un cordial saludo de paz y bien.

Por medio de la presente deseo invitarlo a participar en la siguiente entrevista, la cual tiene como objetivo, indagar sobre el interés que tiene acerca de la implementación de la gamificación Kahoot como propuesta innovadora para fortalecer los aprendizajes de las estudiantes del grado sexto en las clases de lengua castellana. Por consiguiente, desde sus conocimientos y experiencia debe dar respuesta a cada una de las preguntas formuladas.

De antemano agradezco por su valiosa colaboración y disposición.

ENTREVISTAS A DIRECTIVOS

Directivo: Marcela Osorio Arboleda

Fecha: 28 de octubre de 2019

Preguntas abiertas:

1. ¿Es importante aplicar herramientas TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje?

¿Por qué?

Sí, porque las TIC son un recurso que se puede implementar didácticamente para dinamizar las clases de una manera más significativa.

2. Actualmente, ¿la institución cuenta con conexión a internet, equipos y herramientas TIC como recursos con fines pedagógicos para fortalecer el proceso de enseñanza y aprendizaje en todas las asignaturas? ¿Con cuáles equipos tecnológicos se cuentan?

Sí, el Colegio de la Inmaculada cuenta con dos salas de sistemas, una para la básica primaria y la otra para el bachillerato, además, en cada salón hay un televisor para que los docentes lo usen en su quehacer pedagógico. El colegio también tiene acceso a internet, cuenta con dos redes, a las cuales tienen acceso los directivos y docentes.

3. ¿Considera importante que el docente se valga de estrategias didácticas innovadoras para atraer el interés y la motivación de las estudiantes frente a la adquisición de los aprendizajes?

Claro que sí, porque de esta manera las estudiantes disfrutarán de las clases mientras aprenden y desarrollan competencias. Se crea un ambiente ameno y significativo tanto para el docente como para las estudiantes.

4. ¿Considera que el juego desde el ámbito educativo favorece el proceso de enseñanza y aprendizaje? Argumenta.

Sí, porque el juego como estrategia didáctica dirigida a aprender y a ejercitar destrezas permitirá atraer el interés de las estudiantes, su motivación y participación activa en su proceso de aprendizaje.

5. ¿Conoce alguna gamificación o juego virtual de carácter educativo? Explica.

Sé que hoy en día existen muchas aplicaciones y plataformas para facilitar el aprendizaje de las alumnas, sin embargo, no conozco porque no he tenido la posibilidad de interactuar con algún juego virtual.

6. ¿Está interesado en que se implementen en las clases de lengua castellana del grado sexto, juegos virtuales como aliados en el proceso de enseñanza y aprendizaje? ¿Por qué?

Sí, pues considero que sería muy interesante para transformar las clases de lengua castellana por unas más dinámicas y entretenidas. Esto sin duda, permite que las estudiantes vivan experiencias enriquecedoras frente a la adquisición de los aprendizajes por un lado propios de la asignatura y por el otro, aprendizajes frente al uso de las TIC.

7. ¿Cree que la implementación de un juego virtual (con fines educativos) en las clases de lengua castellana, será pertinente y bien recibido por las estudiantes del grado sexto? ¿por qué?

Considero que sí, porque hoy en día los jóvenes viven en constante interacción con la internet, redes sociales y otras aplicaciones que les permiten facilitar la comunicación y acceder al conocimiento. Así mismo, dependen de la didáctica del docente para llevar a cabo con claridad y pertinencia el juego virtual.

8. ¿Está de acuerdo en que la implementación del juego Kahoot! (el cual contempla actividades como la creación de cuestionarios para fomentar concursos) en la clase de castellano, fortalecerá los procesos de lectura y escritura de las estudiantes?

Sí, porque es un juego utilizado como una estrategia con fines formativos, la cual busca a través del juego de preguntas y respuestas afianzar los aprendizajes para mejorar las competencias en lectura y escritura.

9. ¿Cree usted que la estrategia de aplicar juegos virtuales con fines formativos contribuirá positivamente hacia el alcance de los resultados esperados en las pruebas saber?

Considero que si las estudiantes aprenden y fortalecen sus competencias a través del juego, pueden responder acertadamente a cualquier tipo de prueba, evidenciándose en los buenos resultados.

Atentamente,
María Tatiana Salazar Alzate
Investigadora De La Especialización En Pedagogía Para El Desarrollo Del Aprendizaje
Autónomo.

Anexo N°4. Entrevista semiestructurada N°1 a docentes

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE
AUTÓNOMO.

Estimado docente, tenga usted un cordial saludo de paz y bien. Por medio de la presente deseo invitarlo a participar en la siguiente entrevista, la cual tiene como objetivo, indagar sobre los procesos de enseñanza y aprendizajes de las alumnas del grado sexto en la asignatura de lengua castellana. Por consiguiente, desde sus conocimientos y experiencia docente debe dar respuesta a cada una de las preguntas formuladas.

De antemano agradezco por su valiosa colaboración y disposición.

ENTREVISTAS A DOCENTES DE LA ASIGNATURA DE LENGUA CASTELLANA
DEL GRADO SEXTO DEL COLEGIO DE LA INMACULADA

Docente: Catalina Arias Hincapié Grupo: 6b Fecha: 24 de octubre de 2019

Preguntas abiertas:

1. Con respecto a la enseñanza de la asignatura de lengua castellana ¿Cómo son sus clases en el aula?

Para desarrollar las clases, se tienen en cuenta los saberes previos de las estudiantes y la construcción colectiva del conocimiento, además parten de situaciones de contexto.

2. ¿Cuáles son las actitudes y comportamientos que asumen las estudiantes frente a la enseñanza y aprendizaje de los contenidos en las clases de castellano?

Las estudiantes demuestran actitudes de interés, escucha activa, participación y aportes permanentes que contribuyen a la construcción colectiva del conocimiento.

3. ¿En qué fundamentos ministeriales e institucionales se basa para enseñar lengua castellana?

Matriz de referencia, Matriz de aprendizaje, DBA, Estándares básicos de competencias, ley general de educación.

4. ¿Durante los periodos vistos y a grandes rasgos qué contenidos ha enseñado a las estudiantes del grado sexto?

- Categorías gramaticales.
- Subgéneros de tradición oral.
- La comunicación: Elementos comunicativos.
- Comprensión lectora: Tipología textual
- Aspecto ortográfico
- Género narrativo
- El párrafo
- Hiato, diptongo, triptongo
- Tipos de narrador
- Realismo Colombiano
- Literatura
- Coherencia y cohesión
- Construcción textual: oral y escrita
- Cuentos costumbristas
- Lenguaje verbal: dialectos, idiolectos, lenguaje, argot, jergas, regionalismos.

5. ¿Considera que la metodología y estrategias implementadas en la clase de lengua castellana, han sido pertinentes y motivadoras para facilitar el aprendizaje de las estudiantes? ¿Por qué?

Han sido pertinentes de acuerdo al contexto y las necesidades que se han suscitado en la población de estudiantes, motivadoras desde la perspectiva creativa que se propone en las actividades a desarrollar.

6. ¿En qué contenido temático tuvo mayor dificultad? Y ¿Por qué?

Categorías gramaticales y aspectos ortográficos. En la actualidad las estudiantes emplean ambos contenidos, no solo desde la asignatura de lengua castellana, se evidencia al momento de identificar por ejemplo cada categoría gramatical y su uso correspondiente confusión entre algunos términos que hacen parte de estas categorías.

El aspecto ortográfico, constantemente se debe de recordar reglas frente al uso adecuado de tildes, b-v, s-c-z.

7. ¿Qué actitudes, expresiones y/o comportamientos manifestaron las estudiantes ante el contenido que tuvo mayor dificultad?

Algunas de ellas manifestaron preocupación y ansiedad frente a las dudas e inquietudes que presentaban, teniendo en cuenta que no les permitía avanzar.

8. ¿Qué estrategias utiliza para reforzar la temática? ¿funcionó en la gran mayoría de las estudiantes? ¿Hubo motivación en las estudiantes?

