

El recurso virtual kahoot como medio didáctico para el desarrollo de la competencia comunicativa en inglés del grado tercero.

Jersson Fabián Barreto Muñoz

Juan David Rodríguez Tavera

Asesora:

Luisa María Sanabria A.

Universidad Nacional Abierta y a Distancia UNAD

Escuela de Ciencias de la Educación ECE.

Maestría En Educación

2022

Resumen

Las TIC se han convertido en el eje movilizador de la actual sociedad al integrar una multiplicidad de factores que impactan las formas de vida a nivel cultural, social, política, económica y educativa, notoriamente las tecnologías de la información y la comunicación han cobrado protagonismo al brindar optimización en diversas actividades de la vida cotidiana y la educación no puede ser ajena a dichas transformaciones culturales toda vez que las TIC y la conectividad han permeado la atención de niños, jóvenes y adultos. Por ello, resulta importante realizar procesos de inclusión en el aula de clase a través de las TIC haciendo uso de diversos recursos educativos que provee la internet con el firme propósito de transformar la didáctica educativa en la institución para lograr brindar una educación con pertinencia social, desde una perspectiva globalizada y ante todo de calidad, ahora bien son grandes los retos que impone la actual sociedad a los profesionales de la educación al comprender que el conocimiento es inacabado y continuamente se transforma junto a las tecnologías, de manera que el docente debe estar en una formación continua para lograr ir de la mano de la actual sociedad en pro de la transformación didáctica que potencie su rol como facilitador del conocimiento para que los estudiantes logren sortear las problemáticas contextuales desde los conocimientos académicos aplicados a la vida diaria. Este trabajo investigativo se sustenta bajo el direccionamiento del enfoque cualitativo, el cual permite la comprensión particular del contexto y los fenómenos que se gestan al interior de este.

Palabras claves: TIC, didáctica, Kahoot, educación, gamificación.

Abstract

ICTs have become the mobilizing axis of today's society by integrating a multiplicity of factors that impact lifestyles at a cultural, social, political, economic and educational level, notably information and communication technologies have gained prominence in provide optimization in various activities of daily life and education cannot be alien to these cultural transformations since ICTs and connectivity have permeated the care of children, youth and adults. For this reason, it is important to carry out inclusion processes in the classroom through ICTs, making use of various educational resources provided by the Internet with the firm purpose of transforming educational didactics in the institution in order to provide an education with social relevance. From a global perspective and above all quality, however, the challenges imposed by today's society on education professionals are great, as they understand that knowledge is unfinished and continuously transforms along with technology, so that the teacher must be in a continuous training to manage to go hand in hand with the current society in favor of the didactic transformation that enhances its role as a facilitator of knowledge so that students manage to overcome contextual problems from academic knowledge applied to daily life. This investigative work is based on the direction of the qualitative approach, which allows the particular understanding of the context and the phenomena that are generated within it.

Key words: ICT, didactics, Kahoot, education, gamification.

Ficha RAE (Resumen analítico Especializado)

| FICHA RAE | |
|----------------|--|
| Título | El recurso virtual kahoot como medio didáctico para el desarrollo de la competencia comunicativa en inglés del grado tercero. |
| Autores | <p>Acevedo, S. (2017). Arias, F, Guerrero, J., y Gómez, L. (2019). Baldauf, R., Kaplan, R., Kamwangamalu, N., y Bryant, P. (2011). Berenguer, I., Roca, C. (2016). Berrocal, E., Exposito, J., (s.f.). Concepción, J., y Díaz, E. (2006). Creswell, J. (2013). Ducuara, J. (2012). Finocchiaro, M. (1977). Flick, U. (2015). Gimeno, J., Llavador, B., Enguita, F., Santome, J., Arroyo, G., Linuesa, M. (2010). González, J. (2008). González, L. (2012). Gromik, A. (2012). Guevara, G., Verdesoto, A., Castro, N. (2020). Gutierrez, S., y Pérez Y. (2017). Hernández, R., Fernández., y Baptista, L. (2014). Hymes, D. (1971). Jabba, A. (2012). Kahoot. (2020, 20 de marzo). Kay, R., y Lesage, A. (2009). Lecompte, M. (1995). Lomas, C. (2003). López, M. (2007). Martín, J. (2009). Martínez, F. (2015). Mayer, R., Stull, A., Deleeuw, K., Almeroth, K., Bimber, B., y Chun, D. (2009). MEN. (2022, 22 de abril). Mineducación. (2021, 15 de noviembre). Murillo J., Jaramillo L. (2019). Necuzzi, C. (2018). Ospina J. (2006). Pérez., Mercado., Martínez, G., Mena, H., Partida, I. (2018). Pilleux, M. (2006). Piza N., D., Amaiquema, F., A., y BeltránG. (2019). Ramírez, M., Rojas, M. (2017). Rodríguez-F. (2017). Rosales, B., Zarate B., Lozano, A. (2013). Savignon, S. (1997). Stowell, J., Nelson, J. (2007). UNESCO. (2021, 16 de noviembre). Vidal, M., y Rivera, N. (2007). Wang, A., Øfsdahl, T. Mørch, O. (2007). Zirene, J. (2012).</p> |
| Edición | <p>Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD)</p> <p>Escuela de ciencias de la educación ECEDU</p> <p>Maestría en educación</p> |

| | |
|------------------------|---|
| Fecha | 30 de junio 2022 |
| Palabras claves | TIC, didáctica, Kahoot, educación, gamificación. |
| Descripción | <p>El presente trabajo de investigación pertenece a la línea de investigación de argumentación, pedagogía y aprendizaje de la escuela ECEDU de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD), la cual surge tras realizar un análisis del historial académico del año 2019 de la asignatura de inglés, la cual, permitió evidenciar un bajo rendimiento académico en los estudiantes del grado tercero, ello conlleva a realizar un proceso de indagación por parte de los docentes que elaboran este trabajo investigativo con el propósito de conocer el origen y trazar una estrategia didáctica que contrarrestara dicha problemática.</p> <p>Los realizadores del proyecto determinaron que la herramienta tecnológica Kahoot era la más adecuada y propicia para lograr un desarrollo en la competencia comunicativa en el aprendizaje del idioma inglés, estas competencias se desarrollan mediante talleres formativos diseñados por los investigadores a través de la herramienta Kahoot, que posteriormente fueron aplicados en clase donde se abordan diversas temáticas como son: school supplies, weather, month of the year, common verbs and days of the week.</p> <p>Es importante resaltar, que el uso de las herramientas tecnológicas Kahoot propicia en el estudiantado mayor interés, motivación y dinamismo en la orientación de nuevos conocimientos en los estudiantes del grado tercero del colegio de La presentación de Pitalito.</p> |

| | |
|---------|--|
| Fuentes | <p>Acevedo, S. (2017). <i>Innovación pedagógica y curricular para la inclusión social en la Educación Superior</i>. Dialnet, volumen 2. pp.50-60. https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6248983.pdf</p> <p>Arias, F., Guerrero, J., y Gómez, L. (2019). <i>Innovación educativa en el aula mediante design thinking y game thinking</i>. Hamut´ay. Volumen 1, pp.82-95. https://doi.org/10.21503/hamu.v6i1.1576</p> <p>Baldauf, R., Kaplan, R., Kamwangamalu, N., y Bryant, P. (2011). <i>Success or failure of primary/second foreign language programmes in Asia: what do the data tell us?</i>. Language Planning. Volume, 12 (2), 309–323. https://www.researchgate.net/publication/232867751_Language_planning_and_its_problems</p> <p>Berenguer, I., Roca, C. (2016). <i>Communicative Competence in Language Teaching</i>. Dialnet. Vol. 2, núm. 2, 2016, pp. 25-31. https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5761589.pdf</p> <p>Berrocal, E., Exposito, J., (s.f.) <i>Unidad 3 el proceso de investigación educativa II - investigación-acción</i>. facultad de ciencias de la educación universidad de Granada. Pp.1-14 https://www.ugr.es/~emiliobl/Emilio_Berrocal_de_Luna/Master_files/UNIDAD%20%20Investigacio%CC%81n%20-%20Accio%CC%81n.pdf</p> <p>Concepción, J., y Díaz, E. (2006). <i>La competencia comunicativa y su relación con la enseñanza del idioma inglés en las Ciencias Biomédicas</i>. Gaceta Médica Espirituana. Volumen, 8, pp. (3), 9. http://revgmespirituana.sld.cu/index.php/gme/article/view/901</p> <p>Creswell, J. (2013). <i>Investigación cualitativa y diseño investigativo</i>. Documento en proceso de construcción traducción del libro original en inglés producto de la línea de investigación en juventud. Doctorado en ciencias sociales niñez y juventud. https://academia.utp.edu.co/seminario-investigacion-II/files/2017/08/INVESTIGACION-CUALITATIVACreswell.pdf</p> |
|---------|--|

- Ducuara, J. (2012). *La práctica pedagógica y las TIC para apoyar el desarrollo de la competencia comunicativa del inglés como idioma extranjero en la institución educativa regueros del municipio de Pitalito, Huila*. (Tesis de Maestría, en Tecnología Educativa y Medios Innovadores para la Educación, Universidad Autónoma de Bucaramanga), Universidad Autónoma de Bucaramanga UNAB. <https://repository.unab.edu.co/handle/20.500.12749/3253>
- Finocchiaro, M. (1977). *Developing Communicative Competence*. *English Teaching Forum*. Dialnet. Volumen, 15(2), pp. 2-7. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5761589.pdf>
- Flick, U. (2015). *El diseño de la investigación cualitativa*. Wordpress. Vol. 1. Ediciones Morata. <https://dpp2017blog.files.wordpress.com/2017/08/disec3b1o-de-la-investigacic3b3n-cualitativa.pdf>
- Gimeno, J., Llavador, B., Enguita, F., Santome, J., Arroyo, G., Linuesa, M. (2010). *Saberes e incertidumbres sobre el currículum*. Ediciones Morata. Volumen, 1, pp. 25-637. https://books.google.com.co/books?id=eJpyAgAAQBAJ&printsec=frontcover&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false
- González, J. (2008). *Semilleros de Investigación: una estrategia formativa*. Redalyc. Volumen 2(2), pp.185-190. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=297225162006>
- González, L. (2012). *Estrategias para optimizar el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la práctica docente que mejoren el proceso de aprendizaje*. (Maestría en tecnología educativa y medios innovadores para la educación). Repositorio Universidad Tecnológico de Monterrey <https://repositorio.tec.mx/handle/11285/571100>
- Gromik, A. (2012). *Cell phone video recording feature as a language learning tool: A case study*. *Computers & Education*. Volumen 58(1), pp.223-230. <https://www.learntechlib.org/p/50671/>.
- Guevara, G., Verdesoto, A., Castro, N. (2020). *Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-*

acción. Dialnet. Volumen, 3, pp. 150-173.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7591592>

Gutierrez, S., y Pérez Y. (2017). *Las TIC en la enseñanza del inglés en educación básica*. *Revista Electrónica sobre Tecnología, Educación y Sociedad*.

Volumen, 4 pp.1-13

<https://www.ctes.org.mx/index.php/ctes/article/view/655/739>

Hernández, R., Fernández., y Baptista, L. (2014). *Metodología de la investigación*.

McGRAW-HILL / Interamericana Editores, S.A. Sexta edición, pp. 1-634.

<https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>

Hymes, D. (1971). *Acerca de la competencia comunicativa*. Scielo. Volumen,1, pp.

143-153. [https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0071-](https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0071-17132001003600010)

[17132001003600010](https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0071-17132001003600010)

Jabba, A. (2012). *El bilingüismo en los bachilleres colombianos*. Banco de la República. Núm. 159, pp. 155.

http://www.banrep.gov.co/sites/default/files/publicaciones/archivos/dtser_159.pdf

Kahoot. (2020, 20 de marzo). *Aplicación Multimedia Educativa*. <https://Kahoot.com/>

Kay, R., y Lesage, A. (2009). *Examining the benefits and challenges of using*

audience response systems: a review of the literature. *Computers &*

Education. Volumen, 53, pp. 819-827.

https://www.researchgate.net/publication/223338704_Examining_the_Benefits_and_Challenges_of_Using_Audience_Response_Systems_A_Review_of_the_Literature

Lecompte, M. (1995). *Un matrimonio conveniente: diseño de investigación*

cualitativa y estándares para la evaluación de programa. *Revista electrónica de investigación y evaluación educativa*. Volumen, 1, pp. 10 -23.

https://personales.unican.es/salvadol/programas/materiales/matrimonio_conveniente_RELIEVEv1n1.pdf

Lomas, C. (2003). *Leer para entender y transformar el mundo*. *Revista Universidad Distrital*. pp. 57-67.

<https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/enunc/article/view/2478/3459>

- López, M. (2007). *Uso de las TIC en la educación superior de México*. Innovación educativa Volumen, 1 pp.94-105.
<http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura4/article/view/94/105>
- Martín, J. (2009). *Cuando la tecnología deja de ser una ayuda didáctica para convertirse en mediación cultural*. Redalyc. Volumen, 10, pp.19-31.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201018023002>
- Martínez, F. (2015). *Influencia de las tic en el desarrollo de competencias comunicativas del idioma inglés en los estudiantes del grado quinto de la institución educativa Montessori sede primaria de Pitalito* (tesis maestro en informática educativa). Universidad Privada Norbert Wiener Escuela de Posgrado.
<http://repositorio.uwiener.edu.pe/bitstream/handle/123456789/515/CAJAR%20-%20ROJAS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Mayer, R., Stull, A., Deleeuw, K., Almeroth, K., Bimber, B., y Chun, D. (2009). *Clickers in collage classrooms: fostering learning with questioning methods in large lecture classes*. Contemporary Educational Psychology. Volume 34, pp. 51–57. <https://eric.ed.gov/?id=EJ819474>
- MEN. (2022, 22 de abril). *Definición y generalidades de plan de estudios*. Ministerio de Educación Nacional de la República de Colombia (MEN).<https://www.mineduacion.gov.co/1621/article-79419.html#:~:text=Z-.PLAN%20DE%20ESTUDIOS%3A,curr%C3%ADculo%20de%20los%20establecimientos%20educativos>
- Mineducación. (2021, 15 de noviembre). *Bases para una nación bilingüe y competitiva*. Ministerio de Educación Nacional de Colombia. Recuperado <https://www.mineduacion.gov.co/1621/article-97498.html>
- Murillo J., Jaramillo L. (2019). *Apropiación, gestión y uso edificador del conocimiento*. Universidad del Quindío. pp.7-432. <https://redipe.org/wp-content/uploads/2019/07/Libro-quindio-2019-Apropiacion-gestion-y-uso-edificador-del-conocimiento.pdf#page=149>

- Necuzzi, C. (2018). *Educación, enseñanza y didáctica en la contemporaneidad*. Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación. Volumen, 18 , pp. 19–37.
https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=659&id_articulo=13877
- Ospina J. (2006). *La motivación, motor del aprendizaje*. Revista Ciencias de la Salud. Volumen 4, pp.158-1601692-7273.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=56209917pdf>
- Pérez., Mercado., Martínez, G., Mena, H., Partida, I. (2018). *La sociedad del conocimiento y la sociedad de la información como la piedra angular en la innovación tecnológica educativa*. Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo (RIDE). Volumen 8, pp.847-870. <https://doi.org/10.23913/ride.v8i16.371>
- Pilleux, M. (2006). *Competencia comunicativa y análisis del discurso*. Redalyc. Volumen, 36, pp. 143-152.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=173413831010>
- Piza N., D., Amaiquema, F., A., y BeltránG. (2019). *Métodos y técnicas en la investigación cualitativa. Algunas precisiones necesarias*. Revista Conrado. Volumen,15, pp.455-459.
<https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1162>
- Ramírez, M., Rojas, M. (2017). *Development of reading comprehension skills in English - as a foreign language - in fifth grade students*. Revista interamericana de investigación, educación y pedagogía, vol. 10, núm. 2, pp. 59-78. <https://www.redalyc.org/journal/5610/561059354006/html/>
- Rodríguez-F. (2017). *Smartphones y aprendizaje: el uso de Kahoot en el aula universitaria*. Revista mediterránea de Comunicación. Volumen.8 (1), pp.181-189. <https://www.mediterranea-comunicacion.org/index.php/Mediterranea/article/view/2017-v8-n1-smartphones-y-aprendizaje-el-uso-de-kahoot-en-el-aula-universitaria>

| | |
|-------------------|---|
| | <p>Rosales, B., Zarate B., Lozano, A. (2013). <i>Desarrollo de la competencia comunicativa en el idioma inglés en una plataforma interactiva</i>. Sinéctica, Volumen, 41, pp. 2-11. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-109X2013000200014&lng=es&tlng=es.</p> <p>Savignon, S. (1997). <i>Communicative Competence</i>: Dialnet. Volumen, 20, pp. 595 https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=459168</p> <p>Stowell, J., Nelson, J. (2007). <i>Benefits of electronic audience response systems on student participation, learning and emotion</i>. Semantic Scholar. Volume 34, pp. 253–258. https://www.semanticscholar.org/paper/Benefits-of-Electronic-Audience-Response-Systems-on-Stowell-Nelson/36dde1e54aabc7c200ee89a8b9b489aa408d2a6b</p> <p>UNESCO. (2021, 16 de noviembre). <i>Recursos educativos abiertos</i>. Órgano de gobierno de áreas protegidas. https://es.unesco.org/themes/tic-educacion/rea</p> <p>Vidal, M., y Rivera, N. (2007). <i>Investigación acción</i>. La Revista de Educación Médica Superior de Cuba. Volumen 21, pp. 1-15. http://scielo.sld.cu/pdf/ems/v21n4/ems12407.pdf</p> <p>Wang, A., Øfsdahl, T. Mørch, O. (2007). <i>Lecture Quiz - A Mobile Game Concept for lectures</i>. Researchgate. Volumen, 1 pp. 1 - 19. https://www.researchgate.net/publication/228353090_Lecture_quiz-a_mobile_game_concept_for_lectures</p> <p>Zirene, J. (2012). <i>Importancia del idioma inglés en las instituciones de educación superior</i>: Uni-pluriversidad, Corporación Universitaria de Sabaneta. Volumen, 12, pp. 97-103. https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7580368</p> |
| Contenidos | <p>Actualmente se está en un mundo globalizado donde confluye una multiplicidad de factores que inciden en los estilos de vida a nivel cultural, social, político, económico y educativo. Entre dichos elementos las tecnologías de la información y la</p> |

comunicación han cobrado protagonismo en la vida de los estudiantes, ahora las tecnologías representan diversas alternativas de solución para la optimización de actividades cotidianas que promueven la adquisición de nuevos conocimientos y habilidades, logrando así un mejor desarrollo en la actual sociedad del conocimiento y de la información. Adicionalmente es de resaltar que en el departamento existen pocos estudios relacionados con el uso de las TIC para el fortalecimiento de la competencia comunicativa en el idioma inglés de los estudiantes del grado tercero de la institución educativa la Presentación.

El núcleo fundamental de esta investigación es mejorar colectivamente en la población infantil la competencia comunicativa del idioma inglés, el cual es importante ya que a través de las décadas la adquisición del idioma inglés se ha globalizado de tal manera que pasó de ser un privilegio, a convertirse en una necesidad del sector educativo. Por ello el proceso de aprendizaje es de vital importancia que se incentive y desarrolle desde los niveles primarios de enseñanza, y así lograr un resultado favorable a mayor escala en los grados superiores, para garantizar un nivel educativo apto para enfrentarse a las necesidades de la sociedad del conocimiento actual.

Existen diversos retos, en el ámbito académico, pero quizá uno de los grandes desafíos en materia de educación corresponde a la enseñanza del idioma inglés que resulta relevante para el desarrollo y competitividad de los estudiantes a futuro, sin lugar a duda, ello incidirá en el desarrollo de la ciudadanía, las regiones y el país a través de las nuevas generaciones bilingües.

Ante la necesidad de resignificar la enseñanza del idioma inglés mediante una nueva

| | |
|---------------------------|--|
| | <p>didáctica educativa que incorpore las TIC en el colegio La Presentación de Pitalito el grupo de docentes que elaboraron este proyecto trazaron el siguiente plan de objetivos:</p> <p>Objetivo General</p> <p>Fortalecer la competencia comunicativa del idioma inglés a través de la herramienta tecnológica Kahoot en los estudiantes del grado tercero del colegio La Presentación en Pitalito Huila.</p> <p>Objetivos Específicos.</p> <ul style="list-style-type: none"> ➤ Identificar mediante un pre-test el nivel educativo en la competencia comunicativa en inglés de los estudiantes del grado tercero del colegio La Presentación en Pitalito Huila. ➤ Diseñar talleres formativos que permitan adquirir habilidades comunicativas en el idioma inglés a través de la herramienta Kahoot en los estudiantes del grado tercero del colegio La Presentación en Pitalito Huila. ➤ Evaluar a través del post-test el nivel en competencia comunicativa de inglés en los estudiantes del grado tercero del colegio La Presentación en Pitalito Huila. |
| <p>Metodología</p> | <p>El proyecto de investigación adopto el método de investigación cualitativo el cual está integrada por un conjunto de actividades metodológicas que permite recopilar información a través de las diferentes técnicas e instrumentos que serán la hoja de ruta de los investigadores para hacer lectura real del objeto de estudio.</p> <p>Este método permite que los investigadores hagan parte de las experiencias de los participantes que son objeto estudio con el propósito de incidir en sus realidades para</p> |

posteriormente analizar e interpretar como se constituye el conocimiento ante esta nueva realidad, esa flexibilidad que otorga el método de investigación cualitativa también permite establecer y mantener una doble perspectiva analítica que enriquecerá el proceso de análisis (Hernández, 2014). Teniendo en cuenta la premisa anterior los investigadores de este proyecto se integran a la población objeto de estudio de una meneara organizada estableciendo dos grupos, un grupo de control y un grupo que experimenta la influencia de los investigadores.