Para reforzar la temática se proponen ejercicios y se desarrollan colectivamente o con salidas al tablero de forma espontánea.

En la gran mayoría de las estudiantes contribuye de forma positiva esta estrategia.

Las estudiantes al enterarse que la finalidad de la actividad es aclarar dudas, con sus actitudes contribuyen a resolverlas y por ende fortalecer procesos.

9. ¿Ha aplicado juegos virtuales, herramientas tecnológicas o aplicaciones virtuales como estrategia para reforzar algún tema en específico? ¿Cuáles?

Herramientas tecnológicas como power point.

10. ¿Aplica estrategias de evaluación para valorar los procesos de enseñanza y aprendizaje al finalizar cada contenido temático, por ejemplo: las categorías gramaticales, las tipologías textuales, las corrientes literarias (realista y costumbrista), los tipos de párrafos, ¿entre otros?

Si, entre ellas actividades propuestas en el texto guía, producciones creativas, dramatizados, encuestas.

Atentamente,
María Tatiana Salazar Alzate
Investigadora De La Especialización En Pedagogía Para El Desarrollo Del Aprendizaje
Autónomo.

Anexo N°5. Entrevista semiestructura N°1 a docentes

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA

ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE AUTÓNOMO.

Estimado docente, tenga usted un cordial saludo de paz y bien. Por medio de la presente deseo invitarlo a participar en la siguiente entrevista, la cual tiene como objetivo, indagar sobre los procesos de enseñanza y aprendizajes de las alumnas del grado sexto en la asignatura de lengua castellana. Por consiguiente, desde sus conocimientos y experiencia docente debe dar respuesta a cada una de las preguntas formuladas.

De antemano agradezco por su valiosa colaboración y disposición.

ENTREVISTAS A DOCENTES DE LA ASIGNATURA DE LENGUA CASTELLANA DEL GRADO SEXTO DEL COLEGIO DE LA INMACULADA

Docente: Yully Mesa Lotero

Grupo: 2b

Fecha: 24 de octubre de 2019

Preguntas abiertas:

1. Con respecto a la enseñanza de la asignatura de lengua castellana ¿Cómo son sus clases en el aula?

Trato de ser innovadora, llevar muchos ejemplos, para que la estudiante a través de estos aprenda los mismos conceptos y elabore su propio aprendizaje.

2. ¿Cuáles son las actitudes y comportamientos que asumen las estudiantes frente a la enseñanza y aprendizaje de los contenidos en las clases de castellano?

Hay casos ambivalentes, en muchas se evidencia el interés por aprender y conocer cosas nuevas, en otras estudiantes se vuelve tedioso porque la lengua trata de la sistematización del mismo idioma, tiende a ir mucho a la sintaxis y a lo morfológico, pero uno trata de llevarlas a que aprendan desde lo mínimo y con muchos ejemplos.

3. ¿En qué fundamentos ministeriales e institucionales se basa para enseñar lengua castellana?

Me baso en los lineamientos curriculares del lenguaje, matriz de referencia, derechos básicos del aprendizaje, los estándares, las mallas y planeaciones institucionales.

4. ¿Durante los periodos vistos y a grandes rasgos qué contenidos ha enseñado a las estudiantes del grado sexto?

Hemos trabajado la elaboración de oraciones, tiempos verbales, tipologías de texto, lectura de textos verbales y no verbales.

5. ¿Considera que la metodología y estrategias implementadas en la clase de lengua castellana, han sido pertinentes y motivadoras para facilitar el aprendizaje de las estudiantes? ¿Por qué?

Sí, porque en algunos espacios he atendido algunos ritmos de aprendizaje de las estudiantes, porque no solamente me detengo en las estudiantes que aprenden rápido y son ágiles, sino también en aquellas que les cuesta un poco. De una u otra manera puedo llegarles a ellas más fácil.

6. ¿En qué contenido temático tuvo mayor dificultad? Y ¿Por qué?

En los tiempos verbales, es complicado hacerles entender de alguna manera el paso del tiempo del verbo, porque estos tienen variantes algunas son flexibles y otras inflexibles.

7. ¿Qué actitudes, expresiones y/o comportamientos manifestaron las estudiantes ante el contenido que tuvo mayor dificultad?

Se encontró en ellas algunos gestos de desidia, de pereza, de no querer continuar porque se encontraban por decirlo así corchadas ante el conocimiento, entonces era difícil hacerlas entrar en razón porque se veía un duelo entre el saber que traían ellas y el conocimiento.

8. ¿Qué estrategias utiliza para reforzar la temática? ¿funcionó en la gran mayoría de las estudiantes? ¿Hubo motivación en las estudiantes?

Yo voy muy de la mano de la ayuda del padre de familia y también con las tutorías entre las mismas estudiantes, porque se aprende más entre pares. Así mismo, los refuerzos que se envía a casa para que los padres les ayuden a explicarles de otra forma y ejemplos variados cercanos al contexto de ellas.

9. ¿Ha aplicado juegos virtuales, herramientas tecnológicas o aplicaciones virtuales como estrategia para reforzar algún tema en específico? ¿Cuáles?

Juegos específicos virtuales no, pero si se usan distintos videos que están en la red porque ayudan a explicar fácilmente los contenidos que se abordan.

10. ¿Aplica estrategias de evaluación para valorar los procesos de enseñanza y

Utilizo talleres, quiz, pruebas y ejercicios que ayudan a clarificar y a ejemplificar.

Utilizo mucho los ejemplos para ejemplificar el conocimiento, entonces los conceptos se aplican a través de ejemplos del contexto. También utilizo sopa de letras o crucigramas para hacer más didáctico el proceso de aprender.

Atentamente,
María Tatiana Salazar Alzate
Investigadora De La Especialización En Pedagogía Para El Desarrollo Del Aprendizaje
Autónomo.

Anexo N°6. Encuesta N°1 a estudiantes del grado sexto

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA PARA EL DESARROLLO DEL
APRENDIZAJE AUTÓNOMO.

Estimada estudiante, tenga usted un cordial saludo de paz y bien. Por medio de la presente deseo invitarla a participar en la siguiente encuesta, la cual tiene como objetivo, indagar sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de lengua castellana. Por consiguiente, desde sus conocimientos y experiencia como estudiante, debe leer y dar respuesta a una sola opción de entre las opciones planteadas en cada pregunta del siguiente cuestionario.

De antemano agradezco por su valiosa colaboración y disposición.

ENCUESTA A ESTUDIANTES DEL GRADO SEXTO DEL COLEGIO DE LA
INMACULADA

Grupo: 6A Fecha: 25/10/2019

Marca con una x la opción que consideres acertada de acuerdo a tus criterios y experiencia como estudiante en la clase de lengua castellana.

1. ¿Cómo considera las clases de lengua castellana?
 - Excelentes
 - Buenas
 - Regulares
 - Malas
2. ¿Le agrada los contenidos que le enseña la docente?
 - Si
 - No
3. ¿Ha comprendido los contenidos temáticos que la docente le ha enseñado durante los periodos vistos?
 - Todos
 - La gran mayoría
 - Ninguno
 - Algunos
4. De los siguientes contenidos vistos en clase, ¿cuál se le ha dificultado comprender?
 - Las tipologías textuales

- Las categorías gramaticales
- Aspectos ortográficos

5. ¿La docente propuso alguna actividad para reforzar el tema?
 - Si
 - No
6. La actividad que planteó la docente, la motivo para retomar el tema y comprenderlo con facilidad?
 - Si
 - No
7. Consideras que aprendes fácilmente a través de juegos?
 - Si
 - No
8. Le gustaría reforzar contenidos temáticos a través de juegos virtuales?
 - Si
 - No
9. ¿Cómo estaría si en las clases de lengua castellana, la docente aplicara juegos virtuales para que usted aprenda y/o refuerce algún tema?
 - Muy interesado
 - Interesado
 - Normal
 - Poco interesado
10. De los siguientes juegos virtuales, ¿cuáles conoces?
 - Kahoot!
 - Cerebriti
 - Minecraft: Education Edition
 - Quizizz
 - Ninguno

Atentamente,
María Tatiana Salazar Alzate
Investigadora De La Especialización En Pedagogía Para El Desarrollo Del Aprendizaje Autónomo.