El tipo de investigación de este proyecto está orientado bajo la investigación acción, porque es un tipo de investigación que promueve la generación de conocimiento desde la intervención social en pro de la resolución de problemas contextuales presentes en el contexto específico, brinda la oportunidad que los docentes identifiquen una problemática educativa desde la investigación acción para que a través de su intervención investigativa adquieran nuevos conocimientos y a partir de ello transforme la realidad educativa que los atañe.

La investigación acción es definida por la Escuela Nacional de Salud Pública de Cuba (como se citó en Vidal et al. 2007), como una forma de “indagación introspectiva colectiva emprendida por participantes en situaciones sociales con objeto de mejorar la racionalidad y la justicia de sus prácticas sociales o educativas, así como su comprensión de esas prácticas y de las situaciones en que éstas tienen lugar” (p.1).

Este tipo de investigación permite que desde las realidades contextuales se aborden problemáticas en pro de la construcción de conocimiento y el cambio social que permita transformar dichas realidades de una comunidad específica como se realiza en este proyecto para mejorar la competencia comunicativa en inglés.

| | |
|---------------------|---|
| Conclusiones | <p>La realización de este proyecto permitió reconocer el papel determinante que cumple un plan de estudios debidamente actualizado para una institución, el cual, debe corresponder a los lineamientos emanados por el MEN (Ministerio de Educación Nacional) con el firme propósito de brindar un proceso educativo pertinente, que corresponda a dichas reglas, como son los derechos básicos de aprendizaje, tal como se encontró en el colegio la presentación de Pitalito. Al contar con un plan de estudios actualizados posibilita la incorporación de las TIC en la orientación de los contenidos, tal como se presenta en este proyecto de investigación que incorpora el recurso didáctico Kahoot como medio tecnológico que permitió impulsar de manera colectiva e individual el mejoramiento de habilidades comunicativas desde el idioma inglés.</p> <p>Gracias al desarrollo de distintos talleres formativos que propiciaron una participación y dinámica en el estudiantado se logró evidenciar cualitativamente como los niños y niñas incrementaron el interés y autonomía en los procesos de aprendizaje de los estudiantes del grado tercero. En coherencia con lo anterior, resulta indispensable que, durante los primeros años de escolaridad del estudiante, se logre cimentar buenos conocimientos del idioma inglés. Lo anterior, con el ánimo que el estudiante se motive y desee aprender un poco más de este idioma. Todo este interés por descubrir y aprender, lo proporcionara la didáctica educativa que reciba el estudiante en su formación inicial. Asimismo, lo que se pretende con la inclusión de las tecnologías en la didáctica educativa, es que el estudiantado disfrute de la experiencia de aprender estando de la mano con la tecnología que es a lo que más dedica su tiempo.</p> |
|---------------------|---|

Por otro lado, la implementación de los talleres formativos dejó en evidencia que la herramienta tecnológica kahoot ofrece una amplia variedad de posibilidades didácticas al momento de orientar el conocimiento del idioma inglés a través de diferentes actividades que les permita a los orientadores una fácil aplicación en el aula, además, que les permita a los alumnos alcanzar objetivos y mejorar en su competencia comunicativa del idioma inglés como lengua extranjera. Con ello, se reconoce la gran influencia e impacto que tienen las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en la comunidad educativa, y como a partir de estas herramientas tecnológicas los docentes pueden fomentar el desarrollo de las competencias comunicativas del idioma inglés desde un proceso de análisis e interpretación en los estudiantes de las escuelas primarias de las instituciones educativas. Martínez & Bonilla afirman que (2015). Lo anterior, permite consolidar, y sustentar los resultados obtenidos en el presente proyecto, toda vez que permitió visibilizar mayores aprendizajes en los estudiantes del grado tercero de forma progresiva a medida que se iban aplicando los talleres formativos y finalmente mediante el post test se reafirmó el incremento en los conocimientos adquiridos.

Los talleres formativos que se desarrollaron en la propuesta didáctica enriquecen la competencia comunicativa en los estudiantes del grado tercero desde la producción escrita, con el propósito de generar nuevos conocimientos desde el idioma inglés como segunda lengua, tomando en consideración situaciones y actividades cotidianas que facilitan la relación con el lenguaje nativo para facilitar su comprensión. En la implementación de la herramienta didáctica kahoot se abordaron diversas temáticas que enriquecen el dominio del vocabulario del idioma inglés, logrando conocer con

base en los resultados obtenidos a través de la experiencia adquirida en este proceso investigativo con los estudiantes del grado tercero que: el uso didáctico de las tecnologías lograron mejorar considerablemente la aprensión de vocabulario gracias al incremento de la motivación e interés por la asignatura del idioma inglés mediante la herramienta Kahoot.

Es valioso reconocer que en la adquisición del aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes se muestran tranquilos como un proceso que emerge de manera espontánea producto de la interiorización de sus aprendizajes que da como resultado el uso natural del lenguaje al momento de interactuar en la herramienta Kahoot. Las TIC, se han convertido en un eje crucial para el entorno social de niños, adolescentes, jóvenes y adultos, al convertirse en un medio de socialización donde se logra el intercambio de saberes y conocimientos con mayor facilidad para los hoy llamados nativos digitales. En diversos momentos la tecnología puede ser vista como persuasiva, al ser una medida disruptiva para la educación, pero se debe replantear y reconsiderar la tecnología como una oportunidad que tienen las personas y educadores para aprender y desarrollar nuevas habilidades en la comunidad educativa, aprovechando la motivación e interés que esta genera para cautivar la atención por el saber, el conocer y el aprender en el estudiantado (Barbero, 2009).

La propuesta didáctica resulta importante para el desarrollo pedagógico del colegio La Presentación de Pitalito, porque le apuesta a la innovación desde la integración de las TIC y la didáctica, logrando formar un estudiantado con pertinencia académica y social que exige la actual sociedad del conocimiento en torno a los saberes y uso de las tecnologías de la información y la comunicación.

| | |
|---------------------------------------|---|
| | <p>Finalmente, las TIC como componente didáctico en los procesos de enseñanza-aprendizaje proporcionan mayor innovación y dinamismo al interior del aula de clase, generando habilidades en la utilización de recursos tecnológicos que serán útiles para su vida académica y personal, así podrá desarrollar las competencias comunicativas, capacidades y destrezas que incluyen la interacción, dado que, estas se manifiesta en diversos tipos de habilidades, tanto verbales como no verbales, las cuales funcionan para interpretar situaciones (Murillo et al. 2019). Lo anterior, permite demostrar la importancia de integrar las TIC en los procesos educativos y de cómo Kahoot logró influenciar la aprensión de conocimiento en los estudiantes del grado tercero a través del desarrollo de los talleres formativos aplicados y la gran afinidad e interés que esta herramienta digital en los estudiantes para el fortalecimiento de sus capacidades cognoscitivas en la competencia comunicativa.</p> |
| Autores de la Rae | Jersson Fabian Barreto y Juan David Rodríguez |
| Fecha de elaboración de la RAE | 30 de junio 2022 |

Tabla de Contenido

| | |
|------------------------------------|----|
| Lista de tablas | 23 |
| Lista de figuras..... | 24 |
| Apéndices..... | 25 |
| Introducción | 26 |
| Planteamiento del Problema | 28 |
| Pregunta de Investigación..... | 31 |
| Objetivos..... | 32 |
| Objetivo General..... | 32 |
| Objetivos Específicos..... | 32 |
| Justificación | 33 |
| Antecedentes..... | 36 |
| Marco Teórico..... | 46 |
| Competencia Comunicativa | 46 |
| Competencia Lingüista | 47 |
| Competencia sociolingüística | 47 |
| Competencia Pragmática..... | 47 |
| Competencia psicolingüística | 47 |
| Las TIC | 50 |
| Kahoot..... | 51 |
| Taller formativo | 56 |
| Plan de estudio | 57 |
| Gamificación..... | 58 |

| | |
|--|----|
| | 20 |
| Didáctica | 60 |
| Otros conceptos..... | 61 |
| Enfoque Metodológico..... | 63 |
| Enfoque | 63 |
| Método de investigación..... | 65 |
| Tipo de investigación..... | 67 |
| Población y muestra..... | 70 |
| Recuento Histórico de la Institución..... | 70 |
| Descripción Detallada de la Institución | 71 |
| Niveles, Grados..... | 71 |
| Preescolar..... | 71 |
| Direcciones y Formas de Contactarse..... | 72 |
| Población | 73 |
| Muestra | 73 |
| Técnicas e instrumentos | 74 |
| Fases de la investigación..... | 78 |
| Planeación..... | 78 |
| Tarea 1: Paso a Paso del Procedimiento para la Recolección de Información. | 78 |
| Tarea 2: Cronograma de Actividades. | 79 |
| Tarea3: Socialización y Firma del Consentimiento Informado..... | 81 |
| Ejecución..... | 81 |
| Tarea 1: Encuesta a Estudiantes que Permita Establecer el Nivel de Importancia y el uso que Tiene las TIC en el uso Cotidiano. | 81 |

| | |
|---|-----|
| Tarea 2: Aplicación del Pre-test que Permita Identificar el Nivel de Conocimiento del Idioma Inglés Haciendo uso de las TIC a Través de la Herramienta Digital Kahoot..... | 81 |
| Tarea 3: Taller Formativo 1 School Supplies. | 82 |
| Tarea 4: Taller Formativo 2 Weather. | 82 |
| Tarea 5: Taller Formativo 3 Month of the Year. | 82 |
| Tarea 6: Taller Formativo 4 Common Verbs..... | 83 |
| Tarea 7: Taller Formativo 5 Days of the Week. | 83 |
| Tarea 8 Aplicación del Pos-Test que Permita Cuantificar el Nivel de Conocimiento Alcanzado del Idioma Inglés Después de Haber Implementado el uso de la Herramienta Kahoot..... | 83 |
| Análisis | 85 |
| Discusión..... | 90 |
| Resultados..... | 93 |
| Tarea 1: Socialización y Firma del Consentimiento Informado | 93 |
| Tarea 2: Encuesta a Estudiantes que Permita Establecer el Nivel de Importancia y el uso que tiene las TIC en la Cotidianidad..... | 94 |
| Tarea 3: Aplicación del Pre-test que Permita Identificar el Nivel de Conocimiento del Idioma Inglés Haciendo uso de las TIC a Través de la Herramienta Digital Kahoot. | 97 |
| Tarea 4: Pretest Grupo de Control | 99 |
| Tarea 5: Inducción del uso de la Herramienta Kahoot..... | 100 |
| Tarea 6: Taller Formativo 1 School Supplies | 101 |
| Tarea 7: Taller formativo 2 Weather..... | 104 |
| Tarea 8: Taller formativo 3 Month of the year | 105 |

| | |
|--|-----|
| Tarea 9: Taller Formativo 4 Common Verbs..... | 107 |
| Tarea 10: Taller Formativo 5 Days of the Week | 109 |
| Tarea 11 Aplicación del Pos-tes que Permita Cuantificar el Nivel de Conocimiento Alcanzado del Idioma Inglés Después de Haber Implementado el uso de la Herramienta Kahoot | 111 |
| Conclusiones..... | 119 |
| Recomendaciones | 123 |
| Bibliografía..... | 125 |
| Apéndice..... | 132 |

Lista de tablas

| | |
|---|-----|
| Tabla 1. Matriz de antecedentes..... | 37 |
| Tabla 2. Categorías de las competencias comunicativas | 47 |
| Tabla 3. Descripción de la población objeto de estudio | 74 |
| Tabla 4. Instrumento de evaluación escala valorativa Likert | 75 |
| Tabla 5. Rubrica de evaluación escala valorativa Likert de la encuesta aplicada | 76 |
| Tabla 6. Rubrica de evaluación implementada en los talleres formativos..... | 77 |
| Tabla 7. Cronograma de Actividades..... | 79 |
| Tabla 8. Frecuencia de respuesta de los estudiantes School Suplies. | 103 |
| Tabla 9. Frecuencia de Respuesta Months of the Year..... | 106 |
| Tabla 10. Frecuencia de respuesta Verbs Feed. | 109 |
| Tabla 11. Ranking Post-Test..... | 112 |
| Tabla 12. Respuestas correctas e incorrectas Days of the Weeek. | 113 |
| Tabla 13. Respuestas correctas e incorrectas Month of the year | 115 |
| Tabla 14. Respuestas correctas e incorrectas | 116 |

Lista de figuras

| | |
|--|-----|
| Figura 1. Importancia de la Tecnología en Casa de los Estudiantes..... | 95 |
| Figura 2. Resulta Importante la Tecnología y la Internet en el Colegio | 96 |
| Figura 3. Los docentes Utilizan elementos Tecnológicos en sus clases. | 97 |
| Figura 4. Análisis Estadístico Pretest..... | 98 |
| Figura 5. Análisis Estadístico Pretest..... | 99 |
| Figura 6. Análisis Estadístico School Suplies..... | 102 |
| Figura 7. Análisis Estadístico Weather. | 104 |
| Figura 8. Análisis Estadístico de Months of the Year | 105 |
| Figura 9. Análisis Estadístico Verbs..... | 107 |
| Figura 10. Análisis Estadístico Verbs Eat..... | 108 |
| Figura 11. Análisis Estadístico Verbs Feed. | 108 |
| Figura 12. Análisis Estadístico Days of the Week..... | 110 |
| Figura 13. Análisis Estadístico Days of the Weeek..... | 114 |
| Figura 14. Months of the year..... | 116 |
| Figura 15. Verbs..... | 117 |

Apéndices

| | |
|---|-----|
| Apéndice A. Matriz de evidencias | 132 |
| Apéndice B. Muestreo de consentimiento informado..... | 140 |
| Apéndice C. Muestreo de consentimiento informado..... | 141 |
| Apéndice D. Muestreo de la planeación | 142 |
| Apéndice E. Links de los juegos creados en Kahoot | 146 |

Introducción

El presente trabajo de investigación pertenece a la línea de investigación de argumentación, pedagogía y aprendizaje de la escuela ECEDU de la Universidad Nacional Abierta y a Distancia (UNAD), la cual surge tras realizar un análisis del historial académico del año 2019 de la asignatura de inglés, la cual, permitió evidenciar un bajo rendimiento académico en los estudiantes del grado tercero, ello conllevó a realizar un proceso de indagación por parte de los docentes que elaboran este trabajo investigativo con el propósito de conocer el origen y trazar una estrategia didáctica que contrarrestara dicha problemática. Para establecer el nivel educativo inicial que tienen los niños y las niñas del grado tercero en la asignatura de inglés se realizó un pre-test que permitiera cuantificar dichos conocimientos en la población mencionada, posteriormente se realizó una encuesta basada en la escala valorativa de Likert que permitiese establecer el nivel de importancia y el uso que tiene las TIC en la cotidianidad de los estudiantes del grado tercero con el propósito de encaminar una estrategia didáctica basada en una herramienta TIC.

Ante la situación de la pandemia COVID-19 se reconoció la facilidad que tenían los estudiantes para manipular e interactuar a través de los recursos tecnológicos, es allí donde surge la idea de adoptar un recurso tecnológico que cautivará el interés de los estudiantes por el aprendizaje del idioma inglés y que sustancialmente mejorará la didáctica educativa en el aula de clase y contrarrestará el historial académico bajo en estudiantes del grado tercero. Los realizadores del proyecto determinaron que la herramienta tecnológica Kahoot era la más adecuada y propicia para lograr un desarrollo en la competencia comunicativa en el aprendizaje del idioma inglés, estas competencias se desarrollan mediante talleres formativos diseñados por los investigadores a través de la herramienta Kahoot, que posteriormente fueron aplicados en

clase donde se abordan diversas temáticas como son: school supplies, weather, month of the year, common verbs and days of the week.

Es importante resaltar, que el uso de las herramientas tecnológicas Kahoot propicia en el estudiantado mayor interés, motivación y dinamismo en la orientación de nuevos conocimientos en los estudiantes del grado tercero del colegio de La presentación de Pitalito. Para contextualizar al lector es importante mencionar que el colegio La Presentación es una institución de carácter privado, la cual cuenta con una población estudiantil que oscilan los 600 estudiantes que comprende los grados desde jardín hasta el grado undécimo.

Después de la implementar de los diferentes talleres formativos propuestos a través de herramienta Kahoot los investigadores aplican un post-test que permitió establecer cuál fue el impacto que generó la estrategia didáctica desarrollada con la herramienta Kahoot en los estudiantes del grado tercero, lo cual permitió determinar que la aplicación fue exitosa ya que, incentivó el aprendizaje de los estudiantes en el idioma inglés y generó un gusto por adquirir nuevos conocimientos usando las tecnologías de la información y comunicación TIC las cuales hacen parte de su cotidianidad y que por ello no deben estar excluidas del aula de clase en la orientación del conocimiento.

Planteamiento del Problema

El inglés es una de las temáticas que ha cobrado relevancia a nivel nacional e internacional, debido a su utilidad en el establecimiento de relaciones con otras culturas y en el éxito de los procesos académicos, profesionales y personales, adicional a ello aporta al desarrollo social, económico, científico, político, educativo y cultural de los países, por ende, ha dejado de ser una prioridad, convirtiéndose en una necesidad.

El proceso de globalización que actualmente vive la sociedad colombiana se encuentra estrechamente relacionado con el dominio del inglés, el cual se ha convertido en una herramienta fundamental en el ámbito académico para la difusión de nuevo conocimiento; esto puede ser observado en la cantidad de información que se encuentra en el idioma inglés la cual supera significativamente la información disponibles en otros idiomas, dejando como consecuencia la limitación de la formación integral del estudiantado, la dificultad en la movilidad académica, “por lo cual se puede afirmar que si no existiera un correcto dominio de inglés se podría formar una barrera de captación del conocimiento” (Uribe, 2012, p.99).

Entre las características primordiales del proceso enseñanza aprendizaje del idioma inglés Se encuentra una triada fundamental, que son: docentes, estudiantes y padres de familia, que influye directa e indirectamente en el desinterés, desmotivación, poca práctica, descontextualización del idioma, uso de herramientas y estrategias didácticas tradicionales y la implementación de una educación horizontal que no permite al estudiante participar activamente del desarrollo de su aprendizaje.

Según Baldauf, Kaplan, Kamwangamalu y Bryant (2011), existen diversos factores que obstaculizan el proceso de aprendizaje de la lengua extranjera inglés entre estas carencias de

recursos, poca exposición a la lengua, uso inadecuado de los materiales, discrepancias entre las metodologías y los resultados, lo cual afecta de manera negativa en las actitudes del estudiante.

El departamento del Huila y en particular el municipio de Pitalito en el colegio La Presentación los estudiantes del grado tercero no han sido ajenos a las complejidades que se presentan en el ámbito educativo en la enseñanza aprendizaje de las competencias del idioma inglés. Adicional a ello al realizar una revisión documental del plan de estudios de la asignatura de inglés en el colegio y comparar los estándares básicos de competencias que emana el Ministerio de Educación Nacional se evidencia una desactualización en los contenidos del plan de estudio, lo anterior, deja en evidencia que la institución no realiza actualizaciones curriculares anualmente para el fortalecimiento de competencias y conocimiento de los estudiantes. Es importante reconocer que son los estándares básicos de competencias son un punto de referencia que permite establecer el nivel de desarrollo de las competencias que poseen los estudiantes al aprobar un año escolar, por ello, se trae a colación la conceptualización que emite el MEN, al mencionar que “los Estándares de Competencias Básicas son criterios claros y públicos que permiten establecer los niveles básicos de calidad de la educación a los que tienen derecho los niños y las niñas de todas las regiones del país, en todas las áreas que integran el conocimiento escolar” (MEN, s.f. <https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-79419.html#:~:text=Z-,PLAN%20DE%20ESTUDIOS%3A,curr%C3%ADculo%20de%20los%20establecimientos%20educativos>).

De manera análoga se realizó una revisión en el historial de los resultados académicos de los estudiantes de básica primaria y secundaria del colegio de la Presentación evidenciando el bajo rendimiento en la asignatura de inglés en los estudiantes promovidos al agrado tercero.

Teniendo en cuenta lo anterior se diseñó y aplico una encuesta para conocer la percepción que tenían los estudiantes del grado tercero referente al proceso de aprendizaje de la lengua extranjera Ingles. Posteriormente se construyó y se ejecutó un pre-test el cual permitió identificar y reconocer las falencias presentes en el estudiantado, evidenciando así el bajo nivel de la competencia comunicativa actual en el idioma inglés.

Por ende esta investigación pretende posibilitar escenarios de aprendizaje que integren las TIC, lo cual no es una tarea fácil, aún más, teniendo en cuenta que no todos los educadores dominan las tecnologías y existen algunos docentes que son analfabetas digitales, así que fomentar el aprendizaje desde el uso de las tecnologías requiere una previa formación que les permita estar actualizados a los profesionales de la educación, ello demanda tiempo para explorar y conocer las plataformas y los bienes y servicios que estas ofrecen.

Siendo consecuente con lo anterior, se puede afirmar que la incorporación de las TIC en la orientación de la enseñanza y el aprendizaje del idioma inglés motiva a los docentes a transformar su didáctica educativa que resignifique el interés de los estudiantes desde la didáctica educativa en esta área del conocimiento, teniendo en cuenta que esta asignatura para muchos estudiantes resulta difícil de comprender por ser una lengua extranjera, si la experiencia educativa ha sido muy tradicional donde deben copiar y traducir largos textos haciendo que el estudiante no encuentre ningún tipo de motivación en la aprehensión de esta asignatura, desde esta propuesta didáctica se desea brindar alternativas de solución desde el componente didáctico que incorpora la herramienta Kahoot que hace uso de las TIC. Como lo afirma, Necuzzi (2018), quien plantea que:

Las tareas de construcción de sentido constituyen el corazón de una didáctica resignificada, que incorpora los intereses de los estudiantes, pero también los de los docentes en la propuesta, que utiliza las tecnologías por la pertinencia y potencia para

desarrollar el contenido y no por el enamoramiento que generan. Es esta didáctica, profundamente humana, actualizada en las preocupaciones del siglo XXI (...) la que hoy nos compele a dar la mejor clase que podamos dar, la socialmente más comprometida, epistemológicamente rigurosa y cognitivamente arriesgada que podamos imaginar (p.33).

Resulta todo un reto para los educadores lograr resignificar la didáctica del idioma inglés, ello requiere de tiempo, es un proceso paulatino que requiere de la incorporación de un componente motivacional para que los estudiantes del actual siglo XXI les resulte motivador y significativo, por ello, esta propuesta se apoya en la utilización de recursos tecnológicos y de conectividad que posibilitan una nueva forma de gestionar y originar el conocimiento para que se reconstruya el concepto del aprendizaje del idioma inglés a través de una nueva experiencia didáctica tanto para estudiantes como para los educadores y con ellos dar respuesta la siguiente pregunta ¿Cómo desarrollar la competencia comunicativa en inglés del grado tercero del colegio de la Presentación mediante el uso virtual de Kahoot?.

Pregunta de Investigación

¿Cómo desarrollar la competencia comunicativa en inglés del grado tercero del colegio de la Presentación mediante el uso virtual de Kahoot?

Objetivos

Objetivo General

Fortalecer la competencia comunicativa del idioma inglés a través de la herramienta tecnológica Kahoot en los estudiantes del grado tercero del colegio La Presentación en Pitalito Huila.

Objetivos Específicos.

Identificar mediante un pre-test el nivel educativo en la competencia comunicativa en inglés de los estudiantes del grado tercero del colegio La Presentación en Pitalito Huila.

Diseñar talleres formativos que permitan adquirir habilidades comunicativas en el idioma inglés a través de la herramienta Kahoot en los estudiantes del grado tercero del colegio La Presentación en Pitalito Huila.

Evaluar a través del post-test el nivel en competencia comunicativa de inglés en los estudiantes del grado tercero del colegio La Presentación en Pitalito Huila.

Justificación

El valor teórico de esta investigación es fundamental para el desarrollo de procesos educativos en la comunidad académica del municipio de Pitalito Huila, debido a que actualmente se está en un mundo globalizado donde confluye una multiplicidad de factores que inciden en los estilos de vida a nivel cultural, social, político, económico y educativo. Entre dichos elementos las tecnologías de la información y la comunicación han cobrado protagonismo en la vida de los estudiantes, ahora las tecnologías representan diversas alternativas de solución para la optimización de actividades cotidianas que promueven la adquisición de nuevos conocimientos y habilidades, logrando así un mejor desarrollo en la actual sociedad del conocimiento y de la información. Adicionalmente es de resaltar que en el departamento existen pocos estudios relacionados con el uso de las TIC para el fortalecimiento de la competencia comunicativa en el idioma inglés de los estudiantes del grado tercero de la institución educativa la Presentación.

El núcleo fundamental de esta investigación es mejorar colectivamente en la población infantil la competencia comunicativa del idioma inglés, el cual es importante ya que a través de las décadas la adquisición del idioma inglés se ha globalizado de tal manera que pasó de ser un privilegio, a convertirse en una necesidad del sector educativo. Por ello el proceso de aprendizaje es de vital importancia que se incentive y desarrolle desde los niveles primarios de enseñanza, y así lograr un resultado favorable a mayor escala en los grados superiores, para garantizar un nivel educativo apto para enfrentarse a las necesidades de la sociedad del conocimiento actual.

Existen diversos retos, en el ámbito académico, pero quizá uno de los grandes desafíos en materia de educación corresponde a la enseñanza del idioma inglés que resulta relevante para el desarrollo y competitividad de los estudiantes a futuro, sin lugar a duda, ello incidirá en el desarrollo de la ciudadanía, las regiones y el país a través de las nuevas generaciones bilingües;

el idioma inglés al ser una de las lenguas más habladas en el mundo es adoptado por parte del ministerio de educación Colombiana como segunda lengua, en el marco de Plan Nacional de Desarrollo, 2018-2022, del Programa Nacional de Bilingüismo adelanta procesos de formación con más de 1.200 docentes, el fortalecimiento de 25 Escuelas Normales Superiores en la formación de docentes normalistas bilingües, todo ello en pro de potenciar los procesos de aprendizaje en los estudiantes de Colombia para que a través de estas nuevas habilidades lingüísticas en los ciudadanos del mañana, para que cuenten con la capacidad y habilidad de enfrentar este mundo globalizado que día a día exige nuevos retos para el buen desarrollo personal, profesional y educativo del país (Mini educación, 2021).

La pertinencia de esta investigación en el municipio de Pitalito y en el departamento del Huila, es debido a que en la revisión bibliográfica realizada se encontró una minoría de investigaciones que datan sobre el proceso de aprendizaje de los estudiantes de básica primaria en relación, al desarrollo de la competencia comunicativa del idioma inglés.

Adicional a ello el estado de emergencia sanitaria ante la presencia del Covid-19 llevo a suspender las clases presenciales en todo el país; los cual hizo que las instituciones educativas utilizaran estrategias innovadoras y creativas a través del uso de las TIC ya que este era el único recurso apto para acercar al docente y al estudiante en la educación en casa. Desde entonces, surgió un gran reto para los educadores que consistió en lograr identificar herramientas digitales que permitieran orientar y gestionar de forma didáctica el conocimiento a través de la virtualidad.

Teniendo en cuenta lo anterior el fin de esta investigación es brindar estrategias didácticas a nivel teórico y metodológico que aporten a la enseñanza del idioma ingles y así responder a las necesidades, a las complejidades, el continuo desinterés por parte de los

estudiantes y a la falta de motivación en la aprehensión de los contenidos por la asignatura presentes en la población educativa.

La propuesta didáctica que desarrollo este estudio hace parte de un referente fundamental para el departamento del Huila, la cual integró como elemento de innovación el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) mediante la utilización del recurso virtual Kahoot que se establece como medio didáctico para incrementar la motivación en la asignatura de inglés en los estudiantes del grado tercero del colegio la presentación (Pitalito). Este recurso virtual integra una gamificación que es una técnica de aprendizaje que traslada la mecánica de los juegos y la lúdica al ámbito educativo con el propósito de conseguir mejores resultados en los aprendizajes al incentivar el ánimo de superación en los estudiantes. Así se pretende contribuir a la aplicación de estrategias creativas para potenciar las habilidades de la competencia comunicativa en inglés.

Antecedentes

Para la elaboración de este capítulo se realizó una revisión documental que permitió identificar autores de diferentes nacionalidades que abordan diversas investigaciones en torno a la competencia comunicativa en la asignatura de inglés como segunda lengua, estableciendo así un marco de referencia que permita contrastar categorías para nutrir el presente trabajo investigativo.

En este apartado se logró identificar producciones científicas desde el ámbito departamental, nacional e internacional que permite ampliar la perspectiva de esta investigación ante procesos similares que incorporan como estrategias el uso y aplicación de las herramientas tecnológicas en los estudiantes para fortalecer la competencia comunicativa en el idioma inglés las cuales se pueden visibilizar en la siguiente matriz (tabla 1).

Tabla 1. Matriz de antecedentes

| N.º | Contexto | País | Año | Título | Autor y autores | Objetivo del estudio. | Categoría | Concepciones/ideas centrales | Conclusiones |
|-----|--|---------|------|--|--|---|------------|--|--|
| 1 | Innovación educativa en el aula mediante Design Thinking y Game Thinking | Ecuador | 2019 | Innovación educativa en el aula mediante Design Thinking y Game Thinking | Arias Flores, Hugo., Jadán Guerrero, Janio Gómez Luna, Lucía | El objetivo es introducir el uso de tecnologías disruptivas en el aula mediante estrategias lúdicas y pensamiento de diseño para su aplicación didáctica. | TIC | En la actualidad el uso de las TIC dentro del aula está tomando mayor importancia, los niños y jóvenes tienen acceso a ella con mayor facilidad y las habilidades de uso son casi innatas. Incluir los recursos tecnológicos en el salón de clase requiere de una presencia docente para que los estudiantes tengan un aprendizaje significativo, mejoren su creatividad, se incremente la motivación hacia el estudio y la clase se vuelva más dinámica y colaborativa (p. 84). | Indiscutiblemente se debe reconocer el auge que tiene las TIC en la actual sociedad, las cuales resultan innatas para los nativos digitales y que para los docentes resulta todo un reto, las necesidades del contexto educativo demandan hoy en día un cambio en la didáctica educativa que oriente el conocimiento desde las TIC y resulte coherente la enseñanza con la actual sociedad del conocimiento. |
| | | | | | | | innovación | Por otro lado, (Arias Flores et al. 2019) enuncia lo siguiente sobre la innovación: Cada vez aparecen nuevos recursos educativos apoyados por la tecnología que fomentan la innovación en el aula. En este contexto los maestros afrontan nuevos retos para cambiar | Las TIC son fuente de disrupción de muchos procesos de la actual sociedad, por ende, resulta íntimamente ligado a los procesos de innovación porque gracias a ello es posible avanzar en materia de |

| | | | | | | | | | |
|---|---|----------------------------|------|---|--|---|-----|--|---|
| | | | | | | | | rutinas e inercias pedagógicas tradicionales en aulas dinámicas e interactivas. Estos recursos tecnológicos están revolucionando la manera de enseñar en el aula, no solo en el contenido sino también, en la retención del conocimiento y experiencia del estudiante. (p.82). | ciencia y tecnología. La innovación no solo debe conducir a los avances tecnológicos sino también, a generar innovación desde las aulas de clase que revolucionen las formas de enseñar y aprender a través de la experiencia virtual. |
| 2 | I n t e r n a c i o n a l | M é x i c o | 2018 | La sociedad del conocimiento y la sociedad de la información como la piedra angular en la innovación tecnológica educativa. | Pérez Zúñiga, Ricardo, Mercado Lozano, Paola, Martínez García, Mario, Mena Hernández, Ernesto, & Partida Ibarra, José Ángel. | Presentar una reflexión en torno a los conceptos sociedad de la información y sociedad del conocimiento para entender la importancia que estos tienen en el | TIC | Pérez et al. (2018) menciona: “los humanos estamos inmersos en una sociedad de la verdad cuyas características fundamentales son el conocimiento, sus implicancias, compatibilidades y relaciones con los diversos campos de estudio y ciencias, entonces se puede hablar de una sociedad innovadora, tecnológica y creativa” (p.11). Pérez Zúñiga et al. (2018) concluye que: En la actualidad la creatividad, la tecnología y la innovación son conceptos inseparables dentro de las sociedades de la información y del conocimiento, lo cual | Los autores consideran que los procesos de innovación se gestan desde la creatividad y van de la mano de la sociedad del conocimiento y de la información, gracias a la introducción de la ciencia y la tecnología en los procesos educativos, logrando así desarrollo y progreso a las instituciones educativas y la comunidad que la conforma, por ello resulta necesario e importante que desde las asignaturas se |

| | | |
|--|---|---|
| <p>ámbito de la innovación y la tecnología en la educación</p> | <p>genera nuevas demandas en el ámbito educativo, que justifican otros requerimientos para lograr un aprendizaje práctico, enfocado en procesos de colaboración y cooperación que contribuyan a la mejora educativa (p.11).</p> <p>Pérez Zúñiga et al. (2018) afirma que: La innovación educativa es un constructo que se usa para señalar “cambios que permitan mejorar los procesos formativos y de aprendizaje y que esos cambios sean sostenibles, transferibles, eficaces y eficientes. Algunos de esos cambios se consiguen incorporando tecnologías de la información, nuevas tendencias, nuevos procesos o nuevos enfoques” citando a (Fidalgo, 2014, p. 12).</p> <p>Mena et al. (2018) afirma que: con el surgimiento del Internet, la tecnología contribuye a la educación, pues propicia escenarios educativos virtuales que sirven para depositar</p> | <p>incorporen las TIC como herramienta mediadora en la orientación del conocimiento.</p> <p>Las TIC están presente en la cotidianidad que vivencian los estudiantes por ellos la educación debe resultar coherente con la realidad contextual que viven los estudiantes toda vez que estas herramientas tecnológicas se han convertido en la fuerza movilizadora de los procesos personales y culturales de la sociedad y la educación no puede ser ajena a ella.</p> |
|--|---|---|

| | | | | | | | | | |
|----------|---|------------|------|--|---|---|---|--|--|
| | | | | | | | | materiales y brindar acompañamiento a distancia de manera interactiva en la construcción de conocimiento, además de servir en la gestión de la enseñanza y como apoyo en actividades educativas presenciales (p.16). | |
| 3 | I n t e r n a c i o n a l | Méxi co | 2013 | Desarroll o de la competen cia comunicat iva en el idioma inglés en una plataform a interactiv a | Blanca Lilia Rosales Bremont, José Francisco Zarate Ortiz y Armando Lozano Rodríguez. | Entender la importancia de la interacción oral con el tutor o los compañero s en el desarrollo de la competenci a comunicati va de los alumnos que tomaron el programa de aprendizaje de inglés en línea Tell Me More | Com peten cia comu nicati va | El aprendizaje mediado únicamente por recursos tecnológicos requiere de bases sólidas de autodisciplina todo ello porque el aprendizaje requiere un aprendizaje autónomo y si el estudiante no posee esa capacidad seguramente reprobara, se recomienda un compromiso por parte de la institución de proveer tutor y espacios para la interacción. Estos resultados involucran varios factores. En primer lugar, el acompañamiento: siendo un programa en línea lanzado sin una asesoría previa ni personal capacitado para asesorar a los alumnos, es posible que los resultados obtenidos no sean los esperados. Se dio por sentado que el solo hecho de darles a los | La investigación referida muestra cómo se desarrolló la competencia comunicativa a través de una herramienta virtual en estudiantes de México, demostrando con ello que la competencia comunicativa del idioma inglés se puede desarrollar por medio de la interacción de una plataforma interactiva, en el caso de esta investigación los autores recurren a la herramienta Kahoot que permite diseñar talleres didácticos con el propósito de potenciar la |

| | | | | | | | | | |
|---|---------------|------|------|--|--|---|---------------------------|--|--|
| | | | | | | | | alumnos la oportunidad de trabajar con este programa a un bajo costo, e incluso con becas otorgadas a la gran mayoría, se iba a lograr que quienes recibieron este beneficio estuvieran dispuestas a obtener el mayor provecho posible. | competencia comunicativa de inglés en estudiantes del grado tercero. |
| 4 | Institucional | Cuba | 2006 | La competencia comunicativa y su relación con la enseñanza del idioma inglés | José Alejandro Concepción Pacheco & Eugenio Amador Díaz Vázquez. | Identificar la relación existente entre la competencia comunicativa y la enseñanza del idioma inglés. | Competencia comunicativa. | La escuela primaria es el medio por el cual el aprendizaje del idioma inglés debe ser motivado desde sus inicios para de esta manera garantizar que los estudiantes en su crecer tengan el atractivo necesario por el lenguaje que se pretende implementar en todos los ambientes de su aprendizaje y de esta manera garantizar el fortalecimiento de la competencia comunicativa en el inglés. Utilizar en la escuela una estrategia facilitadora de la comunicación en el idioma inglés y pueda contribuir a mejorar la competencia comunicativa se hace necesario que, desde los grados iniciales se logre desarrollar una actitud de aprendizaje frente al idioma | Visibilizar la importancia de desarrollar la competencia comunicativa del idioma inglés desde los primeros años de escolaridad, con ambientes de aprendizaje que generen interés y que hagan parte del medio natural de los estudiantes, es decir que los niños y las niñas tengan la oportunidad de aplicar el conocimiento en su medio contextual como medio facilitador de aprendizaje. |

| | | | | | | | | | |
|---|--------------------------------------|--------------|------|---|---|--|---------------|--|--|
| | | | | | | | | concientizando a los estudiantes para que se puede usar el idioma inglés y la importancia de que la competencia comunicativa sea empleada en el contexto diario de ellos Concepción & Díaz (2006). | |
| 5 | N a c i o n a l | Colo mbia | 2019 | Apropiaci ón, gestión y uso edificador del conocimie nto | Murillo J., Castrillón M., Marin J., Patiño J., & Jaramillo L. | Mejorar la enseñanza del inglés en el contexto de escuela nueva por medio del uso de la tecnología. | Didá ctica | Uno de los propósitos fue desarrollar el espíritu creativo e investigativo de los docentes en formación de idiomas extranjero, utilizando como herramienta didáctica la articulación TIC y estilos de aprendizaje. Para los autores resulta importante mencionar que la didáctica de las lenguas extranjeras debe propender por la búsqueda de habilidades desde la competencia sintáctica para que los estudiantes tengan la capacidad de pensar y reflexionar haciendo uso del idioma extranjero aplicando así sus conocimientos. | La didáctica permite que los procesos de enseñanza se adaptan al alumnado en pro de una mayor eficiencia a la hora de enseñar, toda vez que cada contexto tiene sus particularidades y requiere la solución de sus necesidades. Desde la categoría de la didáctica se incorpora el uso de herramientas digitales para facilitar y potencien el interés de los estudiantes por adquirir conocimiento, a partir de ello surge el interrogante de ¿Cómo los docentes incorporan la didáctica a la hora de enseñar? |

| | | | | | | | | | |
|---|--------------------------------------|--------------|------|--|--------------------------------|--|-----|---|--|
| 6 | N a c i o n a l | Colo mbia | 2012 | Estrategia s para optimizar el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la práctica docente que mejoren el proceso de aprendizaje. | Luis Carlos González Uní | Analizar de qué manera se puede optimizar el uso de las TICs para que la práctica docente mejore el proceso de aprendizaje en la Institución Educativa Cascajal del Municipio de Timaná, Departamento del Huila, Colombia. | TIC | En sus hallazgos menciona que los docentes presentan dificultades en el uso técnico y didáctico de las TIC realizando prácticas educativas tradicionales. Se recomienda como estrategias para el uso óptimo de las TIC articularlas al proyecto educativo institucional reformulando la práctica pedagógica desde la didáctica. De igual manera expresan que la calidad de los ambientes de aprendizaje depende de la capacidad que tiene el docente para gestionar recursos tecnológicos para generar innovación educativa y transformar la enseñanza tradicional. | Para que exista una disrupción educativa al modelo tradicional, los docentes deben contar con una previa formación en TIC porque actualmente existen algunos docentes que son analfabetas digitales y ello no posibilita integrar TIC a la orientación de conocimiento. La formación docente debe ser continua toda vez que nos encontramos inmersos en una sociedad del conocimiento que día a día trae consigo avances de ciencia y tecnología, desde el rol de los docentes se debe propender por el uso de didácticas educativas que resulten a la vanguardia de la realidad social, desde luego integrando ese gran componente que representan las TIC en |
|---|--------------------------------------|--------------|------|--|--------------------------------|--|-----|---|--|

| | | | | | | | | | |
|---|--------------------------------------|--------------|------|---|---------------------------------------|--|-----|--|--|
| | | | | | | | | | el aula de clase para la orientación del conocimiento. |
| 7 | N a c i o n a l | Colo mbia | 2019 | Mediación de las TIC en la escritura del inglés en estudiantes de grado noveno de la IERD Cacicazgo del municipio de Suesca | Jeniffer Adriana y Hernández Buitrago | Analizar la influencia de My Story Book como herramienta TIC para el desarrollo de la habilidad escrita en el aprendizaje del inglés en estudiantes de grado noveno de la Institución Educativa Rural Departamental Cacicazgo del municipio de Suesca. | TIC | El uso de la herramienta digital permitió que los estudiantes mejoraron su proceso de escritura y reflejan mayor seguridad en cuanto al conocimiento de estructuras y vocabulario. Por último, la búsqueda de recursos, herramientas y técnicas utilizadas en la investigación permitió a la investigadora mejorar sus procesos de enseñanza y conocer nuevas estrategias para motivar a sus estudiantes y facilitar, de alguna manera, su proceso de aprendizaje de la lengua extranjera. Además, se reafirmó el gran impacto que tienen las TIC en los procesos educativos y la transformación que tienen sobre los supuestos de los estudiantes al momento de practicar la habilidad escrita. Como conclusión general se puede establecer que la implementación del Recurso Digital Educativo (My Story | Las herramientas digitales son una oportunidad para que los docentes innoven su praxis desde cualquier asignatura; Son diversas herramientas digitales que posibilitan orientar la educación con una didáctica rejuvenecedora, pero son los profesionales de la educación los responsables de ir originando cambios al paradigma de la educación tradicional paulatinamente y progresivo. Las TIC en muchas ocasiones se han considerado como un distractor para niños, adolescentes y adultos, pero es debido al mal uso que las personas le dan a las TIC, por consiguiente, resulta |

| | |
|---|---|
| Book) tuvo resultados favorables en el afianzamiento de la habilidad escrita y en el aprendizaje del inglés. Los estudiantes se sintieron motivados en las actividades, manifestaron que aprendieron más vocabulario, identificaron la estructura de los textos y aplicaron lo que han aprendido. | necesario orientar un buen uso de las tecnologías desde las aulas de clase y sacar el máximo provecho para el beneficio del conocimiento y aprendizaje. |
|---|---|

Fuente: Elaboración propia.

Marco Teórico

En el siguiente capítulo se recopilan diferentes conceptos que se abordan a lo largo de este trabajo con el propósito que el lector logre comprender fácilmente diferentes definiciones, consideraciones diferentes conclusiones y reflexiones teóricas a la que llegaron investigadores a través de hipótesis y conjeturas planteadas ante el fenómeno de estudio abordado, para ello se ejecutó una revisión documental y de literatura desde diferentes fuentes de consulta, haciendo uso de repositorios y bibliotecas virtuales.