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA
 ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA PARA EL DESARROLLO DEL
 APRENDIZAJE AUTÓNOMO.

Estimada estudiante, tenga usted un cordial saludo de paz y bien. Por medio de la presente deseo invitarla a participar en la siguiente encuesta, la cual tiene como objetivo, indagar sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de lengua castellana. Por consiguiente, desde sus conocimientos y experiencia como estudiante, debe leer y dar respuesta a una sola opción de entre las opciones planteadas en cada pregunta del siguiente cuestionario.

De antemano agradezco por su valiosa colaboración y disposición.

ENCUESTA A ESTUDIANTES DEL GRADO SEXTO DEL COLEGIO DE LA
 INMACULADA

Grupo: G¹A Fecha: 25/10/2019

Marca con una x la opción que consideres acertada de acuerdo a tus criterios y experiencia como estudiante en la clase de lengua castellana.

1. ¿Cómo considera las clases de lengua castellana?
 - Excelentes
 - Buenas
 - Regulares
 - Malas
2. ¿Le agrada los contenidos que le enseña la docente?
 - Si
 - No
3. ¿Ha comprendido los contenidos temáticos que la docente le ha enseñado durante los periodos vistos?
 - Todos
 - La gran mayoría
 - Ninguno
 - Algunos
4. De los siguientes contenidos vistos en clase, ¿cuál se le ha dificultado comprender?
 - Las tipologías textuales

- Las categorías gramaticales
 - Aspectos ortográficos
5. ¿La docente propuso alguna actividad para reforzar el tema?
 - Si
 - No
 6. La actividad que planteó la docente, la motivo para retomar el tema y comprenderlo con facilidad?
 - Si
 - No
 7. Consideras que aprendes fácilmente a través de juegos?
 - Si
 - No
 8. Le gustaría reforzar contenidos temáticos a través de juegos virtuales?
 - Si
 - No
 9. ¿Cómo estaría si en las clases de lengua castellana, la docente aplicara juegos virtuales para que usted aprenda y/o refuerce algún tema?
 - Muy interesado
 - Interesado
 - Normal
 - Poco interesado
 10. De los siguientes juegos virtuales, ¿cuáles conoces?
 - Kahoot!
 - Cerebriti
 - Minecraft: Education Edition
 - Quizizz
 - Ninguno

Atentamente,
 María Tatiana Salazar Alzate
 Investigadora De La Especialización En Pedagogía Para El Desarrollo Del Aprendizaje
 Autónomo.

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA
 ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA PARA EL DESARROLLO DEL
 APRENDIZAJE AUTÓNOMO.

Estimada estudiante, tenga usted un cordial saludo de paz y bien. Por medio de la presente deseo invitarla a participar en la siguiente encuesta, la cual tiene como objetivo, indagar sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de lengua castellana. Por consiguiente, desde sus conocimientos y experiencia como estudiante, debe leer y dar respuesta a una sola opción de entre las opciones planteadas en cada pregunta del siguiente cuestionario.

De antemano agradezco por su valiosa colaboración y disposición.

ENCUESTA A ESTUDIANTES DEL GRADO SEXTO DEL COLEGIO DE LA
 INMACULADA

Grupo: 6=A Fecha: 25/10/19

Marca con una x la opción que consideres acertada de acuerdo a tus criterios y experiencia como estudiante en la clase de lengua castellana.

1. ¿Cómo considera las clases de lengua castellana?
 - Excelentes
 - Buenas
 - Regulares
 - Malas
2. ¿Le agrada los contenidos que le enseña la docente?
 - Si
 - No
3. ¿Ha comprendido los contenidos temáticos que la docente le ha enseñado durante los periodos vistos?
 - Todos
 - La gran mayoría
 - Ninguno
 - Algunos
4. De los siguientes contenidos vistos en clase, ¿cuál se le ha dificultado comprender?
 - Las tipologías textuales

- Las categorías gramaticales
 - Aspectos ortográficos
5. ¿La docente propuso alguna actividad para reforzar el tema?
 - Si
 - No
 6. La actividad que planteó la docente, la motivo para retomar el tema y comprenderlo con facilidad?
 - Si
 - No
 7. Consideras que aprendes fácilmente a través de juegos?
 - Si
 - No
 8. Le gustaría reforzar contenidos temáticos a través de juegos virtuales?
 - Si
 - No
 9. ¿Cómo estaría si en las clases de lengua castellana, la docente aplicara juegos virtuales para que usted aprenda y/o refuerce algún tema?
 - Muy interesado
 - Interesado
 - Normal
 - Poco interesado
 10. De los siguientes juegos virtuales, ¿cuáles conoces?
 - Kahoot!
 - Cerebriti
 - Minecraft: Education Edition
 - Quizizz
 - Ninguno

Atentamente,

María Tatiana Salazar Alzate

Investigadora De La Especialización En Pedagogía Para El Desarrollo Del Aprendizaje Autónomo.

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA
 ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA PARA EL DESARROLLO DEL
 APRENDIZAJE AUTÓNOMO.

Estimada estudiante, tenga usted un cordial saludo de paz y bien. Por medio de la presente deseo invitarla a participar en la siguiente encuesta, la cual tiene como objetivo, indagar sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de lengua castellana. Por consiguiente, desde sus conocimientos y experiencia como estudiante, debe leer y dar respuesta a una sola opción de entre las opciones planteadas en cada pregunta del siguiente cuestionario.

De antemano agradezco por su valiosa colaboración y disposición.

ENCUESTA A ESTUDIANTES DEL GRADO SEXTO DEL COLEGIO DE LA
 INMACULADA

Grupo: 6-B Fecha: 25/10/2019

Marca con una x la opción que consideres acertada de acuerdo a tus criterios y experiencia como estudiante en la clase de lengua castellana.

1. ¿Cómo considera las clases de lengua castellana?
 - Excelentes
 - Buenas
 - Regulares
 - Malas
2. ¿Le agrada los contenidos que le enseña la docente?
 - Sí
 - No
3. ¿Ha comprendido los contenidos temáticos que la docente le ha enseñado durante los periodos vistos?
 - Todos
 - La gran mayoría
 - Ninguno
 - Algunos
4. De los siguientes contenidos vistos en clase, ¿cuál se le ha dificultado comprender?
 - Las tipologías textuales

- Las categorías gramaticales
 - Aspectos ortográficos
5. ¿La docente propuso alguna actividad para reforzar el tema?
 - Sí
 - No
 6. La actividad que planteó la docente, la motivo para retomar el tema y comprenderlo con facilidad?
 - Sí
 - No
 7. Consideras que aprendes fácilmente a través de juegos?
 - Sí
 - No
 8. Le gustaría reforzar contenidos temáticos a través de juegos virtuales?
 - Sí
 - No
 9. ¿Cómo estaría si en las clases de lengua castellana, la docente aplicara juegos virtuales para que usted aprenda y/o refuerce algún tema?
 - Muy interesado
 - Interesado
 - Normal
 - Poco interesado
 10. De los siguientes juegos virtuales, ¿cuáles conoces?
 - Kahoot!
 - Cerebriti
 - Minecraft: Education Edition
 - Quizizz
 - Ninguno

Atentamente,

María Tatiana Salazar Alzate

Investigadora De La Especialización En Pedagogía Para El Desarrollo Del Aprendizaje
 Autónomo.

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA
 ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA PARA EL DESARROLLO DEL
 APRENDIZAJE AUTÓNOMO.

Estimada estudiante, tenga usted un cordial saludo de paz y bien. Por medio de la presente desearía invitarla a participar en la siguiente encuesta, la cual tiene como objetivo, indagar sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de lengua castellana. Por consiguiente, desde sus conocimientos y experiencia como estudiante, debe leer y dar respuesta a una sola opción de entre las opciones planteadas en cada pregunta del siguiente cuestionario.

De antemano agradezco por su valiosa colaboración y disposición.

ENCUESTA A ESTUDIANTES DEL GRADO SEXTO DEL COLEGIO DE LA
 INMACULADA

Grupo: 6^oB Fecha: 26-10-21

Marca con una x la opción que consideres acertada de acuerdo a tus criterios y experiencia como estudiante en la clase de lengua castellana.

1. ¿Cómo considera las clases de lengua castellana?
 - Excelentes
 - Buenas
 - Regulares
 - Malas
2. ¿Le agrada los contenidos que le enseña la docente?
 - Si
 - No
3. ¿Ha comprendido los contenidos temáticos que la docente le ha enseñado durante los periodos vistos?
 - Todos
 - La gran mayoría
 - Ninguno
 - Algunos
4. De los siguientes contenidos vistos en clase, ¿cuál se le ha dificultado comprender?
 - Las tipologías textuales

- Las categorías gramaticales
 - Aspectos ortográficos
5. ¿La docente propuso alguna actividad para reforzar el tema?
 - Si
 - No
 6. La actividad que planteó la docente, la motivo para retomar el tema y comprenderlo con facilidad?
 - Si
 - No
 7. Consideras que aprendes fácilmente a través de juegos?
 - Si
 - No
 8. Le gustaría reforzar contenidos temáticos a través de juegos virtuales?
 - Si
 - No
 9. ¿Cómo estaría si en las clases de lengua castellana, la docente aplicara juegos virtuales para que usted aprenda y/o refuerce algún tema?
 - Muy interesado
 - Interesado
 - Normal
 - Poco interesado
 10. De los siguientes juegos virtuales, ¿cuáles conoces?
 - Kahoot!
 - Cerebriti
 - Minecraft: Education Edition
 - Quizizz
 - Ninguno

Atentamente,

María Tatiana Salazar Alzate

Investigadora De La Especialización En Pedagogía Para El Desarrollo Del Aprendizaje Autónomo.

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA
 ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA PARA EL DESARROLLO DEL
 APRENDIZAJE AUTÓNOMO.

Estimada estudiante, tenga usted un cordial saludo de paz y bien. Por medio de la presente deseo invitarla a participar en la siguiente encuesta, la cual tiene como objetivo, indagar sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de lengua castellana. Por consiguiente, desde sus conocimientos y experiencia como estudiante, debe leer y dar respuesta a una sola opción de entre las opciones planteadas en cada pregunta del siguiente cuestionario.

De antemano agradezco por su valiosa colaboración y disposición.

ENCUESTA A ESTUDIANTES DEL GRADO SEXTO DEL COLEGIO DE LA
 INMACULADA

Grupo: B Fecha: 25/04/21

Marca con una x la opción que consideres acertada de acuerdo a tus criterios y experiencia como estudiante en la clase de lengua castellana.

1. ¿Cómo considera las clases de lengua castellana?
 - Excelentes
 - Buenas
 - Regulares
 - Malas
2. ¿Le agrada los contenidos que le enseña la docente?
 - Sí
 - No
3. ¿Ha comprendido los contenidos temáticos que la docente le ha enseñado durante los periodos vistos?
 - Todos
 - La gran mayoría
 - Ninguno
 - Algunos
4. De los siguientes contenidos vistos en clase, ¿cuál se le ha dificultado comprender?
 - Las tipologías textuales

- Las categorías gramaticales
- Aspectos ortográficos

5. ¿La docente propuso alguna actividad para reforzar el tema?
 - Sí
 - No
6. La actividad que planteó la docente, la motivo para retomar el tema y comprenderlo con facilidad?
 - Sí
 - No
7. Consideras que aprendes fácilmente a través de juegos?
 - Sí
 - No
8. Le gustaría reforzar contenidos temáticos a través de juegos virtuales?
 - Sí
 - No
9. ¿Cómo estaría si en las clases de lengua castellana, la docente aplicara juegos virtuales para que usted aprenda y/o refuerce algún tema?
 - Muy interesado
 - Interesado
 - Normal
 - Poco interesado
10. De los siguientes juegos virtuales, ¿cuáles conoces?
 - Kahoot!
 - Cerebriti
 - Minecraft: Education Edition
 - Quizizz
 - Ninguno

Atentamente,
 María Tatiana Salazar Alzate
 Investigadora De La Especialización En Pedagogía Para El Desarrollo Del Aprendizaje
 Autónomo.

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA
 ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA PARA EL DESARROLLO DEL
 APRENDIZAJE AUTÓNOMO.

Estimada estudiante, tenga usted un cordial saludo de paz y bien. Por medio de la presente deseo invitarla a participar en la siguiente encuesta, la cual tiene como objetivo, indagar sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de lengua castellana. Por consiguiente, desde sus conocimientos y experiencia como estudiante, debe leer y dar respuesta a una sola opción de entre las opciones planteadas en cada pregunta del siguiente cuestionario.

De antemano agradezco por su valiosa colaboración y disposición.

ENCUESTA A ESTUDIANTES DEL GRADO SEXTO DEL COLEGIO DE LA
 INMACULADA

Grupo: 6^aC Fecha: Octubre 25

Marca con una X la opción que consideres acertada de acuerdo a tus criterios y experiencia como estudiante en la clase de lengua castellana.

1. ¿Cómo considera las clases de lengua castellana?
 - Excelentes
 - Buenas
 - Regulares
 - Malas
2. ¿Le agrada los contenidos que le enseña la docente?
 - Sí
 - No
3. ¿Ha comprendido los contenidos temáticos que la docente le ha enseñado durante los periodos vistos?
 - Todos
 - La gran mayoría
 - Ninguno
 - Algunos
4. De los siguientes contenidos vistos en clase, ¿cuál se le ha dificultado comprender?
 - Las tipologías textuales

- Las categorías gramaticales
 - Aspectos ortográficos
5. ¿La docente propuso alguna actividad para reforzar el tema?
 - Sí
 - No
 6. La actividad que planteó la docente, la motivo para retomar el tema y comprenderlo con facilidad?
 - Sí
 - No
 7. Consideras que aprendes fácilmente a través de juegos?
 - Sí
 - No
 8. Le gustaría reforzar contenidos temáticos a través de juegos virtuales?
 - Sí
 - No
 9. ¿Cómo estaría si en las clases de lengua castellana, la docente aplicara juegos virtuales para que usted aprenda y/o refuerce algún tema?
 - Muy interesado
 - Interesado
 - Normal
 - Poco interesado
 10. De los siguientes juegos virtuales, ¿cuáles conoces?
 - Kahoot!
 - Cerebriti
 - Minecraft: Education Edition
 - Quizizz
 - Ninguno

Atentamente,

María Tatiana Salazar Alzate

Investigadora De La Especialización En Pedagogía Para El Desarrollo Del Aprendizaje Autónomo.

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA
 ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA PARA EL DESARROLLO DEL
 APRENDIZAJE AUTÓNOMO.

Estimada estudiante, tenga usted un cordial saludo de paz y bien. Por medio de la presente deseo invitarla a participar en la siguiente encuesta, la cual tiene como objetivo, indagar sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de lengua castellana. Por consiguiente, desde sus conocimientos y experiencia como estudiante, debe leer y dar respuesta a una sola opción de entre las opciones planteadas en cada pregunta del siguiente cuestionario.

De antemano agradezco por su valiosa colaboración y disposición.

ENCUESTA A ESTUDIANTES DEL GRADO SEXTO DEL COLEGIO DE LA
 INMACULADA.

Grupo: 6^oC Fecha: 25-10-19

Marca con una x la opción que consideres acertada de acuerdo a tus criterios y experiencia como estudiante en la clase de lengua castellana.