Competencia Comunicativa

La competencia comunicativa se caracteriza por contener una diversidad de habilidades que se deben integrar entre sí para lograr un aprendizaje simultáneo. A lo largo de la historia diversos investigadores han centrado su atención en fortalecer esta competencia y así responder a las necesidades del contexto, entre ellos se encuentra: Bachman (1995), Savignon (1997), Finocchiaro (1977), Hymes (1972), Canale y Swain (1980). Los estudios que realizaron se han utilizado para adquirir conceptos y herramientas fundamentales en el fortalecimiento de habilidades del estudiantado para que sea capaz de comunicarse fluidamente en una segunda lengua, como lo es el idioma extranjero inglés.

En la misma línea, el investigador Pilleux, (2006) afirma que:

La competencia comunicativa resulta ser una suma de competencias, que incluye la competencia lingüística, la competencia sociolingüística, la competencia pragmática y la psicolingüística. A su vez, cada una de estas competencias se compone de "subcompetencias". El siguiente esquema, que resume e incluye elementos lingüísticos, sociolingüísticos, pragmáticos y psicolingüísticos, quiere ser una puesta al día de lo que en este momento entendemos por competencia comunicativa. (p.2).

Tabla 2. Categorías de las competencias comunicativas

| Competencia comunicativa | | | |
|---------------------------------|-------------------------------------|--|-------------------------------------|
| Competencia Lingüística | Competencia sociolingüística | Competencia pragmática | Competencia psicolingüística |
| 1-Contexto proposicional. | 1-Reglas de interacción social. | 1-competencia funcional intención | 1-personalidad |
| 2-Morfología. | 2-Model “SPEAKING” Hymes | 2-implicatura: principio de cooperación. | 2-sociocognicion |
| 3-Sintaxis. | 3-Competencia interaccional. | 3-presuposicion. | 3-condicionamiento efectivo. |
| 4-Fonética y Fonología. | 4-Competencia Cultural | | |

Nota. Competencia comunicativa y análisis del discurso. Fuente: Pilleux (2001)

Competencia Lingüística

Es la gramática tradicional y contiene los diversos planos del lenguaje, los cuales son morfología, sintaxis, fonética y fonología, y semántica.

Competencia sociolingüística

Como su nombre lo indica esta competencia incluye las reglas de la interacción social que deben manejar la población objeto.

Competencia Pragmática

Es la Capacidad del hablante para transmitir lo deseado, por ejemplo, usando lenguaje formal para ser efectivo en la comunicación. Un hablante formaría parte de la competencia pragmática si su conocimiento en determinadas situaciones resulta adecuado.

Competencia psicolingüística

Está ligada a la personalidad del hablante y a la condición afectiva que posee al instante en el que va a impartir una comunicación y la misma forma de hacerlo durante una conversación.

Otros investigadores como: Savignon (1997) y Finocchiaro (1977) también estudiaron la competencia comunicativa en la lengua extranjera: inglés, concluyendo que esta se convierte en una habilidad útil para intercambiar conocimientos con personas que no pertenecen al mismo contexto cultural; del mismo se resalta la importancia de las competencias comunicativas en el proceso de aprendizaje de lenguas, el cual es orientado por el docente.

Entre las competencias mencionadas anteriormente se destaca la lectura, aprender a leer es vital para lograr decodificar y entender la información que proporciona la lengua nativa y desde luego resulta vital este proceso para la comprensión de una segunda lengua. Según Colomer (1997) expresa que:

Aprender a leer a través de la programación de ejercicios o aprender a leer leyendo constituyeron así dos tendencias didácticas de relación variable y detectable aun hoy, sobre todo en la escuela primaria. Sin embargo, los avances de la investigación educativa hasta la saciedad en la necesidad de relacionar el uso de la lectura dotada de objetivos con la enseñanza de formas de afrontar la comprensión de todo tipo de textos y con el entrenamiento de habilidades específicas, de forma que hoy su planificación resulta perfectamente abordable en la práctica escolar (p.4).

Para que el estudiantado logre aprender a leer desde su lengua nativa o la segunda lengua como el inglés se requiere que didácticamente el docente e incorpore la lectura dotada de objetos que permitan establecer análisis de relación y así facilitar la comprensión de textos, palabras y frases desde su idioma nativo y las reinterprete desde el habla inglesa. Los talleres formativos que se implementaron en esta propuesta toma en consideración este postulado con el propósito de brindar mayor integralidad al proceso educativo de los estudiantes del grado tercero.

Como docentes de primaria y de la asignatura de inglés, resulta fundamental ser conscientes que a la lectura se le debe otorgar un sentido de practica social y cultural en el aprendizaje del inglés como segunda lengua, con el propósito que los estudiantes logren

comprender fácilmente el estudio y vean en el idioma inglés una oportunidad para ampliar las posibilidades de comunicación y de enriquecimiento personal con proyección a futuro que contribuya significativamente en su proyecto de vida.

La propuesta que se plasma en este proyecto aplicado ha puesto en consideración distintas temáticas que nutren el vocabulario desde el idioma inglés de los estudiantes con el propósito de fomentar la lectura desde la identificación de pequeñas palabras en inglés, para comprender un poco más la incidencia de la lectura en el aprendizaje de la lengua inglesa, se cita a Solé (1997, como se citó en Lomas, 2003) quien afirma que:

La lectura es un proceso interactivo en el que quien lee construye de una manera activa su interpretación del mensaje a partir de sus experiencias y conocimientos previos, de sus hipótesis y de su capacidad de inferir determinados significados. De ahí que en la enseñanza y en el aprendizaje escolar de la lectura haya que, tener en cuenta algo tan obvio como la claridad y la coherencia de los contenidos de los textos, es decir, la adecuación suficiente del léxico, de la sintaxis y de la estructura de los textos a los conocimientos y a las habilidades lectoras del alumnado (p.62).

Tomando en consideración el postulado anterior, en el cual, la lectura resulta un proceso que requiere interacción activa, donde quien lee construye conocimientos y habilidades para determinar significados desde su lengua nativa al idioma extranjero, por ello, desde esta propuesta de proyecto aplicado se estructuró una serie de actividades didácticas desde la herramienta Kahoot que estimulan y posibiliten la fácil interpretación de significados desde palabras y textos cortos que nutran el saber de vocabulario desde el idioma inglés. Por lo anterior, se plasman a partir de diferentes talleres formativos considerando la lectura como la base fundamental para lograr un proceso adecuado de aprendizaje de una segunda lengua, es importante reconocer que el enriquecer el vocabulario del idioma inglés amplía la perspectiva, la proyección y la forma de ver el mundo. Los estudiantes del grado tercero son un grupo de niños

y niñas que han demostrado tener una gran capacidad de receptividad e interiorizan con facilidad nuevos conocimientos e información que resulta útil en el contexto educativo y personal, gracias a que la lectura le proporciona elementos fundamentales como el análisis, comprensión e interpretación de información desde su idioma nativo y lengua inglesa.

Las TIC

Una de las ventajas en la enseñanza del idioma inglés, es la flexibilidad con la que se cuenta para el manejo de su contenido. Es por ello, que se ha tomado en cuenta el uso de las TIC como método práctico y dinámico. (Gutiérrez y Pérez, 2017, p.2). Al utilizar las mediaciones tecnológicas actuales podemos brindar y garantizar una buena trasmisión del conocimiento del idioma inglés en los estudiantes del grado tercero del colegio La presentación de Pitalito y de esta manera, ver un incremento potencial en la adquisición de las diversas habilidades del idioma extranjero en los estudiantes. Por su parte Arias et al. (2019) manifiesta que:

En la actualidad el uso de las TIC dentro del aula está tomando mayor importancia, los niños y jóvenes tienen acceso a ella con mayor facilidad y las habilidades de uso son casi innatas. Incluir los recursos tecnológicos en el salón de clase requiere de una presencia docente para que los estudiantes tengan un aprendizaje significativo, mejoren su creatividad, se incremente la motivación hacia el estudio y la clase se vuelva más dinámica y colaborativa (p. 84).

La educación actual tiene la responsabilidad de ir formando a los llamados nativos digitales, quienes desde sus primeras etapas de desarrollo han venido interactuando constantemente con las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) convirtiendo estas tecnologías como parte de su medio natural. Por ello, es importante concientizar a los docentes de la necesidad de incluir las tecnologías en los procesos educativos, de tal forma que el estudiantado continúe desarrollando sus capacidades tecnológicas desde el aula de clase y logre aplicar y desarrollar un pensamiento tecnológico en su contexto social. Las instituciones de

educación han optado por una habilitación tecnológica continúa, pretendiendo elevar el nivel educativo de las escuelas. Se ha fomentado el uso de las TIC en administrativos, docentes y alumnos, considerando que estas herramientas pueden actuar por si solas en un error frecuente que se ha reproducido en los distintos niveles educativos. (López, 2007, p.7).

La aparición de las herramientas tecnológicas en la educación debe considerarse como una gran oportunidad para que los educadores mejoren la praxis educativa e incorporen a su didáctica educativa el uso de herramientas tecnológicas y aplicaciones que brinden nuevos escenarios formativos, estos motivan al estudiantado a la aplicación conceptual y práctica de sus conocimientos en y con tecnología, para que estos aprendizajes puedan ser aplicables dentro y fuera del aula de clase, educando no solo en el saber conceptual, sino desde un saber globalizado que aporta la resolución de problemáticas del contexto del alumno.

Kahoot

La aplicación denominada Kahoot, fue diseñada en el año 2012 y desarrollada en el año 2013, por el profesor Alf Inge Wang, considerada una herramienta digital y gratuita que proporciona un gran avance tecnológico, y que aporta significativamente en el desarrollo de las competencias de los estudiantes. Kahoot está a la vanguardia de la sociedad, especialmente del contexto académico, puesto que logra responder a las necesidades presentes en los estudiantes, las cuales están relacionadas con el aprendizaje de diferentes conocimientos y habilidades de una forma sencilla y divertida; de igual manera ayuda a los docentes a cumplir con los objetivos de enseñanza, esto a través de la gamificación que estimula la motivación intrínseca del estudiantado, la cual tiene tres características importantes e indispensables para el proceso de enseñanza-aprendizaje, estas son: la curiosidad, descubrimiento de lo nuevo, competencia y esfuerzo. (Ospina, 2006).

Kahoot es un sitio innovador, el cual fortalece la motivación intrínseca, los educandos pueden crear significado, explorando un tema o para mejorar sus habilidades comunicativas. De la misma forma, aumenta la capacidad de pensar críticamente, mejora al alumno en su participación, compromiso, satisfacción y aprendizaje, también motiva a que los estudiantes den su punto de vista mencionando la respuesta, además, de explicarla y justificarla. También fomenta el aprendizaje colaborativo, este ocurre cuando los estudiantes trabajan en grupo dirigidos a una meta en común, la cual es ganar la mayor cantidad de puntos y así poder quedar en el primer lugar (en la opción de jugar en equipos de la aplicación kahoot).

En esta investigación esta plataforma basada en el juego es utilizada como una herramienta didáctica de aprendizaje, la cual cuenta con gran flexibilidad, puesto que se puede adaptar en diferentes contextos y da libertad a los creadores, en este caso docentes, de diseñar: un cuestionario, taller, debate, test de cualquier tema y sin límites, coherente con la temática a enseñar, y posibilita un juego de manera ordenada dentro del aula de clase, lo cual lleva al estudiantado a vivenciar una experiencia diferente y divertida que enriquece su proceso de formación integral.

Funcionamiento de Kahoot es un servicio en línea, al cual se puede acceder de forma gratuita. El primer paso para seguir es crear una cuenta en el sitio web Kahoot (www.kahoot.com), proceso libre y fácil. Posterior a ello la aplicación permite el uso de sus funciones básicas. Segundo: elegir un tipo de Kahoot , por ejemplo: Quiz se debe colocar el título del Kahoot relacionado con el tema que se está enseñando; tercero elegir la opción “Click to start typing your question”, para colocar la pregunta, debidamente se podrá observar las 4 figuras geométricas con un color respectivo cada una, en donde se pone las respuestas (la aplicación le indicara que marca la respuesta correcta); cuarto paso configurar el tiempo, el cual

puede ir desde 5 hasta 240 segundos; de manera opcional para apoyar la temática a enseñar se puede subir una imagen o un video por cada pregunta. Una vez diseñadas todas las preguntas estará lista para poderse presentar, para que jueguen los estudiantes deben ingresar a la aplicación y digitar el PIN correspondiente y digitar sus nombres en su teléfono inteligente, tablet o computadoras, de esta manera las preguntas se muestran y cada estudiante a través de su dispositivo elige la opción de respuesta que considera. Finalizado el espacio lúdico se muestra un ranking de los puntos acumulados y al ganador de la sesión lo cual genera competencia entre los estudiantes. (Rodríguez, 2017). Cuando se realiza dentro del aula de clase un juego dinámico denominado Kahoot, podríamos hablar de una manera lúdica y atractiva para los estudiantes en el contexto del nuevo aprendizaje basado en la intervención digital del siglo XXI, el juego se realiza mediante un computador o a través de un celular, este proceso se puede realizar con cualquier medio tecnológico actual. Este método es eficaz en la dinámica de enseñanza-aprendizaje, en los estudiantes. (Navarro, 2019).

En busca de objetivos para lograr resultados afirmativos de los educandos en general, se puede hablar mediante la motivación del alumnado usando herramientas tecnológicas como lo es Kahoot, la potencialidad principal es la motivación del uso mediado por instrumentos tecnológicos. Este recurso tecnológico es utilizado en grupos o de manera individual y permite tener un feedback de cada una de las respuestas dadas por cada estudiante. Este medio es factible en la intervención de las tecnologías, ya que, permite realizar un seguimiento pertinente a cada uno de los estudiantes. (Díaz, 2016).

Desde la propuesta de investigación se diseñó una serie de talleres formativos para el fortalecimiento de la competencia comunicativa del idioma inglés para estudiantes del grado tercero desde la herramienta Kahoot, con el propósito de brindar la oportunidad que otros

docentes o estudiantes logren aprovechar el diseño de este contenido desde cualquier parte del mundo, gracias a la conexión de internet y los recursos educativos abiertos que posibilita la herramienta digital Kahoot de manera universal al estar disponible en la web.

La herramienta denominada Kahoot, fue diseñada en el año 2013 para proporcionar un avance tecnológico en el desarrollo de las competencias de los alumnos, a los cuales va dirigida por su diversión al aprender y la didáctica que trae a cada uno de los participantes. El sitio es innovador, contiene variadas formas de crear cuestionarios en diferentes idiomas, por esto, se utiliza en las clases de inglés del colegio la Presentación de Pitalito Huila, en los educandos del grado tercero. También la herramienta brinda la opción de obtener certificados en diferentes niveles para los participantes de este, los cuales son Bronce, Plata y oro. (Brand, 2011).

Según Brand (2011). desde la página web de la herramienta Kahoot presenta una explicación respecto a los diversos mecanismos que se pueden utilizar con la herramienta a lo cual menciona que para obtener el certificado Bronce se deben realizar los siguientes pasos son:

¡Navegar sin esfuerzo por Kahoot! plataforma

Busque y descubra Kahoot de alta calidad existente en nuestra biblioteca

Duplique y personalice un Kahoot existente para satisfacer sus necesidades

Inicie y organice un Kahoot en vivo en clase o por video

Para obtener el certificado Plata se debe:

Crear un Kahoot de alta calidad desde cero

Agregar multimedia para mejorar tu Kahoot

¡Comprender las opciones de juego para personalizar tu Kahoot en vivo!

Asignar desafíos al ritmo de los estudiantes para enfocarse en la precisión

¡Aprovechar Kahoot al máximo! en un entorno de aprendizaje a distancia.

Para obtener el certificado Oro se debe:

¡Acceder y analiza Kahoot! informes

¡Usar Kahoot! para evaluación formativa

¡Dominar el Kahoot! aplicación

¡Entender cómo usar Kahoot! Para revisión

¡Tener una comprensión clara de algunos de los casos de uso más profundos de Kahoot!

Por otro lado, la herramienta ofrece una serie de insignias las cuales se pueden adquirir participando en una serie de programas de certificación avanzada las cuales son:

Mentor

Técnico

Cohete

Trotamundos

Maestro

Por consiguiente, La herramienta digital Kahoot tiene una estrecha relación con el aprendizaje colaborativo, se fomenta y se construye; este ocurre cuando los estudiantes trabajan en grupo dirigidos a una meta en común, la cual es ganar la mayor cantidad de puntos y así poder quedar en el primer lugar, en la opción de jugar en equipos de la aplicación kahoot. Por otro lado, los educandos pueden crear significado, explorando un tema o para mejorar sus habilidades comunicativas. De la misma forma, aumenta la capacidad de pensar críticamente, mejora al alumno en su participación, compromiso, satisfacción y aprendizaje, también motiva a que los estudiantes den su punto de vista mencionando la respuesta, además, de explicarla y justificarla. Stowell (2007) abordó que el aprendizaje colaborativo sobre el rendimiento de los estudiantes se mejora aún más cuando es combinado con el uso de la tecnología.

Con el propósito de resaltar la importancia que tiene la tecnología en el aprendizaje, se permite resaltar que han sido desarrollados sitios aplicativos como Kahoot, el cual ofrece a los participantes mejorar su competencia y mejorar su participación en las clases, ya que, les motiva y les permite debatir, además, de aplicar aprendizajes previos y alentar a sus compañeros a contribuir con sus propios puntos de vista. (Mayer, 2009).

De la misma forma, la Herramienta Kahoot proporciona un aporte grande al desarrollo del aprendizaje de los alumnos al ser motivados a crear una serie de conocimientos, para que

comprendan que son actores participes de su construcción del aprendizaje. Se logra también la estimulación de la comunicación durante el proceso de los quiz que se desarrollan en la herramienta las cuales se enfocan en preguntas respuestas y después de esto, se puede observar que genera una discusión al preguntar y responder sobre lo correcto que debió ser y lo incorrecto que se marcó, esto permite una interrelación entre pares y el profesor. La interacción se conoce como un proceso crítico de aprendizaje, que logra motivar a los estudiantes para que su participación sea más activa en la clase y se consiga desarrollar una participación sostenida en el proceso del (Kay & Lesage, 2009).

Taller formativo

La denominación de taller formativo se basa en la estrategia didáctica que se usa como apoyo en la educación inclusiva de las tecnologías de la información y de la comunicación TICS en el proceso educativo actual, mediante estos se centraliza la búsqueda real o el objetivo específico que se requiere para el desarrollo personal y habilidades específicas en la asignatura concreta de inglés. En este caso, la herramienta tecnológica Kahoot funciona como taller formativo para mejorar la competencia comunicativa del idioma inglés en los alumnos del grado tercero, del Colegio de La presentación. Su metodología se basa en enriquecer los conocimientos adquiridos previamente y busca satisfacer los requerimientos necesarios en los estudiantes para adquirir las necesidades requeridas durante su proceso educativo, por esto las acciones formativas resultan oportunas y de gran interés para ellos.

Ahora bien, su finalidad está en la búsqueda de mejorar las habilidades y capacidades en la población investigada, después de identificar las falencias que ellos tienen en la competencia comunicativa y de esta manera encontrar la forma de mejorar sus dificultades en el idioma inglés.

Estos son unos conjuntos de aprendizajes gramificados que permiten repasar los contenidos ya aprendidos dentro de un aula de clases. Los talleres formativos son desafíos que los estudiantes del grado tercio de La Presentación deben asumir en la asignatura de inglés para mejorar dicha competencia, ya sea de forma individual o grupal.

Por otro lado, Wang, Øfsdahl y Mørch-Storstein (2007), afirman que el uso de esta herramienta tecnológica por medio de los talleres formativos es el resultado de muchos proyectos de investigación, los cuales arrojaron resultados positivos en aspectos relacionados con el incremento de la participación y motivación de los estudiantes, lo cual ayuda al proceso de enseñanza aprendizaje de los estudiantes.

Plan de estudio

El plan de estudios es un esquema estructurado de las áreas o asignaturas fundamentales del conocimiento que plasma la secuencia del proceso educativo teniendo en cuenta cada grado escolar; es decir, es la hoja de ruta para que los docentes orienten el conocimiento en las aulas de clase. El plan de estudios estipula una serie de logros, competencias y conocimientos que deben ser alcanzados por los estudiantes al finalizar un periodo académico y año escolar dependiendo el área del conocimiento y el grado. (MEN,2022). Según lo emanado por el MEN (2022) lo anterior, debe estar debidamente soportado bajo “el marco de las normas técnicas curriculares que expida el Ministerio de Educación Nacional. Igualmente incluirá los criterios y los procedimientos para evaluar el aprendizaje, el rendimiento y el desarrollo de capacidades de los educandos”.

El plan de estudios es el instrumento de trabajo más usado y con mayor importancia dentro del ámbito educativo, por esta razón debe estar acorde a las necesidades de los estudiantes

actuales, ya que conforma el desarrollo curricular en el sentido amplio del proceso enseñanza aprendizaje porque define las competencias necesarias básicas en el proceso formativo.

Gamificación

Este término hace énfasis en la utilización de elementos y diseño de mecánica de videojuegos en contextos que son de exclusivamente juegos, donde puede ocurrir un aprendizaje, todo ello, con el propósito de lograr cautivar la atención y la motivación para generar un ambiente divertido y atractivo para quien lo explore (Deterding, 2001). Este es un concepto sumamente importante que permite comprender la importancia de la herramienta Kahoot como medio didáctico para la enseñanza del idioma inglés.

Por su parte, Ortiz en su artículo, gamificación en educación: una panorámica sobre el estado de la cuestión expresa en sus resultados investigativos que la gamificación aplicada al ámbito educativo logra propiciar en los estudiantes importantes beneficios como incremento en la motivación, mayor compromiso educativo e interactividad en las actividades propuestas (Ortiz et al. 2016). Por lo anterior, se puede determinar que la gamificación es un componente altamente influyente y determinante en el ámbito educativo para que los estudiantes logren adquirir nuevos conocimientos de manera eficaz, gracias a los niveles de motivación y dinamismos que proporciona su inserción en la didáctica educativa.

Estar inmersos en la sociedad del conocimiento ha originado nuevas culturas que resultan ser cada vez más asertivas y competitivas, toda vez que se están impulsando con las tecnologías de la información y comunicación TIC, las herramientas digitales han generado efectos disruptivos en la educación de manera acelerada y la gamificación es una de ellas, que aporta significativamente al proceso de enseñanza. La escuela debe procurar formar de manera conjunta y efectiva a los estudiantes utilizando recursos que provee la sociedad del conocimiento como lo

son las herramientas tecnológicas que resultan coherentes y propias de las necesidades del siglo XXI.

Hasta hace poco tiempo, el método de enseñanza-aprendizaje se basaba en lectura de libro u otros materiales de manera tradicional, pero la actual necesidad educativa brinda mecanismos nuevos para ser utilizados dentro de las actividades académicas actuales para la juventud actual. (Steve, Navarro & Gómez, 2019).

Para Gallego (2014). La gamificación brinda una hoja de ruta hacia el aprendizaje basado en proyectos, este tipo de aprendizaje hace que el estudiante sea participe de un proyecto más cercano a su realidad cotidiana, que atiende las necesidades que la actual sociedad le demanda y le permite interactuar con recursos tecnológicos y de conectividad que coinciden con elementos de su propio interés como son las TIC. Es importante destacar que la gamificación incorpora elementos de alto valor para los niños y niñas en la actualidad, como lo son las tecnologías y la conectividad, que continuamente el estudiantado está motivado por manipular y aprender a través de los recursos tecnológicos que le representa una ventana al mundo moderno y es la oportunidad de incorporar la gamificación en los procesos educativos, para posibilitar un nuevo escenario formativo vanguardista y acorde al contexto actual.

De esta forma, la disrupción digital es un reto que todos los orientadores hoy en día tienen que afrontar si se desea brindar una educación con base en el contexto real de la sociedad del conocimiento. Cuando se busca un cambio, se obliga a transformar sus hábitos de enseñanza para que sean adaptables a las necesidades estudiantiles y a los cambios que impactan en la manera de comunicar, aprender e interactuar con la información (Trejo, 2019).

Durante las nuevas etapas que se presentan en la educación hoy día son denominadas disrupciones en la sociedad del conocimiento y la educación digital. Las tecnologías de la

información y la comunicación (TIC) lograron romper nuestros hábitos normales en el sentido del aprendizaje, de aprender y de vivir, al impactar en prácticamente todas las facetas de nuestras vidas (Lorenzo, 2019).

Finalmente, los elementos teóricos y conceptuales que se mencionaron anteriormente recopilan información que resulta crucial para la comprensión de esta investigación porque permite demostrar la incidencia que tiene cada concepto en el proceso de enseñanza mediante el recurso Kahoot, exponiendo solidas argumentaciones debidamente referenciadas que aportan confiabilidad al proyecto investigativo, gracias a las distintas revisiones bibliográficas.

Didáctica

Moreno (como se citó en Beltrán, et al. 2018) afirma que “La didáctica no debe concebirse únicamente como un variado conjunto de estrategias docentes amplias y coherentes con la finalidad de que el profesorado pueda aplicarlas en el contexto del aula” (p.339). La didáctica se destaca en un plano netamente metodológico, ya que, el conocimiento se adquiere de diversas maneras, tanto en contextos didácticos, metodológicos o experimentales, pero no aparece el concepto de conocimiento como un todo. Esto implica según Beltrán, Navarro y Peña (2018). “un reduccionismo de la didáctica, pues se restringe su accionar, llevándola a un plano técnico, carente de un proceso educativo integral” (p.339). La didáctica posibilita que los docentes logren gestar procesos de innovación a través del uso de la creatividad, que permitan ir de la mano con la sociedad del conocimiento y de la información académica. La incorporación de la ciencia y la tecnología en los procesos educativos han logrado el desarrollo y progreso a las instituciones educativas y a la comunidad que la conforma. Pérez et al. (2018) menciona que: “los humanos estamos inmersos en una sociedad de la verdad cuyas características fundamentales son el conocimiento, sus implicancias, compatibilidades y relaciones con los

diversos campos de estudio y ciencias, entonces se puede hablar de una sociedad innovadora, tecnológica y creativa” (p.11).

Las innovaciones educativas consisten en originar cambios sustanciales en los procesos formativos del estudiante en pro de mejorar la aprensión del conocimiento, pero dichos cambios deben contar con la incorporación de tecnologías de la información, nuevas tendencias, nuevos procesos o enfoques (Pérez et al. 2018). La propuesta didáctica tomo en consideración aspectos relevantes que intervienen en el componente didáctico como lo es la integración de la innovación y la tecnología, que permitirán construir una didáctica educativa llamativa para los niños y niñas del grado tercero, pensado desde sus pasiones e intereses personales que giran en gran medida desde las TIC.

Actualmente nos encontramos inmersos en la sociedad del conocimiento y de la información, lo cual convoca a las instituciones educativas y maestros a actualizar el currículo e integrar desde su praxis didáctica el uso de Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) con el propósito de mejorar su quehacer docente, la aprensión de conocimientos del estudiantado ante la incorporación del uso de TIC que cautivan la atención del estudiante al estar a la vanguardia de la sociedad del conocimiento. Hernández y Partida (2018). afirma que:

Con el surgimiento del Internet, la tecnología contribuye a la educación, pues propicia escenarios educativos virtuales que sirven para depositar materiales y brindar acompañamiento a distancia de manera interactiva en la construcción de conocimiento, además de servir en la gestión de la enseñanza y como apoyo en actividades educativas presenciales (p.16).

Otros conceptos

Los teléfonos celulares están siendo un ente transmisor efectivo en el aprendizaje de un idioma, ya que, un ejemplo claro es que los estudiantes en Japón usan los dispositivos en grabación de videos cortos y lo hacen semanalmente y de esta manera crece su vocabulario

progresivamente. Por lo tanto, permitir que los estudiantes usen sus teléfonos para cumplir sus tiempos de estudio en el proceso de aprendizaje, es satisfactorio y es provechoso; se convierten en productores creativos. Gromik (2012).

En coherencia con lo mencionado por Gromik, el uso de celulares permite utilizar el aplicativo Kahoot con el objetivo de brindar motivación en el aprendizaje en la habilidad comunicativa, dado que, los estudiantes logran una interacción eficaz con el tema propuesto con el objetivo de la mejora en su construcción del conocimiento.

Enfoque Metodológico

Enfoque

La investigación cualitativa surgió en el siglo XIX, al mismo tiempo en que nace la corriente del positivismo, lo que produjo diferentes vicisitudes para la investigación cualitativa. Para los años 60 y 70 los investigadores de las ciencias humanas replantearon el hecho de que las investigaciones solo tenían sentido si eran verificables en la experiencia y en la observación, dando lugar a otros métodos de investigación que permitieran comprender la compleja y cambiante realidad social (Rodríguez, 2011).

Este proyecto se sustenta bajo el direccionamiento del enfoque cualitativo teniendo en cuenta que para Hernández (2010) “se enfoca en comprender los fenómenos, explorándolos desde la perspectiva de los participantes en un ambiente natural y en relación con su contexto” (p. 358). Este tipo de investigación aporta gran flexibilidad a los investigadores del presente proyecto para la comprensión, interpretación y análisis fenomenológico del objeto de estudio, gracias a que brinda la oportunidad de explorar y descubrir mediante los hechos contextuales que se originan desde la misma población participante.

La variedad de perspectivas que proporciona el enfoque de investigación cualitativo permite un mayor rigor de calidad al proyecto aplicado que se pretende ejecutar en la institución educativa La presentación de Pitalito en cuanto a los procedimientos que se pretenden ejecutar y proporcionar a los investigadores realizar un análisis de resultados que da cuenta de la realidad contextual que experimentan los estudiantes del grado tercero, los cuales destacan aspectos interpretativos desde los enfoques cualitativos de la problemática abordada.

Es importante destacar que el estudio cualitativo es un diseño único, es decir no hay dos investigaciones cualitativas iguales, porque cada investigación se sitúa en un contexto específico

e irrepetible; pueden existir estudios cualitativos que comparten aspectos similares, pero no son replicas porque las circunstancias en las que se desarrolla y evoluciona el proceso investigativo lo hace único (Hernández, 2010). La incorporación del enfoque cualitativo enriquece la labor de los investigadores de esta propuesta de proyecto aplicado al tener mayor flexibilidad en la recolección, tratamiento y análisis de información para que logren establecer los alcances e impacto que alcanzo la propuesta en el contexto ejecutado con la herramienta integradora Kahoot aportando mayor significad desde las perspectivas cualitativa que se interpreta y origina desde el contexto del colegio la Presentación de Pitalito.

Patton (2011) por su parte, establece que los datos cualitativos como descripciones detalladas de situaciones, eventos, personas, interacciones, conductas observadas y sus manifestaciones. Datos cualitativos Evidencia o información simbólica verbal, audiovisual o en forma de texto e imágenes (p.9). Es decir, que los investigadores tendrán la oportunidad de hacer uso de diversas técnicas para la recolección de información o datos como lo son la observación no estructurada, revisión documental, entrevistas abiertas, evaluaciones, discusión de grupo, introspección, registro vivencial entre otros que le permita a los investigadores construir la realidad contextual de la comunidad objeto de estudio.

El enfoque cualitativo permitirá que los investigadores relaten los resultados obtenidos después de haber desarrollado y aplicado los talleres formativos a la población mencionada y cuál fue el resultado. Para LeCompte (1995), el enfoque de investigación cualitativo se puede entender como “una categoría con distintos diseños de investigación, los cuales demuestran descripciones desde las observaciones que se realizan desde las entrevistas, grabaciones, trabajos recopilados o registros de todo tipo”. Para la autora un alto porcentaje de estudios cualitativos se centran por los acontecimientos particulares, que sucede en el entorno ya que los resultados

obtenidos ya que la perspectiva cualitativa evalúa los resultados teniendo en cuenta las particularidades reales que pueda presentar cada contexto, los cuales son construidos por los participantes e interpretados por los investigadores (p.111).

Método de investigación

El proyecto de investigación adopto el método de investigación cualitativo el cual está integrada por un conjunto de actividades metodológicas que permite recopilar información a través de las diferentes técnicas e instrumentos que serán la hoja de ruta de los investigadores para hacer lectura real del objeto de estudio.

Este método permite que los investigadores hagan parte de las experiencias de los participantes que son objeto estudio con el propósito de incidir en sus realidades para posteriormente analizar e interpretar como se constituye el conocimiento ante esta nueva realidad, esa flexibilidad que otorga el método de investigación cualitativa también permite establecer y mantener una doble perspectiva analítica que enriquecerá el proceso de análisis (Hernández, 2014). Teniendo en cuenta la premisa anterior los investigadores de este proyecto se integran a la población objeto de estudio de una manera organizada estableciendo dos grupos, un grupo de control y un grupo que experimenta la influencia de los investigadores.

Según Hernández (2014) El enfoque cualitativo “busca principalmente la “dispersión o expansión” de los datos e información” (p.10), con ello, permite que el grupo investigativo identifique y analice las diversas variables que puedan surgir al momento de investigar para que así, establezca un mayor escenario interpretativo que relate la realidad que vivencia la población objeto de estudio y los investigadores logren comprender de una mejor manera el fenómeno estudiado. Resulta de vital importancia la investigación cualitativa para la generación de conocimiento ya que, permite que los investigadores se sumerjan y conozcan de primera mano

las necesidades de la población objeto de estudio para que a través de su intervención logre suplir y superar las necesidades más imperantes con el propósito de impactar positivamente la realidad contextual.

El método de investigación cualitativa históricamente ha sido fundamental para la comprensión de fenómenos en contextos naturales, esta permite un análisis inductivo de los datos y requiere de un proceso ético y responsable por parte de los investigadores para lograr analizar y entender la complejidad de los hechos. Creswell (2013) define la investigación cualitativa como:

Un proceso interrogativo de comprensión basado en distintas tradiciones metodológicas de indagación que exploran un problema social o humano. El investigador construye un panorama complejo y holístico, analiza discursos, refiere visiones detalladas de los informantes y lleva a cabo el estudio en un entorno natural. (p. 13).

En la misma línea Flick. (2015). resalta el desarrollo y el gran auge que la investigación cualitativa ha tenido en diversas disciplinas, cuyo objetivo es analizar desde el interior el mundo de afuera (lejos de encerrarse en laboratorios) y así poder entender y describir fenómenos sociales de diferentes maneras: desde el análisis de las experiencias de los individuos, las interacciones, la comunicación lineal y el análisis de documentos.

En este sentido el método cualitativo tiene “el propósito de examinar la forma en que los individuos perciben y experimentan los fenómenos que los rodean, profundizando en sus puntos de vista interpretaciones y significados” (Hernández et al. 2014, p. 358).

La investigación cualitativa brinda la oportunidad de enfocar a un tipo de estudio explicativo, la cual permite establecer como hipótesis gracias la diferencia de grupos atribuyendo causalidad, lo que posibilita establecer análisis de correlación entre grupos, por ello, el proyecto investigativo opto por integrar este método de investigación con el propósito de demostrar como

la TIC mediante la herramienta virtual Kahoot permite desarrollar la competencia comunicativa en los estudiantes del grado tercero del colegio La Presentación de Pitalito.

Piza et al. (2019) establece que los métodos cualitativos resultan convenientes para “conocer, aprender e instruirse sobre la vida de las personas, su comportamiento, las relaciones sociales, los sistemas de reproducción, etc. Incluyen además diversidad de técnicas y procedimientos” (p.457). Lo anterior posibilita que los autores de este proyecto tendrán la posibilidad de identificar, analizar y comprender desde el método cualitativo la realidad fenomenológica de los estudiantes objeto de estudio y como estos construyen las nuevas realidades del conocimiento mediante la intervención investigativa.

Tipo de investigación

El tipo de investigación de este proyecto está orientado bajo la investigación acción, porque es un tipo de investigación que promueve la generación de conocimiento desde la intervención social en pro de la resolución de problemas contextuales presentes en el contexto específico, brinda la oportunidad que los docentes identifiquen una problemática educativa desde la investigación acción para que a través de su intervención investigativa adquieran nuevos conocimientos y a partir de ello transforme la realidad educativa que los atañe.

La investigación acción es definida por la Escuela Nacional de Salud Pública de Cuba (como se citó en Vidal et al. 2007), como una forma de “indagación introspectiva colectiva emprendida por participantes en situaciones sociales con objeto de mejorar la racionalidad y la justicia de sus prácticas sociales o educativas, así como su comprensión de esas prácticas y de las situaciones en que éstas tienen lugar” (p.1). Este tipo de investigación permite que desde las realidades contextuales se aborden problemáticas en pro de la construcción de conocimiento y el

cambio social que permita transformar dichas realidades de una comunidad específica como se realiza en este proyecto para mejorar la competencia comunicativa en inglés.

Es importante destacar que para Kurt Lewin (como se citó en Vidal et al. 2007), la investigación acción trabaja sobre tres etapas del cambio social: descongelamiento, movimiento, recongelamiento, este proceso consiste en:

1. Insatisfacción con el actual estado de cosas.
2. Identificación de un área problemática.
3. Identificación de un problema específico a ser resuelto mediante la acción.
4. Formulación de varias hipótesis.
5. Selección de una hipótesis.
6. Ejecución de la acción para comprobar la hipótesis.
7. Evaluación de los efectos de la acción.
8. Generalizaciones (p.1).

La investigación acción proporciona una gran oportunidad tanto a investigadores como a las comunidades objeto de estudio, debido a que, permite que los investigadores analicen una situación problemática y a partir de ella se planteen una serie de hipótesis como alternativa de solución, para que posteriormente el investigador analice y determine la mejor hipótesis que dará la oportunidad de superar dicha situación poniendo en práctica su saber disciplinar. Para el campo educativo este tipo de investigación resulta muy útil para los docentes de aula toda vez que proporciona la flexibilidad para que el investigador seleccione la problemática e intervenga directamente en ella en pro de brindar una didáctica educativa más eficaz para una educación de calidad.

Berrocal, E., Exposito, J., (s.f.), expresan que:

Stephen Kemmis (1983) la describe como: “la investigación en la acción es una forma de búsqueda autorreflexiva, llevada a cabo por participantes en situaciones sociales (incluyendo las educativas), para perfeccionar la lógica y la equidad de a) las propias

prácticas sociales o educativas, b) comprensión de estas prácticas, y c) las situaciones en las que se efectúan estas prácticas. Tienen mucha más lógica cuando los participantes colaboran conjuntamente, aunque con frecuencia se realiza individualmente y a veces en colaboración con “gente externa”. En la educación, la investigación–acción se ha empleado en el desarrollo del currículum escolar, en el desarrollo profesional, en programas de perfeccionamiento escolar y en la planificación de sistemas y normativas.” (p.1).

Tomando en consideración lo expuesto por Kemmis la investigación acción propende por la autorreflexión en procura de mejorar las practicas educativas para desarrollar nuevas estrategias didácticas que permitan evaluar el conocimiento, es importante reflexionar en torno a la investigación acción ya que surge como producto de la autorreflexión propia a la que debe llegar cada profesional de la educación para que sus praxis pedagógica resulte coherente con las realidades sociales y atienda las necesidades que de allí surgen, la investigación acción es como poner en práctica una idea que permitirá mejorar una situación específica. Los profesionales de la educación no pueden olvidar que el conocimiento se genera a través de los procesos investigativos que se dan desde la praxis disciplinar.

Cohen y Manion (1990, cómo se citó en Berrocal et al. s.f.) presenta unas características distintivas de la investigación acción como propósito para el aula de clase como es:

- a) Es un medio para remediar problemas diagnosticados en situaciones específicas o para mejorar situaciones específicas.
- b) Es una estrategia de formación permanente para el profesor, dotándolo de nuevas técnicas y métodos para una mayor documentación y conocimiento de la realidad del aula.
- c) Es una forma interesante de introducir métodos innovadores en las escuelas.

- d) Es una buena oportunidad para mejorar las estructuras de comunicación entre los profesores en ejercicio y los investigadores académicos, así como una forma útil de remediar el fracaso de la investigación tradicional para dar oportunidades de cambio reales y recetas claras.
- e) Es una alternativa global a los modelos tradicionales de hacer ciencia (p.5).

Los propósitos de la investigación acción instan a que los docentes transiten por la senda de la investigación de tal manera, que les permita diagnosticar y remediar situaciones específicas de su contexto escolar con el firme propósito que los profesionales de la educación continúen formándose, dando soluciones a las necesidades escolares de sus estudiantes para que desde allí gesten procesos de innovación, de nuevos conocimientos en las aulas de clase y de esta manera sus innovaciones sirvan de referente e inspiración para otros docentes. Por ello, este proyecto optó por incorporar la investigación acción como su eje movilizador, puesto que, esta centra su atención en brindar alternativas de solución de situaciones concretas en contextos específicos que son propios y característicos de los escenarios educativos. Se comprende que el contexto educativo, cuenta con amplias particularidades, permite la incorporación y fusión de las ciencias interdisciplinarias, para este caso la integración de la didáctica, la pedagogía y la tecnología que son propicias para la orientación innovadora del conocimiento desde la asignatura de inglés.

Población y muestra

Recuento Histórico de la Institución

La escuela comenzó el 9 de febrero de 1894, cuando llegó el primer grupo de hermanas a Pitalito. En el primer lugar llegaron cuatro hermanas: la Madre Yosafat y la Hermana Amygdia, la Hermana Elena y la Hermana Agustina. Para llegar a Pitalito, deben realizar un viaje de un mes acaballo y mula desde Bogotá. La primera casa en la que se alojaron fue en la esquina de la

Carrera 5 y la Calle 6. La Academia de Demostración inició sus operaciones el 9 de junio de 1894, con 18 estudiantes.

En 1895 se inició la labor académica en el lugar que hoy ocupa el colegio, apto como internado, dando alojamiento a niñas y jóvenes de la zona. El 9 de febrero de 1967, las instalaciones de la escuela fueron dañadas por un terremoto y debieron ser demolidas, y se consideró la construcción de una nueva sede. Fue así, como la comunidad educativa, de la mano de sor Alicia Inés y el arquitecto Landros, logró construir las modernas instalaciones que tiene actualmente el colegio.

Descripción Detallada de la Institución

Nombre: COLEGIO LA PRESENTACION

Estado: ANTIGUO-ACTIVO

Tipo: INSTITUCIÓN EDUCATIVA

Calendario: A

Sector: NO OFICIAL

Zona EE: URBANA

Estrato: ESTRATO 3

Jornada: COMPLETA

Género: MIXTO

Carácter: ACADÉMICO

Matrícula Contratada: NO

Niveles, Grados.

Preescolar.

Transición

Primaria.

1Er Grado

2Do Grado

3Er Grado

4To Grado

5To Grado

Secundaria.

6To Grado

7Mo Grado

8Vo Grado

9No Grado

Educación Media.

10Mo Normal

11Vo Normal

Modelos.

Colegios con modelos Educativos para Niños y Jóvenes:

Colegios de Educación Tradicional

Direcciones y Formas de Contactarse.

Dirección: KR 3 # 3-54, HUILA, PITALITO.