1. ¿Cómo considera las clases de lengua castellana?
 - Excelentes
 - Buenas
 - Regulares
 - Malas
2. ¿Le agrada los contenidos que le enseña la docente?
 - Sí
 - No
3. ¿Ha comprendido los contenidos temáticos que la docente le ha enseñado durante los periodos vistos?
 - Todos
 - La gran mayoría
 - Ninguno
 - Algunos
4. De los siguientes contenidos vistos en clase, ¿cuál se le ha dificultado comprender?
 - Las tipologías textuales

- Las categorías gramaticales
 - Aspectos ortográficos
5. ¿La docente propuso alguna actividad para reforzar el tema?
 - Sí
 - No
 6. La actividad que planteó la docente, la motivo para retomar el tema y comprenderlo con facilidad?
 - Sí
 - No
 7. Consideras que aprendes fácilmente a través de juegos?
 - Sí
 - No
 8. Le gustaría reforzar contenidos temáticos a través de juegos virtuales?
 - Sí
 - No
 9. ¿Cómo estaría si en las clases de lengua castellana, la docente aplicara juegos virtuales para que usted aprenda y/o refuerce algún tema?
 - Muy interesado
 - Interesado
 - Normal
 - Poco interesado
 10. De los siguientes juegos virtuales, ¿cuáles conoces?
 - Kahoot!
 - Cerebriti
 - Minecraft: Education Edition
 - Quizizz
 - Ninguno

Atentamente,

María Tatiana Salazar Alzate

Investigadora De La Especialización En Pedagogía Para El Desarrollo Del Aprendizaje Autónomo.

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA
 ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA PARA EL DESARROLLO DEL
 APRENDIZAJE AUTÓNOMO.

Estimada estudiante, tenga usted un cordial saludo de paz y bien. Por medio de la presente deseo invitarla a participar en la siguiente encuesta, la cual tiene como objetivo, indagar sobre los procesos de enseñanza y aprendizaje en la asignatura de lengua castellana. Por consiguiente, desde sus conocimientos y experiencia como estudiante, debe leer y dar respuesta a una sola opción de entre las opciones planteadas en cada pregunta del siguiente cuestionario.

De antemano agradezco por su valiosa colaboración y disposición.

ENCUESTA A ESTUDIANTES DEL GRADO SEXTO DEL COLEGIO DE LA
 INMACULADA

Grupo: 6^o C Fecha: 25-10-19

Marca con una x la opción que consideres acertada de acuerdo a tus criterios y experiencia como estudiante en la clase de lengua castellana.

1. ¿Cómo considera las clases de lengua castellana?
 - Excelentes
 - Buenas
 - Regulares
 - Malas
2. ¿Le agrada los contenidos que le enseña la docente?
 - Si
 - No
3. ¿Ha comprendido los contenidos temáticos que la docente le ha enseñado durante los periodos vistos?
 - Todos
 - La gran mayoría
 - Ninguno
 - Algunos
4. De los siguientes contenidos vistos en clase, ¿cuál se le ha dificultado comprender?
 - Las tipologías textuales

- Las categorías gramaticales
 - Aspectos ortográficos
5. ¿La docente propuso alguna actividad para reforzar el tema?
 - Si
 - No
 6. La actividad que planteó la docente, la motivo para retomar el tema y comprenderlo con facilidad?
 - Si
 - No
 7. Consideras que aprendes fácilmente a través de juegos?
 - Si
 - No
 8. Le gustaría reforzar contenidos temáticos a través de juegos virtuales?
 - Si
 - No
 9. ¿Cómo estaría si en las clases de lengua castellana, la docente aplicara juegos virtuales para que usted aprenda y/o refuerce algún tema?
 - Muy interesado
 - Interesado
 - Normal
 - Poco interesado
 10. De los siguientes juegos virtuales, ¿cuáles conoces?
 - Kahoot!
 - Cerebriti
 - Minecraft: Education Edition
 - Quizizz
 - Ninguno

Atentamente,

María Tatiana Salazar Alzate

Investigadora De La Especialización En Pedagogía Para El Desarrollo Del Aprendizaje
 Autónomo.

Anexo N°7. Propuesta de aplicación en el aula

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE AUTÓNOMO

PROPUESTA DE APLICACIÓN EN EL AULA.

Primer momento:

Se activó los conocimientos previos de las estudiantes al presentarles carteles e imágenes con ejemplos cotidianos de las siguientes categorías gramaticales: sustantivos, adjetivos, artículos y pronombres personales.

Segundo momento:

Con los conocimientos previos de las estudiantes y el apoyo de la docente, se construyó los conceptos básicos de cada una de las categorías y se propuso algunos ejemplos. Así mismo, las estudiantes resolvieron ejercicios cortos sobre las categorías para practicar los aprendizajes y se socializó con el grupo. Seguidamente, se implementó la gamificación Kahoot dando las instrucciones pertinentes a las estudiantes para que lograrán participar sin ninguna dificultad. En este espacio las estudiantes resolvieron diferentes kahoot de forma entretenida. Las primeras cuatro estudiantes que respondieron correctamente y en el menor tiempo posible, fueron las que obtuvieron mayor puntuación en el juego.

Tercer momento:

En este espacio se socializó con las estudiantes la experiencia que vivieron en cada clase, los aprendizajes alcanzados y la empatía que tuvieron con la gamificación. Seguidamente, las estudiantes diligenciaron la encuesta final, la cual se componía de cinco (5) preguntas y la entrevista a docentes de (5) preguntas. Tales instrumentos se aplicaron con el objetivo de indagar sobre la pertinencia o no de la gamificación Kahoot para reforzar los aprendizajes en las clases de castellano.

Anexo N°8. Taller Categorías gramaticales

Cada ejercicio aquí planteado se distribuyó en cada una de las clases y se desarrolló por escrito.

Palabras para activar conocimientos previos: casa, Roberto, perro. Hermosa, alto, colorido. Un, unos, una, unas- el, la, las, los. Yo, tú, él, ella, ellos, ellas, usted, ustedes, nosotros.

Recuerda que:

Los sustantivos tienen **género**, que puede ser masculino o femenino: Como regla general los sustantivos masculinos terminan en “-o” y los femeninos en “-a”, aunque hay excepciones. Ej. Profesor- profesora, princesa – príncipe.
Los sustantivos también tienen **número**, que puede ser singular o plural. Ej. **La** silla- **las** sillas.

1. Responde cada punto:
 - a. El género masculino de los siguientes sustantivos es:
- Enfermera: _____ - Perra: _____ - Psicóloga: _____
 - b. El género femenino de los siguientes sustantivos son:
- Ingeniero: _____ - Caballo: _____ - Abogado: _____
 - c. Escribe al frente de cada sustantivo el número que corresponde, sigue el ejemplo:
- Conejos: plural - país: _____ - Animales: _____
- Profesional: _____ - arbusto: _____ - Sillas: _____
2. Encierra los siguientes sustantivos propios con color rojo y los comunes con color azul: (Recuerda que los s. propios nombran a personas, animales, lugares u objetos diferenciándolos de los demás, siempre se escriben con mayúscula inicial).
Crema Madrid café estrella explosión Antonia guitarra plástico Londres
3. Subraya los adjetivos de las siguientes frases:
-La niña era hija única y muy caprichosa - Ella es muy estudiosa.

Recuerda que:

ARTÍCULO DETERMINANDO: Sirven para referirse a algo ya conocido e identificado. Estos son: el, la / los, las.
ARTÍCULO INDETERMINADOS: Se usan para referirse a algo que pertenece a un grupo más amplio, algo no conocido y no identificado. Estos son: un, unas / unos, unas.

4. Escribe el artículo indeterminado y determinado para cada sustantivo:

Anexo N° 9. Encuesta N°2 a estudiantes

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE
AUTÓNOMO.

Estimada estudiante, tenga usted un cordial saludo de paz y bien. Por medio de la presente deseo invitarla a participar en la siguiente encuesta, la cual tiene como objetivo, indagar sobre la pertinencia o no de la gamificación Kahoot! para fortalecer los aprendizajes en la asignatura de lengua castellana. Por consiguiente, desde sus conocimientos y experiencia como estudiante, debe leer y dar respuesta a una sola opción de entre las opciones planteadas en cada pregunta del siguiente cuestionario y argumentar cada una. De antemano agradezco por su valiosa colaboración y disposición.