Teléfono: 8365990

MAIL / CORREO ELECTRÓNICO: colprerp@hotmail.com

Población

El colegio la presentación cuenta con 127 años de antigüedad en el municipio de Pitalito Huila, acompañado por las Hermanas de la caridad dominicas de la presentación de la santísima caridad, ubicado en el centro de Pitalito en donde se cuenta con los grados desde pre-jardín hasta el grado undécimo. La comunidad educativa se caracteriza por el humanismo para y con sus estudiantes de manera católica –cristiana. En todos los grados anualmente se realizan Eucaristías para fortalecer su acercamiento con el señor y vivenciar los evangelios que nos brinda la Iglesia día a día.

Cuenta con una comunidad estudiantil de 600 estudiantes aproximadamente, el presente proyecto aplicado se ejecutará en los estudiantes de primaria específicamente en el grado tercero el cual está conformado por niñas y niños en edades que oscilan entre los nueve años de edad y los 10 años de edad.

Muestra

Para la ejecución del proyecto aplicado se seleccionará una muestra de dos grupos (grupo 1 y grupo 2) el cual estará conformada por 16 estudiantes que fueron seleccionados aleatoriamente: el grupo 1 será el grupo al que se le aplicará la estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés, y el grupo 2 continuará recibiendo la formación tradicional del idioma inglés pero este grupo recibirá la aplicación de todos los métodos de recolección de información para lograr establecer un punto de comparación (ver tabla 3).

Tabla 3. Descripción de la población objeto de estudio

| Grupo | Número de niñas | Número de Niños | Número total de participantes |
|--------------|------------------------|------------------------|--------------------------------------|
| Grupo 1 | 7 | 9 | 16 |
| Grupo 2 | 13 | 3 | 16 |
| Total | 20 | 12 | 32 |

Fuente: Elaboración propia.

Técnicas e instrumentos

Como técnica de evaluación se tuvo en cuenta la escala valorativa Likert para la aplicación de una encuesta la cual permite la medición de conocimientos y actitudes de los estudiantes del grado tercero del colegio la Presentación de Pitalito (ver tabla 2), la cual se evaluó a través de esta escala valorativa Likert (ver tabla 3) mediante una encuesta aplicada a los estudiantes para establecer sus preferencias. Es importante recordar que la encuesta es un método de recolección de información que permite que los investigadores indaguen a la población objeto de estudio con el propósito recopilar datos que nutran el acto investigativo, generalmente este método se aplica a un número considerable de individuos como muestreo, dependiendo el número total de la población a investigar (Hernández, 2014).

De igual manera como técnica de evaluación se elaboró una rubrica de evaluación que aporta riqueza a la evaluación de competencias de los estudiantes, actitudes y destrezas que le permitan dar cumplimiento con sus quehaceres escolares, esta rúbrica de evaluación se puede visualizar en la (tabla 2). La rúbrica como método de recolección de información permite que los investigadores lleven un registro evaluativo a detalle, donde se plasman criterios, categorías que dejan en evidencia la calidad y pertinencia registrado a través de niveles que se tipifican como estándares de desempeño (Cano, 2015).

Tabla 4. Instrumento de evaluación escala valorativa Likert

| Aspectos para evaluar | Satisfacción | | | |
|---|--------------|--------|------|----------|
| | BAJO | BASICO | ALTO | SUPERIOR |
| 1. Los temas se comprendieron con claridad | | | | |
| 2. El uso del taller formativo fue divertido. | | | | |
| 3. La actividad cumplió las expectativas y fortaleció el conocimiento previo con la ayuda de la herramienta Kahoot. | | | | |
| 4. La participación de los estudiantes fue notoria y su comprensión fue aceptable. | | | | |

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 5. Rubrica de evaluación escala valorativa Likert de la encuesta aplicada

| ASPECTOS A EVALUAR | Satisfacción | | | | | Muy importancia 5 |
|--|-------------------------|----------|----------|----------|----------|--------------------------------|
| | Sin | | | | | |
| | importancia 0 | 1 | 2 | 3 | 4 | |
| 1 ¿La tecnología y la internet me resulta importante en mi casa? | | | | | | |
| 2. ¿Considero que el computador o tablet me sirve para hacer mis tareas? | | | | | | |
| 3. ¿Consulto en libros o cartillas para realizar mis tareas? | | | | | | |
| 4. ¿Utilizo cartas o escritos para comunicarme con amigos o familiares? | | | | | | |
| 5¿La tecnología y la internet me resulta importante en mi colegio? | | | | | | |
| 6¿Mi tiempo libre lo disfruto más cuando no uso medios tecnológicos? | | | | | | |
| 7¿Mi tiempo libre lo disfruto más cuando uso medios tecnológicos? | | | | | | |
| 8Uso aplicaciones como: whatsapp, facebook entre otras redes digitales para comunicarme con amigos o padres? | | | | | | |
| 9¿Cuándo mis maestros utilizan computadores e internet en sus clases me parece que sus clases son? | | | | | | |
| 10¿Cuándo mis maestros no utilizan computadores e internet en sus clases me parece que sus clases son? | | | | | | |

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 6. Rubrica de evaluación implementada en los talleres formativos

| RUBRICA DE EVALUACION TALLER FORMATIVO | | | | |
|--|--|--|--|---|
| Ítem valorado | SUPERIOR | ALTO | BASICO | BAJO |
| El estudiante cumple con la tarea asignada. | Cumplió a cabalidad. | Cumplió casi toda la tarea. | Hizo la mitad o menos de la actividad. | No realizo nada en la tarea asignada. |
| El estudiante interactúa durante el proceso de la aplicación del taller formativo. | Interactúa durante toda la aplicación. | Interactúa medianamente. | La interacción es muy poca. | El estudiante no interactúa. |
| Escucha las indicaciones del profesor y las sigue a cabalidad. | Escucha las indicaciones totalmente. | Escucha las indicaciones, pero no las sigue a cabalidad. | Escucha, pero sigue muy poco las indicaciones. | No sigue las indicaciones. |
| Comparte el conocimiento con sus compañeros. | Su interacción fue alta. | Comparte los conocimientos medianamente. | Comparte el conocimiento muy poco con sus compañeros | No comparte el conocimiento. |
| Durante el proceso el estudiante sigue las indicaciones del docente. | Sigue el proceso con las indicaciones a cabalidad. | Sigue las indicaciones en un 80 %. | Las indicaciones son seguidas medianamente. | No sigue las indicaciones. |
| Respondió todo el taller formativo y lo aplico en clase. | Completo todo el taller. | Quedo incompleto el taller por 2 preguntas. | Respondió la mitad o menos del taller. | No respondió ninguna pregunta del taller ni lo compartió. |

Fuente: Elaboración propia.

Fases de la investigación

Planeación

Tarea 1: Paso a Paso del Procedimiento para la Recolección de Información.

Para la recolección de información se tendrá en cuenta las tareas propuestas, estas se aplicarán a los dos grupos seleccionados con el ánimo de establecer diferencias en el análisis de datos a futuro por ello, se establece el siguiente cronograma de actividades para la ejecución del presente proyecto.

Tarea 2: Cronograma de Actividades.

Tabla 7. Cronograma de Actividades

| CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES | | | | | | | | | | | |
|---|----------------|---------------|----------------|----------------|-----------------|---------------------|------------------|--------------------|--------------------|----------------|--|
| Mes y año | Abril Año 2020 | Mayo Año 2020 | Junio Año 2020 | Julio Año 2020 | Agosto Año 2020 | Septiembre Año 2020 | Octubre Año 2020 | Noviembre Año 2020 | Diciembre Año 2020 | Enero Año 2021 | |
| Socialización de la propuesta con la comunidad educativa y firma del consentimiento informado para participar del proyecto aplicado. | X | | | | | | | | | | |
| Aplicar una encuesta a los estudiantes que permita establecer el nivel de importancia y el uso que tiene las TIC en la cotidianidad a través de google forms (escala Likert). | X | X | | | | | | | | | |
| Aplicar un pre-test que permita identificar el nivel de conocimiento del idioma inglés haciendo uso de las TIC. | | X | | | | | | | | | |
| Taller formativo 1 School supplies | | | | X | | | | | | | |

Taller formativo 2 Weather

x

Taller formativo 3 Month of the year

x

Taller formativo 4 Common Verbs

x

Taller formativo 5 Days of the week

x

Aplicar pos-tes que permita cuantificar el nivel de conocimiento alcanzado del idioma inglés después de haber implementado el uso de la herramienta Kahoot.

x

Análisis de resultados

x

x

Tarea3: Socialización y Firma del Consentimiento Informado.

Se socializa con los padres de familia a través de una reunión virtual el propósito la estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés que se realizará con los estudiantes del grado tercero, como los estudiantes del grado tercero se encuentra en alternancia se hará llegar el consentimiento informado a cada padre de familia a través del e-mail.

Ejecución***Tarea 1: Encuesta a Estudiantes que Permita Establecer el Nivel de Importancia y el uso que Tiene las TIC en el uso Cotidiano.***

Esta encuesta se aplica al grupo_1 y el grupo_2 de los estudiantes focalizados para conocer la importancia que representan las TIC en su cotidianidad, esta encuesta se aplicara a través de la escala valorativa Likert a través de dos formularios de Google que permitirán recolectar fácilmente la información, se les enviara a los y las estudiantes participantes un enlace diferente dependiendo la pertenencia de cada grupo.

Tarea 2: Aplicación del Pre-test que Permita Identificar el Nivel de Conocimiento del Idioma Inglés Haciendo uso de las TIC a Través de la Herramienta Digital Kahoot.

Se crean un pre-test en la herramienta digital Kahoot con el nombre de cada grupo (grupo 1 y grupo 2) al cual va dirigido para tener el control de los resultados para el posterior análisis.

Esta tarea 3 se enfoca únicamente en los 15 estudiantes del grupo 1 al cual va dirigida la estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés. Todas las actividades están en la aplicación Kahoot y se irán aplicando progresivamente a medida que se avanza en el vocabulario, estas actividades se presentan como un juego interactivo de selección múltiple con única respuesta y con un tiempo límite de 20 segundos para seleccionar la respuesta, donde los

estudiantes reforzaran lo aprendido junto al docente, posteriormente el grupo de estudiantes jugara de manera individual.

Tarea 3: Taller Formativo 1 School Supplies.

Desarrollar actividades que potencialicen el conocimiento de vocabulario en el idioma inglés con la herramienta Kahoot teniendo en cuenta el currículo institucional.

Tarea 4: Taller Formativo 2 Weather.

Durante el desarrollo del taller formativo numero 3 denominado the weather (el clima) los estudiantes mostraron dinamismo ya que, la estrategia que se aplicó para este desarrollo se fortaleció la competencia comunicativa en el grupo número 1 de los estudiantes del grado tercero, la interacción durante la actividad desarrollada fue motivante porque se interactúa de manera conjunta los saberes adquiridos por medio de la aplicación del recurso tecnológico Kahoot; cada taller formativo tiene un límite de tiempo por pregunta pero el docente puede decidir si permite dejar todo el tiempo.

Tarea 5: Taller Formativo 3 Month of the Year.

Los meses del año en inglés es denominado en el taller formativo como (months of the year) los estudiantes aprovechan la oportunidad para que en el proceso que se desarrolla la actividad aprenden la manera correcta de escritura y pronunciación del tema en un contexto aplicado ya que, esto les permite aprender este nuevo vocabulario y durante el tiempo de los meses saber cómo es la correcta pronunciación y de esta manera tener el provecho de la adquisición de la temática trabajando en el taller formativo, de igual manera en la aplicación los estudiantes disfrutan el proceso ya que, es muy dinámico y atractivo para cada uno de ellos y les permite tener acceso a las nuevas maneras de aprender de una manera eficaz y efectiva.

Tarea 6: Taller Formativo 4 Common Verbs.

En el desarrollo de la actividad relacionada con los common verbs (verbos comunes) fue muy provechoso y divertido para los estudiantes porque permitió la interacción de manera asertiva durante el proceso ya que, coherentemente con los verbos que se estaban preguntando en el taller ellos debían realizar la acción de la correcta pronunciación de los mismos y seleccionar cual era el verbo que correspondía a la imagen y después de ver cuál era la respuesta se realizaba la socialización y pronunciación del mismo y esto permitía de una manera eficaz la interacción y mejora de la competencia comunicativa de los estudiantes en el idioma inglés.

Tarea 7: Taller Formativo 5 Days of the Week.

Durante la aplicación del último taller formativo denominado Days of the week los estudiantes se notaron bastante confundidos porque fue un vocabulario desconocido para ellos ya que día a día se escucha la pronunciación, pero trataron de responder según lo que comprendían y esto permite diagnosticar la falencia que tenían en los conceptos relacionados con los días de la semana en el idioma inglés y de esta manera poder identificar cual era la ruta para seguir en la construcción del conocimiento y el fortalecimiento de la competencia comunicativa en lengua inglesa de los estudiantes del grupo número 1 de tercero en el colegio de La Presentación.

Tarea 8 Aplicación del Pos-Test que Permita Cuantificar el Nivel de Conocimiento Alcanzado del Idioma Inglés Después de Haber Implementado el uso de la Herramienta Kahoot.

Se elabora un post-test en la herramienta digital Kahoot con el nombre de cada grupo (grupo 1 y grupo 2) al cual está dirigido para tener el control de los resultados y el posterior análisis. Esta tarea 8 se enfoca únicamente en los 15 estudiantes del grupo 1 el cual fue objeto de la presente investigación desde la estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés., el post test se elabora en la herramienta Kahoot para evaluar el proceso final de los aprendizajes

alcanzados por los estudiantes durante el desarrollo de los diferentes talleres formativos; este post test está elaborado con preguntas de selección múltiple y de única respuesta, los estudiantes cuentan con un tiempo límite de 20 segundos para seleccionar la respuesta adicional a ello, se expuso en la tabla 1, tabla 2 tabla 3 los criterios de evaluación.

Análisis

El proyecto de investigación adoptó el recurso tecnológico Kahoot como recurso didáctico e innovador teniendo en cuenta que este hace parte de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) que potencia la motivación, el interés y resulta altamente atractivo para los estudiantes al ser un recurso que requiere de la manipulación de elementos tecnológicos y de conectividad, los cuales hacen parte del diario vivir del contexto actual de los estudiantes; es así como Kahoot se convierte en un recurso dinamizador de la competencia comunicativa para el aprendizaje del idioma inglés.

La herramienta Kahoot incrementa la dinamización de los procesos educativos gracias a que integra un concepto muy importante a la hora de enseñar, este concepto se denomina gamificación, el cual consiste en una técnica de aprendizaje que toma en consideración la mecánica de los juegos al momento de enseñar contenidos (Ortiz et al. 2016). La aplicación de este concepto en la enseñanza permite que los estudiantes aprendan a través del juego, se genera en el estudiantado un entorno de competitividad donde se requiere aprender los contenidos para no perder ante los rivales que participan en el juego, en este caso la gamificación que nos proporciona Kahoot es 100% online; todo ello contribuye significativamente a la gestión y dinamización del proceso de aprendizaje en el aula de clase, que posibilita una mayor efectividad a la hora de enseñar inglés en los estudiantes del grado tercero.

De esta manera, es importante reconocer que la gamificación es una estrategia que se puede integrar o aplicar a cualquier área del conocimiento para facilitar y dinamizar la comprensión de los diferentes contenidos en el aula, gracias a los análisis cualitativos que se lograron realizar, se establece que dicha herramienta tecnológica propicia, incrementa y cautiva el interés por aprender en los estudiantes. Esta herramienta brinda la oportunidad de cambiar la forma de

enseñar a los docentes, teniendo en cuenta que actualmente las tecnologías de la información y la conectividad han cobrado gran protagonismo para el diario vivir de los niños; se ha convertido en el eje movilizador de gran parte de la sociedad del siglo XXI y la educación no puede resultar ajena a estas transformaciones sociales, debe movilizar su accionar a nuevos entornos como lo es la integración de las TIC en el aula.

Como resultado de las encuestas aplicadas durante la ejecución de este proyecto de investigación, dejó en evidencia la gran empatía e interés que poseen los estudiantes por el uso de las herramientas tecnológicas y como estas, están ampliamente presentes en la cotidianidad de los estudiantes, por lo anterior se puede determinar que la incorporación de las TIC en el ámbito educativo son fuente de motivación e interés por parte del estudiantado. Tomando en consideración la anterior afirmación, los autores del presente proyecto reconocen que la integración de las TIC que proporciona el recurso Kahoot a los procesos de aprendizaje se convierte en un gran eje movilizador y dinamizador del proceso de enseñanza del idioma inglés se enfoca en el fortalecimiento de la competencia comunicativa de los estudiantes del grado tercero, tomando en consideración que esta es una competencia fundamental para el desarrollo asertivo en sus habilidades para el aprendizaje de una segunda lengua. El idioma inglés se ha convertido en la lengua extranjera de mayor uso en el mundo, por ello se ha considerado como parte del lenguaje universal para establecer una buena comunicación internacional y su aprendizaje posibilita una mayor competitividad para los estudiantes y profesionales del mundo actual.

La competencia comunicativa es el resultado de un conjunto de conocimientos, saberes y destrezas que han sido adquiridas a través de los aprendizajes y experiencia que le permite mayor asertividad en su interacción social, el desarrollo de esta competencia busca generar en los

estudiantes la capacidad de reconocer, comprender y reproducir efectivamente mensajes a través de diferentes canales comunicativos que le provea el contexto (Colomer, 1997). Por ello, resulta esencial propiciar en los estudiantes estrategias didácticas que le permitan interiorizar y poner en práctica sus conocimientos, para que resulten útiles y aplicables en su contexto, porque de nada sirve orientar conocimientos, que no resulten coherentes a la realidad de los estudiantes, de esta forma no tendrán la oportunidad de ponerlos en práctica y serán olvidados fácilmente.

Aprender una segunda lengua no es una tarea fácil, toda vez que es un proceso paulatino que requiere practica continua a través de estrategias que no sean monótonas o aburridas para los estudiantes. Lo anterior, requiere de espacios de aprendizajes que llenen de motivación e interés a los escolares por aprender. Como se evidencia, la competencia comunicativa posee gran impacto e integralidad a la hora de enseñar el conocimiento y como este resulta esencial para el desarrollo de habilidades para la vida del estudiante, por consiguiente, la investigación que se reseña optó por implementar el recurso Kahoot para la orientación de nuevo vocabulario y conocimientos como estrategia didáctica y motivador en el aula de clase.

En coherencia con lo mencionado anteriormente, se debe tener en cuenta que la herramienta denominada Kahoot tiene una relación estrecha con el desarrollo de la competencia comunicativa en los estudiantes del idioma inglés, ya que, es un medio enriquecedor, el cual permite al aprendiz leer y hablar en la lengua extranjera. Lo anterior permite, que el estudiante de una manera creativa y dinámica involucre sus conocimientos adquiridos y aprenda a utilizarlos en momentos que sean necesarios desde el enfoque virtual y teniendo así un crecimiento intelectual.

Así mismo, la competencia comunicativa en los estudiantes se construye en un ambiente pedagógico razonable e idóneo, para que las capacidades intelectuales mejoren constantemente y

su facultad de comunicarse en una segunda lengua sea efectiva en el entorno en el cual ellos conviven diariamente. La pedagogía del docente es coherente y llamativa para el estudiante, ya que, en conjunto con la herramienta Kahoot se logra crear espacios interactivos, los cuales se convierten en base fundamental en los estudiantes del grado tercero del colegio la presentación.

Por otro lado, encontramos que los estudiantes a raíz de la pandemia se quedaron en sus casas y fue difícil encontrar formas para llamar su atención, además, que su proceso de aprendizaje se convirtiera en un medio efectivo para garantizar el proceso de enseñanza. A partir del momento en el cual se empezó a utilizar la herramienta kahoot en un ambiente sincrónico, se pudo observar que el resultado fue eficaz y efectivo, puesto que, los estudiantes demostraron mucha emoción por la didáctica y dinámica que el juego tiene para desarrollar los conocimientos.

Para poder aplicar este recurso en los estudiantes se realizó primero un consentimiento informado, para que los padres de familia se enteraran que el docente el inglés iba a realizar esta actividad, dado que, fue algo nuevo para la institución, también se realizó un pre- test que permitió conocer el nivel académico de los estudiantes en la asignatura de inglés. Después de la primera vez que se utilizó este recurso tecnológico, los estudiantes en cada clase esperaban con ansias el final de esta para realizar la dinámica de Kahoot; para ellos cada clase es un reto, ya que, de manera divertida logran adquirir un conocimiento en contexto real.

Ahora bien, cuando se regresó a las aulas de manera semi-presencial se vio afectado el uso del recurso, puesto que, en la institución específicamente en los salones no hay computador para cada estudiante y por esto, el docente buscó estrategias para realizar la actividad llevando a los estudiantes a la sala de informática esporádicamente y así utilizar el recurso con los estudiantes, los cuales esperan con anhelo profundo cada día que el docente escoja para llevarlos a la sala y realizar la actividad.

En conclusión, se puede determinar que el estudio que se realizó de la aplicación del recurso tecnológico Kahoot fue exitosa y que permitió garantizar formas innovadoras de enseñanza aprendizaje que permitieran que el estudiante adquiriera un nuevo conocimiento de una manera dinamizadora y atractiva, siendo así una forma asertiva de aprendizaje en los estudiantes del grado tercero. Este estudio garantizará que los investigadores que deseen implementar este recurso en sus métodos de enseñanza lo puedan hacer con la seguridad de que este recurso tecnológico es garante de efectividad en los procesos del conocimiento.