ENCUESTA N°2 A ESTUDIANTES DEL GRADO SEXTO DEL COLEGIO DE LA INMACULADA
Grupo: 6°B Fecha: 12-11-19

Marca con una **x** la opción que consideres acertada de acuerdo a tus criterios y experiencia como estudiante en la clase de lengua castellana y argumenta tu respuesta.

1. ¿Le agradó la clase de lengua castellana?
 Sí
 No
 ¿Por qué? porque es muy divertida

2. ¿Cómo se sintió al reforzar sus aprendizajes con la herramienta Kahoot!?
 Interesada
 Poco interesada
 ¿Por qué?: ya que me llamo mucho la atención

3. ¿Considera que con Kahoot! comprendiste un poco más los contenidos vistos en la clase?
 Sí
 No
 ¿Por qué? porque tiene una mejor forma de explicación.

4. ¿Considera que es adecuada la herramienta Kahoot! para mejorar la comprensión de lectura y la producción escrita en las clases de lengua castellana?
 Sí
 No
 ¿Por qué: se comprenden mejor los temas.

5. Desde su punto de vista, considera que sería importante que las docentes de lengua castellana y las de otras asignaturas vincularan a sus clases juegos virtuales como Kahoot! y otros?
 Sí
 No
 ¿Por qué? es una mejor forma de aprender y reforzar lo visto en clase

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE
AUTÓNOMO.

Estimada estudiante, tenga usted un cordial saludo de paz y bien. Por medio de la presente deseo invitarla a participar en la siguiente encuesta, la cual tiene como objetivo, indagar sobre la pertinencia o no de la gamificación Kahoot! para fortalecer los aprendizajes en la asignatura de lengua castellana. Por consiguiente, desde sus conocimientos y experiencia como estudiante, debe leer y dar respuesta a una sola opción de entre las opciones planteadas en cada pregunta del siguiente cuestionario y argumentar cada una. De antemano agradezco por su valiosa colaboración y disposición.

ENCUESTA N°2 A ESTUDIANTES DEL GRADO SEXTO DEL COLEGIO DE LA INMACULADA
Grupo: _____ Fecha: _____

Marca con una **x** la opción que consideres acertada de acuerdo a tus criterios y experiencia como estudiante en la clase de lengua castellana y argumenta tu respuesta.

1. ¿Le agradó la clase de lengua castellana?
 Sí
 No
 ¿Por qué? porque fue muy divertida

2. ¿Cómo se sintió al reforzar sus aprendizajes con la herramienta Kahoot!?
 Interesada
 Poco interesada
 ¿Por qué?: por que no habia entendido muy bien el tema

3. ¿Considera que con Kahoot! comprendiste un poco más los contenidos vistos en la clase?
 Sí
 No
 ¿Por qué? por que fue muy divertido e interesante

4. ¿Considera que es adecuada la herramienta Kahoot! para mejorar la comprensión de lectura y la producción escrita en las clases de lengua castellana?
 Sí
 No
 ¿Por qué: Si y no ya que unas clases son mas comprensibles que otras

5. Desde su punto de vista, considera que sería importante que las docentes de lengua castellana y las de otras asignaturas vincularan a sus clases juegos virtuales como Kahoot! y otros?
 Sí
 No
 ¿Por qué? seria mas divertido y es como una forma para que las niñas entiendan mejor los temas.

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE
AUTÓNOMO.

Estimada estudiante, tenga usted un cordial saludo de paz y bien. Por medio de la presente deseo invitarla a participar en la siguiente encuesta, la cual tiene como objetivo, indagar sobre la pertinencia o no de la gamificación Kahoot! para fortalecer los aprendizajes en la asignatura de lengua castellana. Por consiguiente, desde sus conocimientos y experiencia como estudiante, debe leer y dar respuesta a una sola opción de entre las opciones planteadas en cada pregunta del siguiente cuestionario y argumentar cada una. De antemano agradezco por su valiosa colaboración y disposición.

ENCUESTA N°2 A ESTUDIANTES DEL GRADO SEXTO DEL COLEGIO DE LA INMACULADA

Maria Clara Guerra /:v

Grupo: 6^aA Fecha: 12/11/19

Marca con una x la opción que consideres acertada de acuerdo a tus criterios y experiencia como estudiante en la clase de lengua castellana y argumenta tu respuesta.

1. ¿Le agradó la clase de lengua castellana?

Sí

No

¿Por qué? porque no solamente escribimos concepto, sino que también hicimos algo didáctico

2. ¿Cómo se sintió al reforzar sus aprendizajes con la herramienta Kahoot!?

Interesada

Poco interesada

¿Por qué? porque es un juego muy bueno en el cual te concentras y aprendes

3. ¿Considera que con Kahoot! comprendiste un poco más los contenidos vistos en la clase?

Sí

No

¿Por qué? porque te diviertes mientras aprendes, y eso hace que te concentres más

4. ¿Considera que es adecuada la herramienta Kahoot! para mejorar la comprensión de lectura y la producción escrita en las clases de lengua castellana?

Sí

No

¿Por qué? porque es una forma diferente de aprender podríamos por ejemplo leer algo, y realizar las preguntas con kahoot

5. Desde su punto de vista, considera que sería importante que las docentes de lengua castellana y las de otras asignaturas vincularan a sus clases juegos virtuales como Kahoot! y otros?

Sí

No

¿Por qué? porque las clases serían más interesantes, divertidas, y las estudiantes pondrían más empeño

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA
ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE
AUTÓNOMO.

Estimada estudiante, tenga usted un cordial saludo de paz y bien. Por medio de la presente deseo invitarla a participar en la siguiente encuesta, la cual tiene como objetivo, indagar sobre la pertinencia o no de la gamificación Kahoot! para fortalecer los aprendizajes en la asignatura de lengua castellana. Por consiguiente, desde sus conocimientos y experiencia como estudiante, debe leer y dar respuesta a una sola opción de entre las opciones planteadas en cada pregunta del siguiente cuestionario y argumentar cada una. De antemano agradezco por su valiosa colaboración y disposición.

ENCUESTA N°2 A ESTUDIANTES DEL GRADO SEXTO DEL COLEGIO DE LA INMACULADA

Grupo: 6^aA Fecha: 12/11/19

Marca con una x la opción que consideres acertada de acuerdo a tus criterios y experiencia como estudiante en la clase de lengua castellana y argumenta tu respuesta.

1. ¿Le agradó la clase de lengua castellana?

Sí

No

¿Por qué? reforce un tema fácil y divertido.

2. ¿Cómo se sintió al reforzar sus aprendizajes con la herramienta Kahoot!?

Interesada

Poco interesada

¿Por qué? es divertido mientras que estimula la mente aprendiendo

3. ¿Considera que con Kahoot! comprendiste un poco más los contenidos vistos en la clase?

Sí

No

¿Por qué? reforzo tema visto y me quedo más clara.

4. ¿Considera que es adecuada la herramienta Kahoot! para mejorar la comprensión de lectura y la producción escrita en las clases de lengua castellana?

Sí

No

¿Por qué? no entretiene a uno, más rápido y mucho más

5. Desde su punto de vista, considera que sería importante que las docentes de lengua castellana y las de otras asignaturas vincularan a sus clases juegos virtuales como Kahoot! y otros?

Sí

No

¿Por qué? porque aprendemos de modo virtual y divertido

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA
 ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE
 AUTÓNOMO.

Estimada estudiante, tenga usted un cordial saludo de paz y bien. Por medio de la presente deseo invitarla a participar en la siguiente encuesta, la cual tiene como objetivo, indagar sobre la pertinencia o no de la gamificación Kahoot! para fortalecer los aprendizajes en la asignatura de lengua castellana. Por consiguiente, desde sus conocimientos y experiencia como estudiante, debe leer y dar respuesta a una sola opción de entre las opciones planteadas en cada pregunta del siguiente cuestionario y argumentar cada una.

De antemano agradezco por su valiosa colaboración y disposición.