Discusión

La realización de este proyecto aplicado deja en evidencia la gran influencia que tienen las TIC como recurso didáctico para en la orientación del conocimiento en los estudiantes, toda vez, que estas herramientas tecnológicas hacen parte del contexto real de la comunidad educativa y son fuente de gran interés, motivación en niños jóvenes y adultos. Las TIC han tomado importancia en gran parte de la sociedad y la educación no iba a ser la excepción, ya que, brindan dinamismo y facilidad para los usuarios, en especial para los nativos digitales (niños, niñas y jóvenes) generando consigo un aprendizaje significativo gracias a la simulación de experiencias y motivación que estas propician al momento de aprender (Arias et al. 2019).

Las tecnologías de la información y la comunicación se han considerado en muchas ocasiones como fuente de distracción para los estudiantes, para algunos profesionales de la educación estas tecnologías se han convertido en todo un reto, ya que, no cuentan con habilidades innatas que les permitan gestionar el conocimiento a través de estas herramientas teniendo en cuenta que muchos de los docentes de hoy en día (año 2022) no han logrado convertirse en migrantes digitales para que se facilite la incorporación de las TIC como medio didáctico en el aprendizaje. Por lo anterior, resulta importante que los docentes estén en continua formación en materia de ciencia y tecnología, de tal forma que las TIC se conviertan en un eje movilizador y dinamizador de los procesos educativos siempre y cuando el contexto lo permita, con el propósito de orientar una educación coherente con la realidad social y global.

El inglés se ha convertido en uno de los idiomas más predominantes en el mundo, con ello ha surgido la necesidad de educar y formar a los nuevos profesionales consientes de educarse desde una segunda lengua que les permita ser cada vez más competitivos en el mundo actual, este proyecto investigativo direcciona su accionar a fin de lograr que los estudiantes

adquieran y desarrollen la habilidad de comunicarse desde la competencia comunicativa, de tal forma que este aprendizaje resulte útil al momento de interactuar con su contexto y logre intercambiar conocimiento con sus pares (Savignon y Finocchiaro, 1977).

Kahoot es un recurso didáctico que proporcionan las TIC que permite potenciar la motivación e interés en los y las estudiantes, el cual puede utilizarse de manera individual o grupal gracias a sus múltiples modos de uso que brinda al docente para que diseñe sus actividades o talleres, esta herramienta dinamiza los procesos de seguimiento y medición del conocimiento de manera instantánea al contar con una retroalimentación estadística de cada usuario (estudiante) o el grupo de usuarios, la herramienta es de uso abierto y gratuito. Por lo anterior se puede establecer que la herramienta no solo aporta beneficios al aprendizaje didáctico de los y las estudiantes, es un recurso tecnológico que aporta gran valor al docente para la realización de seguimiento académico de sus estudiantes en el transcurso de sus actividades o talleres de tal manera que el profesional de la educación puede optimizar su labor y enfocar más su accionar en fortalecer las debilidades de los estudiantes que presenten dificultades en los aprendizajes.

Los docentes que elaboraron esta propuesta didáctica mediante la herramienta Kahoot para desarrollar la competencia comunicativa en los estudiantes del grado tercero, pensaron en brindar una nueva forma de adquirir el conocimiento desde la lúdica, que incentivará la competitividad, el disfrute de aprender que es otorgado por la herramienta Kahoot desde la gamificación, teniendo en cuenta que la gamificación hace alusión a la mecánica del juego con la finalidad de conseguir mejores resultados en el ámbito educativo al proporcionar un espíritu de competitividad que motiva a los estudiantes cada vez ser mejores en sus aprendizajes gracias a

que esta herramienta permite realizar seguimiento de manera individual y grupal otorgando un lugar a los mejores estudiantes.

Desde la herramienta Kahoot se diseñaron y ejecutaron talleres formativos que enriquecen la competencia comunicativa en los estudiantes del grado tercero desde la producción escrita, con el propósito de generar nuevos conocimientos desde el idioma inglés como segunda lengua, abordando diversas temáticas que enriquecen el dominio del vocabulario del idioma inglés, logrando así determinar basado en los resultados obtenidos a través de la experiencia adquirida en este proceso investigativo con los estudiantes del grado tercero que: el uso didáctico de las tecnologías lograron de esta manera mejorar considerablemente la aprensión de vocabulario gracias al incremento de la motivación e interés de la asignatura del idioma inglés. Es importante destacar que en la orientación de los talleres formativos del idioma inglés en los estudiantes se muestran tranquilos y actúan de manera espontánea al momento de interactuar con la herramienta Kahoot, todo ello producto de la interiorización de los aprendizajes alcanzados a través de los talleres formativos.

La aplicación de los instrumentos de recolección de información desarrollados en la ejecución de este proyecto permitió establecer desde el análisis cualitativo que: la mayoría de los estudiantes están altamente influenciados por las TIC y su uso genera gran interés a las y los estudiantes del colegio La Presentación, la anterior premisa, permitió que los investigadores desarrollaran su accionar didáctico en el fortalecimiento de la competencia comunicativa desde la incorporación de la herramienta Kahoot para la orientación de los aprendizajes desde la lengua inglesa, el recurso Kahoot propicia a la comunidad estudiantil nuevos espacios para interactuar y concebir el conocimiento desde la incorporación de las tecnológicas para que docentes y estudiantes innoven la didáctica educativa y transforme la manera de aprender

Resultados

A continuación, se presenta la información que se recopiló en la aplicación de los instrumentos mencionados para los alumnos del grado tercero, empezando con el consentimiento informado que se les envió a los padres de familia para la aprobación de la aplicación del instrumento durante las clases. Después de lo mencionado con antelación, se evidencia las respuestas de los escolares en cada una de las preguntas que se realizaron por medio de la herramienta tecnológica kahoot.

Tarea 1: Socialización y Firma del Consentimiento Informado

La socialización de la propuesta didáctica para el aprendizaje del idioma inglés, se realizó de manera virtual teniendo en cuenta que para aquel entonces se cancelaron las clases presenciales a causa del COVID - 19 y los educandos se encontraban recibiendo clases de forma virtual durante el proceso de socialización de la propuesta a los padres de familia, los expositores expresaron la importancia de incluir las TIC como recurso didáctico para el aprendizaje del idioma inglés, teniendo en cuenta la gran influencia y aceptación que tienen las tecnologías de la información y la comunicación en la vida de los estudiantes. Posteriormente, se puso en consideración de los padres la aceptación de la propuesta mencionada, a lo cual, por unanimidad fue aprobada. Finalmente, el grupo de investigadores procedió a presentar el formato de consentimiento informado que se haría llegar a los padres de familia, para que firmaran el permiso expreso de la participación de los menores en dicho plan, donde se indicó que los resultados y evidencias fotográficas obtenidas, eran exclusivamente para el trabajo investigativo desarrollado; en el apartado de anexo se presenta un muestreo del consentimiento informado diligenciado por los acudientes.

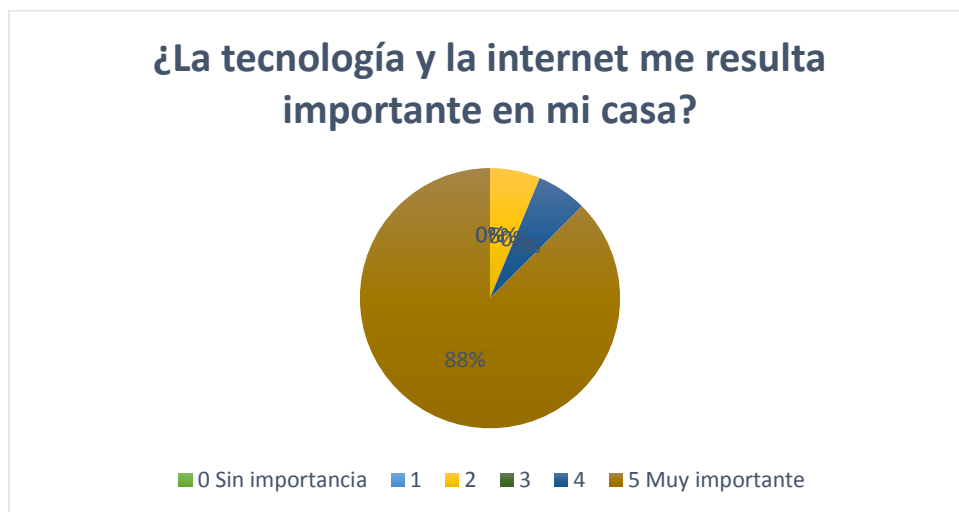
Tarea 2: Encuesta a Estudiantes que Permita Establecer el Nivel de Importancia y el uso que tiene las TIC en la Cotidianidad.

Esta encuesta se aplica a todos los estudiantes focalizados para conocer la importancia que representan las TIC en su cotidianidad, la encuesta se aplicara a través de dos formularios de Google teniendo en cuenta la escala valorativa Likert, la cual permitió establecer el grado de importancia que tienen las TIC para los estudiantes y la frecuencia de su utilización, a continuación, se presentan los resultados obtenidos:

Por consiguiente, el presente instrumento de recolección de información, que se aplicó en el proceso investigativo estuvo basado en la escala valorativa Likert, en el cual se aplica una encuesta a los estudiantes del grado tercero con el propósito de conocer el nivel de importancia que tienen las tecnologías en el uso cotidiano. Así también, se logró establecer y evidenciar los resultados, puesto que, que la mayor parte del cuestionario siempre puntuó a favor del uso de las TIC.

A continuación, se presenta una observación de resultados obtenidos teniendo en cuenta las preguntas más relevantes del cuestionario, a la pregunta: ¿La tecnología y la internet resulta importante en mi casa? A lo cual, 88 % de los estudiantes manifestaron que era muy importante.

Figura 1. Importancia de la Tecnología en Casa de los Estudiantes



Fuente: Elaboración propia.

A la pregunta: ¿La tecnología y la internet me resulta importante en mi colegio? El 66% de los estudiantes lo consideraron que es “muy importante”, 12 % considera que es “importante” y si tomamos en consideración estos dos resultados y sumamos las respuestas, se logra interpretar un interés e importancia de las tecnologías e internet para los estudiantes encuestados, correspondiente a un 78% de favorabilidad.

Pérez et al. (2018) menciona que: “los humanos estamos inmersos en una sociedad de la verdad cuyas características fundamentales son el conocimiento, sus implicancias, compatibilidades y relaciones con los diversos campos de estudio y ciencias, entonces se puede hablar de una sociedad innovadora, tecnológica y creativa” (p.11).

Por su parte el autor Penedo S. (2016) menciona que: “Las nuevas tecnologías se presentan como herramientas de apoyo en la implementación de las metodologías educativas, contribuyendo a la innovación de las prácticas docentes al abrir la puerta a un mundo lleno de posibilidades que, sin ellas, no sería posible” (p10).

Como lo menciona Penedo (2016) las tecnologías deben ser una herramienta de apoyo para el docente que requiere enfrentar la actual sociedad del conocimiento y de la información, que proporcione una educación coherente con las demandas del contexto actual en la era digital, donde las TIC le proporcionen al estudiantado el desarrollo de nuevas habilidades en y con tecnología para la dar origen al desarrollo del pensamiento tecnológico que inspire a la solución de situaciones de la vida cotidiana desde lo aprendido en el aula de clase.

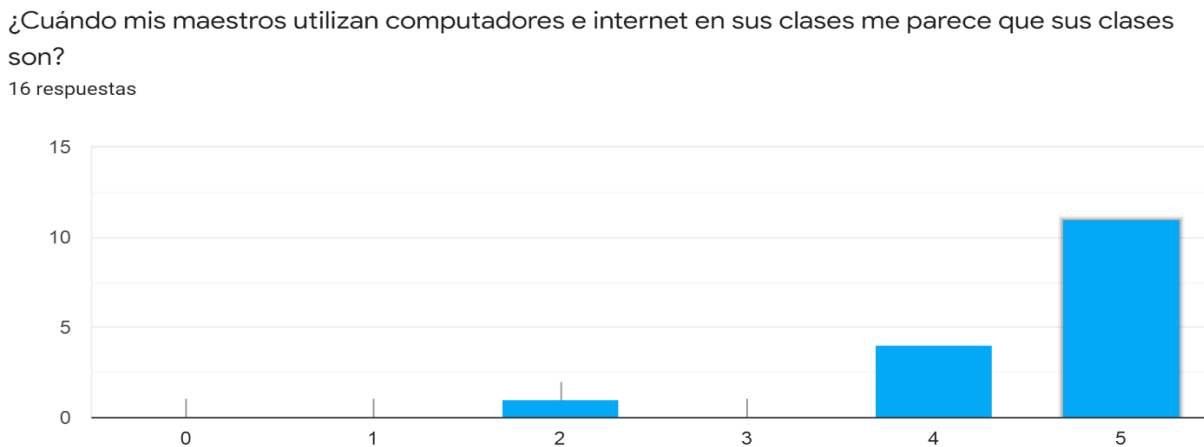
Figura 2. Resulta Importante la Tecnología y la Internet en el Colegio



Fuente: Elaboración propia.

A la pregunta: ¿Cuándo mis maestros utilizan computadores e internet en sus clases me parece que son? Quince de cada 16 encuestados consideraron que son muy “interesantes” las clases que integran las TIC y uno de cada 16 encuestados consideran que estas clases le resultan “importantes”, lo que refleja un alto.

Figura 3. Los docentes Utilizan elementos Tecnológicos en sus clases.



Fuente: Elaboración propia.

Los resultados de este cuestionario permitió reconocer que los procesos de innovación se gestan desde la creatividad y van de la mano de la sociedad del conocimiento y de la información; la incorporación de la ciencia y la tecnología en los procesos educativos posibilitan el desarrollo y progreso a las instituciones y de su estudiantado, esta incorporación de las TIC aumenta la motivación, la productividad y aprehensión del conocimiento, por ello, los autores de esta propuesta didáctica la integran como su insumo más valioso para la generación de procesos educativos innovadoras para el aprendizaje del inglés como segunda lengua.

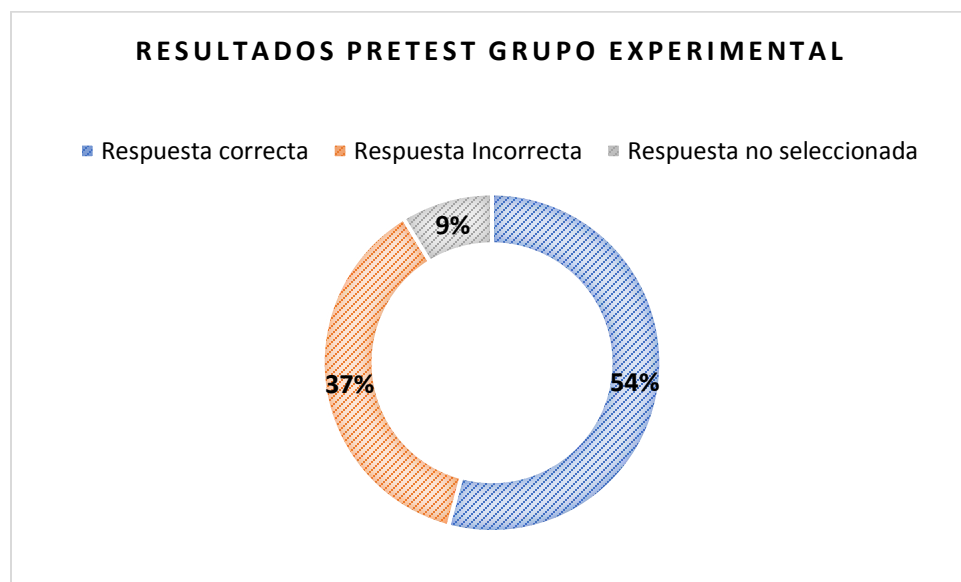
Tarea 3: Aplicación del Pre-test que Permita Identificar el Nivel de Conocimiento del Idioma Inglés Haciendo uso de las TIC a Través de la Herramienta Digital Kahoot.

Se aplica este instrumento a los 16 participantes seleccionados previamente de manera aleatoria, los cuales, tendrán la oportunidad de recibir una serie de talleres formativos orientados bajo la herramienta virtual Kahoot. Este instrumento está elaborado en la herramienta Kahoot, la cual permite presentar un enunciado como pregunta y presentar cuatro opciones de respuesta donde solo una opción es verdadera, el pretest ayudara a cuantificar el nivel de conocimientos y

dominio que poseen los estudiantes seleccionados entorno a temáticas como: Verbs, School Supplies, Days of the week, months of the year and weather, los anteriores contenidos se tuvieron en cuenta conforme al plan de estudios de inglés del Colegio La Presentación correspondientes a los periodos académicos uno, dos y tres.

A continuación, se presenta la figura 4 la cual permite evidenciar los niveles de frecuencia que se lograron establecer en la aplicación del instrumento donde un 9% de las respuestas del pretest no fueron seleccionadas, 37% de los participantes seleccionaron una frecuencia de respuesta incorrecta y un 54 % de los participantes acertaron la respuesta correcta. Lo anterior, nos permite inferir que los estudiantes carecen de conocimientos de las temáticas evaluadas (Verbs, School Supplies, Days of the week, months of the year and weather) y requieren de orientación pedagógica formativa que le permita la aprehensión de dichos conocimientos en la asignatura inglés.

Figura 4. Análisis Estadístico Pretest



Fuente: Elaboración propia.

Tarea 4: Pretest Grupo de Control

El pretest de control se aplica como instrumento a los 16 participantes seleccionados previamente de manera aleatoria los cuales continuaran con la formación académica tradicional de la asignatura inglés teniendo en cuenta los contenidos dispuestos para el plan de estudios de la asignatura tomando en consideración lo dispuesto para el primero, segundo y tercer periodo académico que incluye temáticas como: Verbs, School Supplies, Days of the week, months of the year and weather.

A continuación, se presenta la figura 5 la cual permite evidenciar los niveles de frecuencia que se lograron establecer en la aplicación del instrumento donde un 9% de las respuestas del pretest no fueron seleccionadas, 39% de los participantes seleccionaron una frecuencia de respuesta incorrecta y un 52 % de los participantes acertaron la respuesta correcta. Lo anterior, nos permite inferir que los estudiantes carecen de conocimientos de las temáticas evaluadas (Verbs, School Supplies, Days of the week, months of the year and weather) y requieren de orientación pedagógica formativa que le permita la aprehensión de dichos conocimientos en la asignatura de inglés.

Figura 5. Análisis Estadístico Pretest



Fuente: Elaboración propia.

Tarea 5: Inducción del uso de la Herramienta Kahoot

Antes de iniciar los talleres formativos los docentes realizaron una explicación del recurso educativo Kahoot y orientaron a los estudiantes del grado tercero una exploración en la web para que conocieran los diferentes entornos y servicios que presta este recurso virtual que posibilita la gestión del conocimiento. Después de socializar con los estudiantes los bienes y servicios que podemos encontrar en el recurso virtual Kahoot para adquirir nuevos conocimientos que fortalezcan la competencia comunicativa del idioma inglés se logró observar que con la incorporación del recurso tecnológico en el proceso educativo para el aprendizaje del idioma inglés los estudiantes vivenciaron una nueva experiencia didáctica que reflejó en ellos un mayor interés por descubrir nuevos contenidos desde el recurso Kahoot; El interés y la motivación observada en los estudiantes tras la primera orientación pedagógica para explorar la herramienta Kahoot permite que los estudiantes visibilicen una nueva forma de aprender desde la didáctica educativa que incorpora las TIC en los estudiantes del grado tercero del Colegio de la Presentación de Pitalito Huila.

Los elementos tecnológicos hacen parte de la cotidianidad de los y las estudiantes y resultan de gran interés para los infantes, por ello, desde la praxis educativa surge la necesidad fundamental de incorporar las tecnologías a la práctica pedagógica, en especial al momento de la enseñanza para que estos conocimientos cautiven la atención e interés de los estudiantes (Acevedo, 2017). Resulta necesario comprender que la tecnología ha revolucionado y transformado la manera como se orienta la educación y también ha transformado la forma de comunicarnos y de transmitir la cultura de nuestros contextos. Es importante reconocer que desde las aulas de clase también se gesta conocimiento y cultura como lo afirma Álvarez (2004) citado en Acevedo (2017).“aporta la mirada sobre la escuela y su relación con los espacios

sociales. Ella como institución “formadora de sujetos y de divulgación del conocimiento y la cultura” (p. 117).