ENCUESTA N°2 A ESTUDIANTES DEL GRADO SEXTO DEL COLEGIO DE LA INMACULADA

Grupo: 6^o C Fecha: 12/11/19

Marca con una **x** la opción que consideres acertada de acuerdo a tus criterios y experiencia como estudiante en la clase de lengua castellana y argumenta tu respuesta.

1. ¿Le agradó la clase de lengua castellana?

Sí

No

¿Por qué? porque implementamos estrategias más divertidas para aprender

2. ¿Cómo se sintió al reforzar sus aprendizajes con la herramienta Kahoot!?

Interesada

Poco interesada

¿Por qué?: porque lo comprendí mejor de otra manera

3. ¿Considera que con Kahoot! comprendiste un poco más los contenidos vistos en la clase?

Sí

No

¿Por qué? porque sus preguntas necesitaban las respuestas de lo que hemos visto en las clases

4. ¿Considera que es adecuada la herramienta Kahoot! para mejorar la comprensión de lectura y la producción escrita en las clases de lengua castellana?

Sí

No

¿Por qué? porque podemos observar lecturas para resolver preguntas que nos puedan ayudar a mejorar

5. Desde su punto de vista, considera que sería importante que las docentes de lengua castellana y las de otras asignaturas vincularan a sus clases juegos virtuales como Kahoot! y otros?

Sí

No

¿Por qué? porque de esta forma podemos aprender de manera didáctica y prestar mucha más atención

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA
 ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE
 AUTÓNOMO.

Estimada estudiante, tenga usted un cordial saludo de paz y bien. Por medio de la presente deseo invitarla a participar en la siguiente encuesta, la cual tiene como objetivo, indagar sobre la pertinencia o no de la gamificación Kahoot! para fortalecer los aprendizajes en la asignatura de lengua castellana. Por consiguiente, desde sus conocimientos y experiencia como estudiante, debe leer y dar respuesta a una sola opción de entre las opciones planteadas en cada pregunta del siguiente cuestionario y argumentar cada una.

De antemano agradezco por su valiosa colaboración y disposición.

ENCUESTA N°2 A ESTUDIANTES DEL GRADO SEXTO DEL COLEGIO DE LA INMACULADA

Isabella López Corrales / Uuw

Grupo: 6^o B Fecha: 12/11/19

Marca con una **x** la opción que consideres acertada de acuerdo a tus criterios y experiencia como estudiante en la clase de lengua castellana y argumenta tu respuesta.

1. ¿Le agradó la clase de lengua castellana?

Sí

No

¿Por qué? porque me gusta aprender a comunicarnos con un dialecto más avanzado con las personas y es muy divertido.

2. ¿Cómo se sintió al reforzar sus aprendizajes con la herramienta Kahoot!?

Interesada

Poco interesada

¿Por qué?: porque es divertido competir y a la vez aprender nuevas cosas, además nos reímos mucho

3. ¿Considera que con Kahoot! comprendiste un poco más los contenidos vistos en la clase?

Sí

No

¿Por qué? sí porque hubo un poco más de diversión pero en clase también nos divertimos

4. ¿Considera que es adecuada la herramienta Kahoot! para mejorar la comprensión de lectura y la producción escrita en las clases de lengua castellana?

Sí

No

¿Por qué? porque es una forma más divertida de aprender y recordar temas de cualquier Área.

5. Desde su punto de vista, considera que sería importante que las docentes de lengua castellana y las de otras asignaturas vincularan a sus clases juegos virtuales como Kahoot! y otros?

Sí

No

¿Por qué? porque así las estudiantes podrán divertirse y aprender al mismo tiempo.

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA
 ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE
 AUTÓNOMO.

Estimada estudiante, tenga usted un cordial saludo de paz y bien. Por medio de la presente deseo invitarla a participar en la siguiente encuesta, la cual tiene como objetivo, indagar sobre la pertinencia o no de la gamificación Kahoot! para fortalecer los aprendizajes en la asignatura de lengua castellana. Por consiguiente, desde sus conocimientos y experiencia como estudiante, debe leer y dar respuesta a una sola opción de entre las opciones planteadas en cada pregunta del siguiente cuestionario y argumentar cada una. De antemano agradezco por su valiosa colaboración y disposición.

ENCUESTA N°2 A ESTUDIANTES DEL GRADO SEXTO DEL COLEGIO DE LA INMACULADA

Grupo: 6B Fecha: 12/11/2019

Marca con una **x** la opción que consideres acertada de acuerdo a tus criterios y experiencia como estudiante en la clase de lengua castellana y argumenta tu respuesta.

1. ¿Le agradó la clase de lengua castellana?

- Sí
 No

¿Por qué? Es mas facil de comprender y es mucho mas divertida

2. ¿Cómo se sintió al reforzar sus aprendizajes con la herramienta Kahoot!?

- Interesada
 Poco interesada

¿Por qué? No habia entendido muy bien el tema y con esta clase los entendi muy bien

3. ¿Considera que con Kahoot! comprendiste un poco más los contenidos vistos en la clase?

- Sí
 No

¿Por qué? entendi todo por medio de el juego

4. ¿Considera que es adecuada la herramienta Kahoot! para mejorar la comprensión de lectura y la producción escrita en las clases de lengua castellana?

- Sí
 No

¿Por qué? facilita más entender y es menos aburrido

5. Desde su punto de vista, considera que sería importante que las docentes de lengua castellana y las de otras asignaturas vincularan a sus clases juegos virtuales como Kahoot! y otros?

- Sí
 No

¿Por qué? asi entendemos mejor y nos aburrimos menos

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA
 ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE
 AUTÓNOMO.

Estimada estudiante, tenga usted un cordial saludo de paz y bien. Por medio de la presente deseo invitarla a participar en la siguiente encuesta, la cual tiene como objetivo, indagar sobre la pertinencia o no de la gamificación Kahoot! para fortalecer los aprendizajes en la asignatura de lengua castellana. Por consiguiente, desde sus conocimientos y experiencia como estudiante, debe leer y dar respuesta a una sola opción de entre las opciones planteadas en cada pregunta del siguiente cuestionario y argumentar cada una. De antemano agradezco por su valiosa colaboración y disposición.

ENCUESTA N°2 A ESTUDIANTES DEL GRADO SEXTO DEL COLEGIO DE LA INMACULADA

Grupo: 6°C Fecha: 12/11/2019

Marca con una **x** la opción que consideres acertada de acuerdo a tus criterios y experiencia como estudiante en la clase de lengua castellana y argumenta tu respuesta.

1. ¿Le agradó la clase de lengua castellana?

- Sí
 No

¿Por qué? No es aburrida y el metodo de kahoot es divertido

2. ¿Cómo se sintió al reforzar sus aprendizajes con la herramienta Kahoot!?

- Interesada
 Poco interesada

¿Por qué? Porque es competitivo y trata de hacerte pensar rapido

3. ¿Considera que con Kahoot! comprendiste un poco más los contenidos vistos en la clase?

- Sí
 No

¿Por qué? Porque lo hace más entretenido

4. ¿Considera que es adecuada la herramienta Kahoot! para mejorar la comprensión de lectura y la producción escrita en las clases de lengua castellana?

- Sí
 No

¿Por qué? Porque así podremos compartir nuestras respuestas

5. Desde su punto de vista, considera que sería importante que las docentes de lengua castellana y las de otras asignaturas vincularan a sus clases juegos virtuales como Kahoot! y otros?

- Sí
 No

¿Por qué? Porque así no animaríamos más para aprender.

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA
 ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE
 AUTÓNOMO.

Estimada estudiante, tenga usted un cordial saludo de paz y bien. Por medio de la presente deseo invitarla a participar en la siguiente encuesta, la cual tiene como objetivo, indagar sobre la pertinencia o no de la gamificación Kahoot! para fortalecer los aprendizajes en la asignatura de lengua castellana. Por consiguiente, desde sus conocimientos y experiencia como estudiante, debe leer y dar respuesta a una sola opción de entre las opciones planteadas en cada pregunta del siguiente cuestionario y argumentar cada una.

De antemano agradezco por su valiosa colaboración y disposición.

ENCUESTA N°2 A ESTUDIANTES DEL GRADO SEXTO DEL COLEGIO DE LA INMACULADA

Grupo: 6^oC Fecha: 12-11-19

Marca con una x la opción que consideres acertada de acuerdo a tus criterios y experiencia como estudiante en la clase de lengua castellana y argumenta tu respuesta.

1. ¿Le agradó la clase de lengua castellana?

Sí

No

¿Por qué? Porque la profe nos explica muy bien los temas y podemos comprenderlos aunque a algunos se les dificulta.

2. ¿Cómo se sintió al reforzar sus aprendizajes con la herramienta Kahoot!?

Interesada

Poco interesada

¿Por qué?: Porque así podemos entender un poco más ya que estudiamos de forma práctica y divertida de un tema.

3. ¿Considera que con Kahoot! comprendiste un poco más los contenidos vistos en la clase?

Sí

No

¿Por qué? Porque si no entendemos bien un tema lo podemos comprender más fácil y más práctica ya que no es aburrido con un juego.

4. ¿Considera que es adecuada la herramienta Kahoot! para mejorar la comprensión de lectura y la producción escrita en las clases de lengua castellana?

Sí

No

¿Por qué? Porque es más práctica el aprendizaje y menos aburrido.

5. Desde su punto de vista, considera que sería importante que las docentes de lengua castellana y las de otras asignaturas vincularan a sus clases juegos virtuales como Kahoot! y otros?

Sí

No

¿Por qué? Porque sería menos aburrido el aprendizaje y más fácil de comprender.

Anexo N° 10. Entrevista N°2 a docentes

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA

ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE AUTÓNOMO.

Estimado docente, tenga usted un cordial saludo de paz y bien. Por medio de la presente deseo invitarlo a participar en la siguiente entrevista, la cual tiene como objetivo, indagar sobre la pertinencia o no de la gamificación Kahoot! para fortalecer los aprendizajes en las estudiantes del grado sexto en la asignatura de lengua castellana. Por consiguiente, desde sus conocimientos y experiencia docente debe dar respuesta a cada una de las preguntas formuladas.

De antemano agradezco por su valiosa colaboración y disposición.

ENTREVISTAS N°2 A DOCENTES DE LA ASIGNATURA DE LENGUA CASTELLANA DEL GRADO SEXTO DEL COLEGIO DE LA INMACULADA

Docente: Catalina Arias Hincapié Grupo: Sexto C Fecha: Noviembre 12 de 2019

Preguntas abiertas:

12. ¿De acuerdo con lo que observó, desde su punto de vista cómo fue la clase de lengua castellana?
La clase cumplió con aspectos primordiales para las estudiantes como tener en cuenta los saberes previos, una construcción conjunta de aprendizaje y una evaluación de lo aprendido en clase de forma muy didáctica y para ellas divertida.
13. ¿Qué actitudes evidenció en las estudiantes cuando se reforzaron los aprendizajes con la herramienta Kahoot!/? Explica
Se mostraron muy motivadas al participar del juego y evidenciar sus propios logros reflejados en los puntos obtenidos con cada pregunta. La tecnología es un aspecto que las motiva por lo tanto estuvieron muy al pendiente de contestar cada pregunta.
14. ¿Desde lo observado en la clase, considera que las estudiantes comprendieron con facilidad los contenidos ¿Por qué?
El contenido fue comprendido, aunque se evidenció ya unos conocimientos adquiridos con anterioridad, se logró reforzar algunos aspectos puntuales. La herramienta empleada contribuyó al afianzamiento de la temática.
15. ¿Considera que es pertinente la herramienta Kahoot! para mejorar los procesos de lectura y escritura en las clases de lengua castellana?
La considero muy pertinente, teniendo en cuenta que es muy comprensible desde la planificación de cada pregunta hasta la aplicación del mismo juego.

16. Desde su campo laboral pedagógico y didáctico, ¿consideras que sería pertinente que los docentes de lengua castellana y de otras asignaturas vincularán en sus clases estrategias innovadoras como juegos virtuales Kahoot! y otros? ¿Por qué?

De hecho, como parte de la didáctica y la propuesta pedagógica de la Institución se deben de tener en cuenta actividades que incluyan herramientas tecnológicas, esta sería una muy buena estrategia no solo para practicar, sino que podría ser parte de la evaluación de los contenidos.

Anexo N° 11. Entrevista N°2 a docentes

UNIVERSIDAD NACIONAL ABIERTA Y A DISTANCIA

ESPECIALIZACIÓN EN PEDAGOGÍA PARA EL DESARROLLO DEL APRENDIZAJE AUTÓNOMO.

Estimado docente, tenga usted un cordial saludo de paz y bien. Por medio de la presente deseo invitarlo a participar en la siguiente entrevista, la cual tiene como objetivo, indagar sobre la pertinencia o no de la gamificación Kahoot para fortalecer los aprendizajes en las estudiantes del grado sexto en la asignatura de lengua castellana. Por consiguiente, desde sus conocimientos y experiencia docente debe dar respuesta a cada una de las preguntas formuladas.

De antemano agradezco por su valiosa colaboración y disposición.

ENTREVISTAS N°2 A DOCENTES DE LA ASIGNATURA DE LENGUA CASTELLANA DEL GRADO SEXTO DEL COLEGIO DE LA INMACULADA

Docente: Yully Mesa Lotero Grupo: 2b Fecha: 12 de Noviembre de 2019

Preguntas abiertas:

1. ¿De acuerdo con lo que observó, desde su punto de vista cómo fue la clase de lengua castellana?
Fue una clase muy significativa y motivadora porque la docente dirigió la clase teniendo en cuenta los conocimientos previos de las estudiantes, la construcción de los saberes a través de la interacción entre las estudiantes, la resolución de un taller práctico, y para afianzar los aprendizajes las estudiantes jugaron con la gamificación Kahoot. Al estar jugando, se evidenciaba en las alumnas mayor atención y motivación porque se divertían respondiendo y compitiendo entre ellas. Al finalizar, se llevó a cabo una autoevaluación de los aprendizajes alcanzados y la viabilidad de la herramienta Kahoot en las clases de castellano.

2. ¿Qué actitudes evidenció en las estudiantes cuando se reforzaron los aprendizajes con la herramienta Kahoot!? Explica

Demostraron mucha concentración y motivación, ya que se divertían respondiendo y observando los avances que obtenían con cada pregunta, los cuales estaban representados en puntuaciones.

3. ¿Desde lo observado en la clase, considera que las estudiantes comprendieron con facilidad los contenidos ¿Por qué?
Si hubo comprensión de la temática porque, aunque las estudiantes ya tenían algunos conocimientos previos, reforzaron los aprendizajes que no les habían quedado claros,

esto se logró evidenciar con la implementación de la herramienta Kahoot y los resultados que arrojó.

4. ¿Considera que es pertinente la herramienta Kahoot! para mejorar los procesos de lectura y escritura en las clases de lengua castellana?

Claro que sí, porque me di cuenta de que es una herramienta fácil de utilizarla y aplicarla, y cuenta con elementos de juego que atraen la atención de las estudiantes. Esto es muy importante porque en los procesos de lectura y escritura implica que las alumnas se concentren para comprender y aplicar sus aprendizajes. Esta herramienta se puede adaptar para retroalimentar lectura, comprensión textual y para reforzar aspectos gramaticales y ortográficos.

5. Desde su campo laboral pedagógico y didáctico, ¿consideras que sería pertinente que los docentes de lengua castellana y de otras asignaturas vincularán en sus clases estrategias innovadoras como juegos virtuales Kahoot! y otros? ¿Por qué?

Es pertinente porque la tecnología siempre ha atraído el interés de las estudiantes, les agrada y las clases se vuelven más amenas. De hecho, en el currículo, en los planes de estudio y en los proyectos institucionales propugnan porque se implementen las TIC en las clases de todas las áreas del conocimiento.