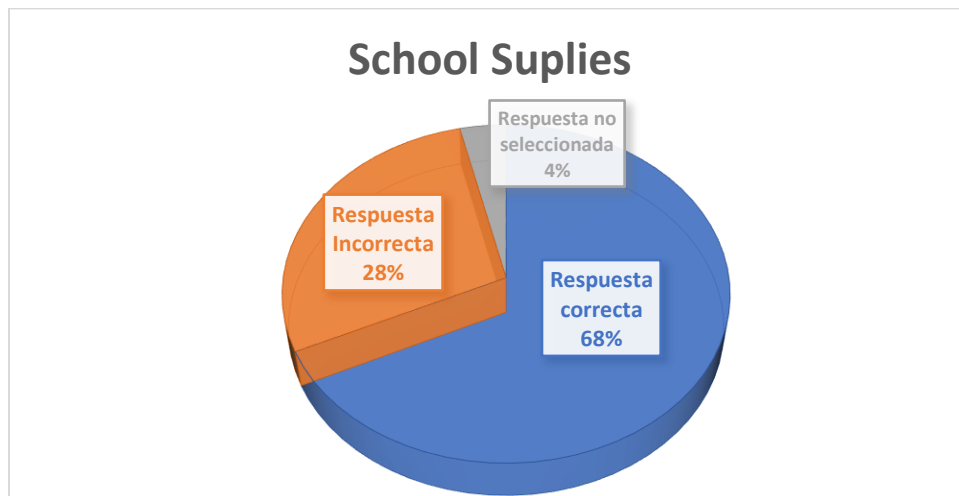
Para la orientación de talleres formativos no se estableció límite de tiempo pero cuando se realizaron los primeros procesos evaluativos de los talleres formativos realizados se les brindó un espacio de tiempo de un minuto a los estudiantes con el propósito de que se fueran adaptando a la plataforma, en los siguientes procesos evaluativos se les disminuyó el límite de tiempo para marcar la respuesta de 30 segundos y en el último taller se redujo a un tiempo límite de 20 segundos para que dieran respuesta a los interrogantes y situaciones

Tarea 6: Taller Formativo 1 School Supplies

Para esta actividad se presentan doce imágenes correspondientes a suministros escolares que son de uso cotidiano para el desarrollo de sus actividades académicas, los estudiantes reciben la orientación pedagógica por parte del docente junto a la correcta pronunciación primera mente, posteriormente hacen uso del recurso Kahoot para interiorizar el conocimiento y prepararse para la fase evaluativa donde los estudiantes deberán identificar y seleccionar la respuesta correcta teniendo en cuenta la orientación pedagógica en el taller formativo teniendo en cuenta la correcta escritura de cada uno de ellos. En la aplicación del taller formativo se logró evidenciar que los estudiantes tienen una mayor motivación y desean ingresar a las clases de inglés para jugar en el recurso Kahoot, se observa en el desarrollo del taller que los estudiantes indagan al docente y participan de manera más activa en el taller en pro de lograr tener una buena puntuación en la fase evaluativa, después de la ejecución del segundo taller formativo se puede percibir en los estudiantes una mejor actitud ante la asignatura se muestran como estudiantes más motivados e inquietos por ingresar a las clases de inglés, se evidencia que los estudiantes participaron de manera continua y proactiva en el desarrollo de la clase. A continuación, se presenta la figura

estadística de la frecuencia de respuesta que se obtuvo tras la aplicación de test del recurso Kahoot, para esta tercera actividad los estudiantes contaron con un tiempo límite de 30 segundos para marcar la respuesta de cada interrogante planteado

Figura 6. Análisis Estadístico School Suplies.



Fuente: Elaboración propia.

Tabla 8. Frecuencia de respuesta de los estudiantes School Suplies.

| Estudiante | Respuestas correctas | Respuestas Incorrectas | Respuestas no seleccionadas |
|-------------------|-----------------------------|-------------------------------|------------------------------------|
| Estudiante 5 | 8 | 3 | 1 |
| Estudiante 6 | 7 | 4 | 1 |
| Estudiante 3 | 9 | 2 | 1 |
| Estudiante 7 | 8 | 4 | 0 |
| Estudiante 2 | 9 | 2 | 1 |
| Estudiante 14 | 8 | 3 | 1 |
| Estudiante 12 | 9 | 3 | 0 |
| Estudiante 8 | 8 | 4 | 0 |
| Estudiante 4 | 9 | 3 | 0 |
| Estudiante 9 | 8 | 4 | 0 |
| Estudiante 11 | 9 | 3 | 0 |
| Estudiante 16 | 7 | 5 | 0 |
| Estudiante 1 | 7 | 5 | 0 |
| Estudiante 15 | 8 | 3 | 1 |
| Estudiante 10 | 7 | 4 | 1 |
| Estudiante 13 | 9 | 2 | 1 |

Fuente: Elaboración propia.

Al realizar el análisis estadístico de la frecuencia de respuestas que puntuaron los estudiantes se logró establecer que el 4% de los participantes no selecciono ninguna respuesta, el 28% de los estudiantes marcaron respuestas incorrectas del cuestionario y el 68% de los participantes respondió acertadamente los 12 interrogantes planteados.

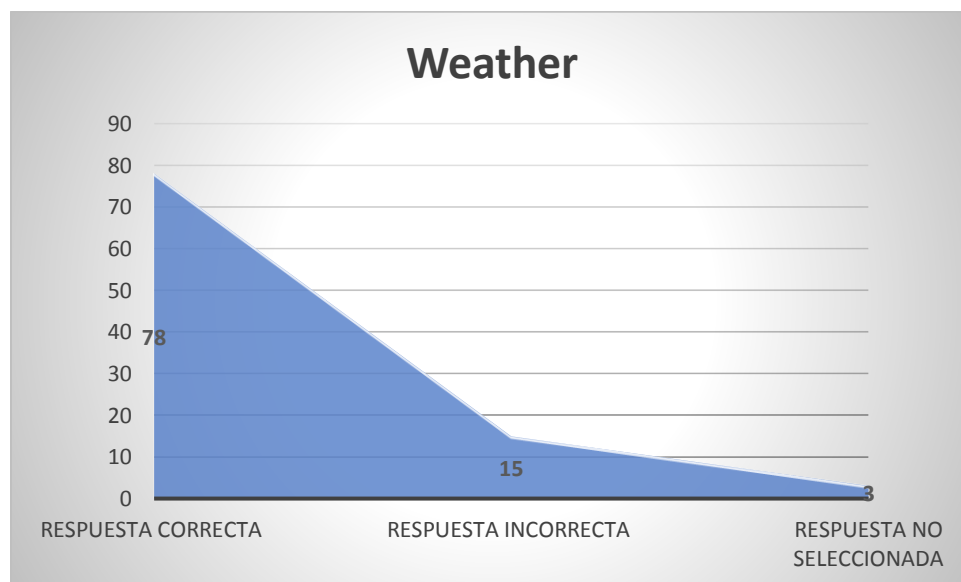
Los medios de comunicación y las tecnologías de la información e internet han permeado tanto el entorno social de niños, adolescentes, jóvenes y adultos, convirtiéndose en medio de socialización de las primeras generaciones, ya que, son estos medios los que actualmente les proporcionan modelos y pautas de comportamiento; en muchas ocasiones la tecnología puede ser vista como destructora al disipar la comunicación y los procesos de interacción que se

desarrollan en la familia y la escuela, pero esta situación no debe entenderse de esta manera y resulta necesario replantear y considerar la tecnología como una oportunidad que tienen las personas y educadores para aprender y desarrollar nuevas habilidades en los niños, jóvenes y adultos para lograr una mejor gestión del conocimiento que resulta propicio para lograr desarrollar un pensamiento tecnológico (Barbero, 2009).

Tarea 7: Taller formativo 2 Weather

En el proceso de el interrogante acerca del clima en inglés pudimos obtener como resultado que un porcentaje muy bajo no pudo dar respuesta a este interrogante el cual corresponde a un 3%. Lo contrario con los estudiantes que lograron un buen resultado en la solución de esta, el cual es de un 78% y los que tienes dificultad con el tema fue de un 15%. para esta quinta actividad los estudiantes contaron con un tiempo límite de 20 segundos para marcar la respuesta de cada interrogante planteado

Figura 7. Análisis Estadístico Weather.



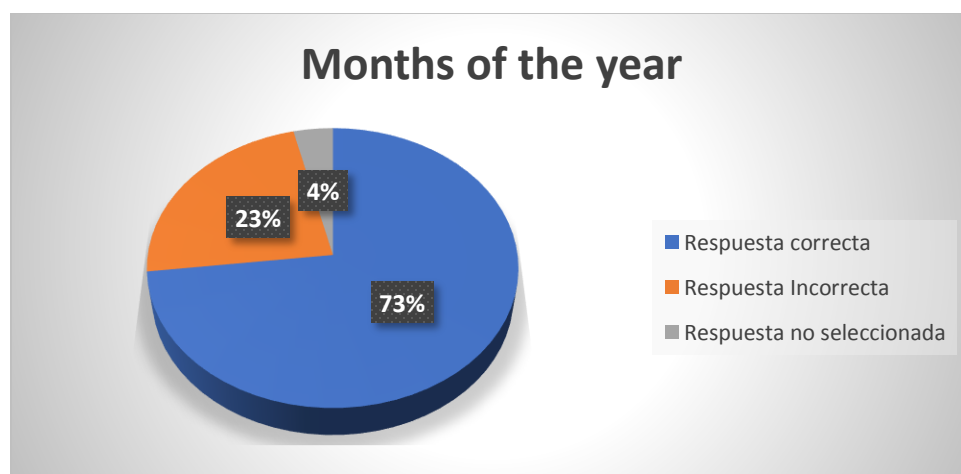
Fuente: Elaboración propia.

La enseñanza de una segunda lengua como lo es el inglés en Colombia se debe convertir en una independencia a nivel general ya que, se pueden implementar entre si diferentes estrategias para garantizar la adquisición del conocimiento que se quiere compartir. La tecnología es una herramienta que fortalece los procesos de enseñanza aprendizaje en conjunto con la competencia comunicativa en inglés. Dejando como resultado el mejoramiento del nivel del estudiante y de igual manera el docente debe cambiar su manera de preparar su clase ya que, ahora debe incluir los medios tecnológicos para su implementación. (Valencia, 2015).

Tarea 8: Taller formativo 3 Month of the year

Después de realizar el taller formativo se analizó los resultados obtenidos a través de la siguiente figura permitió establecer que el 4% de los estudiantes no pudieron dar respuesta a la pregunta planteada ya que, se quedaron esperando y nunca seleccionaron una respuesta, por otro lado el 73% acertaron a la respuesta correcta de este interrogante , y el 23% no lograron llegar a la respuesta correcta, para esta cuarta actividad los estudiantes contaron con un tiempo límite de 20 segundos para marcar la respuesta de cada interrogante planteado.

Figura 8. Análisis Estadístico de Months of the Year



Fuente: Elaboración propia.

Tabla 9. Frecuencia de Respuesta Months of the Year

| Estudiante | Respuestas correctas | Respuestas Incorrectas | Respuestas no seleccionadas |
|-------------------|-----------------------------|-------------------------------|------------------------------------|
| Estudiante 6 | 6 | 4 | 0 |
| Estudiante 5 | 7 | 2 | 1 |
| Estudiante 3 | 7 | 3 | 0 |
| Estudiante 4 | 8 | 1 | 1 |
| Estudiante 7 | 8 | 2 | 0 |
| Estudiante 2 | 6 | 3 | 1 |
| Estudiante 1 | 7 | 3 | 0 |
| Estudiante 8 | 8 | 1 | 1 |
| Estudiante 9 | 9 | 1 | 0 |
| Estudiante 15 | 7 | 2 | 1 |
| Estudiante 11 | 8 | 2 | 0 |
| Estudiante 12 | 7 | 3 | 0 |
| Estudiante 14 | 8 | 2 | 0 |
| Estudiante 10 | 7 | 3 | 0 |
| Estudiante 13 | 8 | 2 | 0 |
| Estudiante 15 | 6 | 3 | 1 |

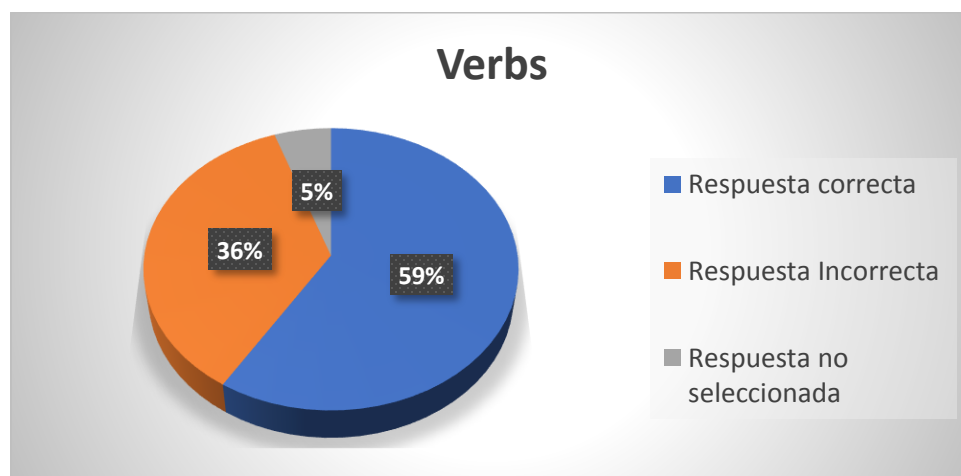
Fuente: Elaboración propia.

El uso de las herramientas tecnológicas como lo es Kahoot es muy motivante para cada uno de ellos en la asignatura de inglés y eso se ve reflejado en la reaccione de ellos al aplicarlo, después de tanta virtualidad por la pandemia los docentes podemos tener nuevamente una comunicación sincrónica presencial con los estudiantes y brindarles una guía correcta para su aplicación y se convierte una actividad interactiva y se fortalece en medio de su proceso la habilidad comunicativa en inglés. Los estudiantes demuestran gran interés en este tipo de procesos nuevos para ellos ya que, se convierten en escenarios motivantes, llamativos para ellos y se traslada la educación tradicional a diversos ambientes nuevos.

Tarea 9: Taller Formativo 4 Common Verbs

Este taller formativo está enfocado en enriquecer la competencia comunicativa léxica en los 16 estudiantes del grado tercero pertenecientes al grupo 1, se presentan en la actividad una serie de imágenes que permite que los estudiantes logren identificar puntualmente el verbo con la debida pronunciación a través de la orientación pedagógica la cual repasan a través de la herramienta kahoot, posteriormente se presenta la fase evaluativa de la actividad donde los estudiantes deberán observar las opciones de respuesta que se les presenta y elegir la que tenga una escritura correcta, en la actividad se abordan siete verbos en inglés los cuales son de uso cotidiano en el idioma nativo y que fácilmente lo pueden correlacionar con su cotidianidad. Después de la aplicación de este taller formativo se analiza la frecuencia de respuesta de los participantes, la cual permitió establecer que en la actividad los estudiantes obtuvieron un 59% de respuestas correctas y un 36 % de ellos respondieron de manera incorrectas y un 5% no selecciono ninguna opción de respuesta como se puede evidenciar en la tabla 1. Para esta primera actividad los estudiantes contaron con un tiempo límite de un minuto para marcar la respuesta de cada interrogante planteado.

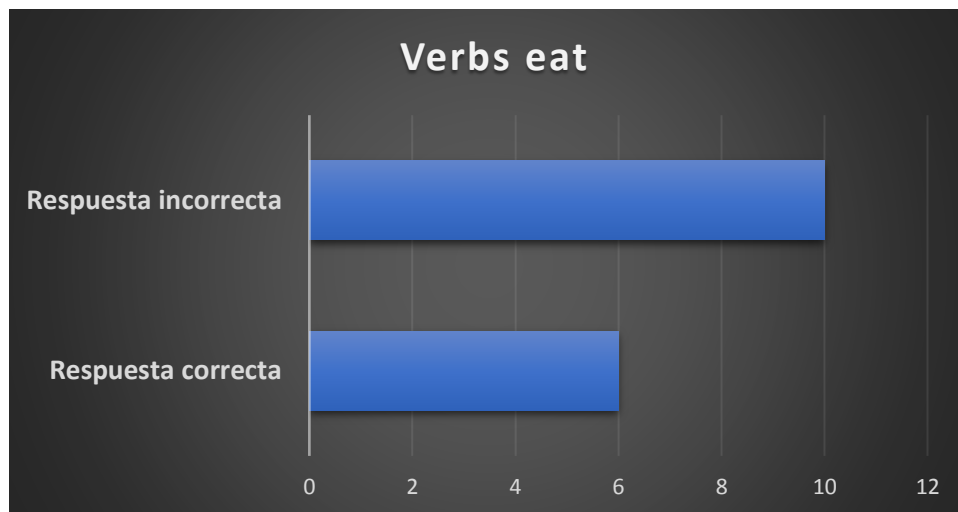
Figura 9. Análisis Estadístico Verbs



Fuente: Elaboración propia.

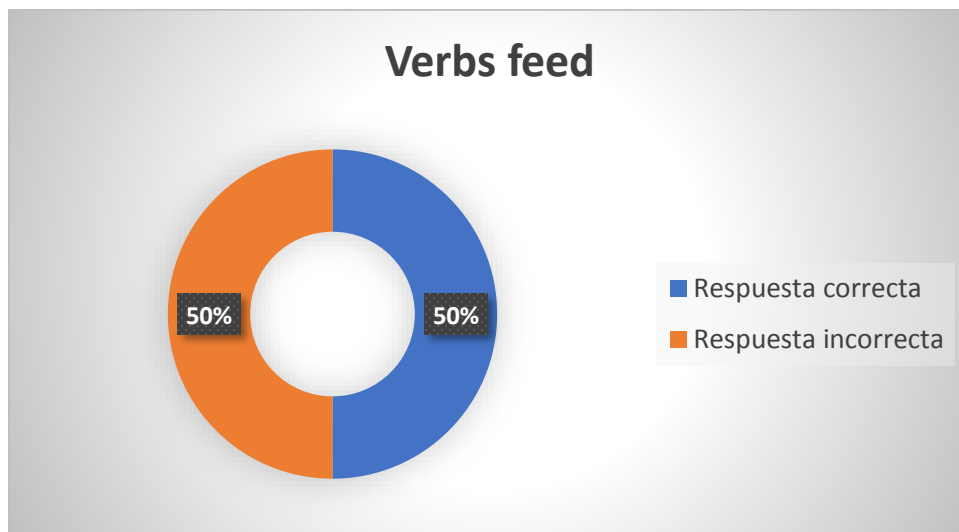
Las dos preguntas que el recurso Kahoot puntuó como más difícil para los participantes hacen referencia a los verbs: eat y feed que se puede apreciar en la figura 10 y figura 11.

Figura 10. Análisis Estadístico Verbs Eat.



Fuente: Elaboración propia.

Figura 11. Análisis Estadístico Verbs Feed.



Fuente: Elaboración propia.

En la tabla 5 se presenta la lista de participantes plasmada en una tabla que permite observar la puntuación que le da el recurso Kahoot a cada participante teniendo en cuenta el

tiempo que el estudiante tardo en seleccionar las respuestas, las respuestas correctas, las respuestas incorrectas y las no seleccionadas.

Tabla 10. Frecuencia de respuesta Verbs Feed.

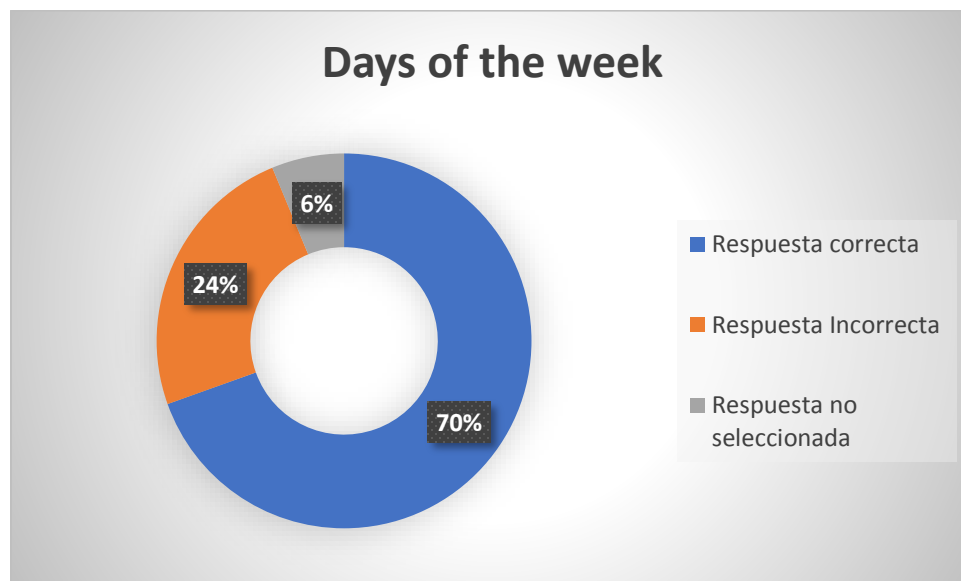
| Estudiante | Total, Score (points) | Respuestas Incorrectas | Respuestas incorrectas | Respuesta no seleccionada |
|-------------------|------------------------------|-------------------------------|-------------------------------|----------------------------------|
| Estudiante 5 | 5710 | 6 | 1 | |
| Estudiante 6 | 5266 | 5 | 2 | |
| Estudiante 3 | 4840 | 5 | 1 | 1 |
| Estudiante 1 | 4742 | 5 | 2 | |
| Estudiante 2 | 4697 | 5 | 2 | |
| Estudiante 16 | 4535 | 5 | 2 | |
| Estudiante 10 | 4451 | 4 | 3 | |
| Estudiante 8 | 4373 | 3 | 3 | 1 |
| Estudiante 4 | 4352 | 3 | 4 | |
| Estudiante 9 | 3993 | 3 | 4 | |
| Estudiante 11 | 3893 | 3 | 3 | 1 |
| Estudiante 14 | 3783 | 3 | 3 | 1 |
| Estudiante 7 | 3700 | 3 | 4 | |
| Estudiante 15 | 2884 | 3 | 4 | |
| Estudiante 12 | 2546 | 3 | 4 | |
| Estudiante 13 | 2330 | 4 | 2 | 1 |

Fuente: Elaboración propia

Tarea 10: Taller Formativo 5 Days of the Week

Después de realizar el taller formativo y analizar estadísticamente la figura número doce, se establece que el 70 % de los estudiantes dieron la respuesta correcta en el test acerca de los días de la semana en inglés, el 24% la respuesta incorrecta y el 6% por no saber la respuesta dejaron pasar el tiempo y no contestaron, para esta segunda actividad los estudiantes contaron con un tiempo de 30 segundos para marcar la respuesta de cada interrogante planteado.

Figura 12. Análisis Estadístico Days of the Week.



Fuente: Elaboración propia.

La herramienta tecnológica Kahoot brinda un valor agregado valioso en la orientación de la asignatura de inglés al convertirse en un plus que permite incentivar el interés y el dinamismo en la clase gracias a la incorporación de las tecnologías en el proceso de enseñanza que genera mayor expectativa, agrado y empatía en los estudiantes por la asignatura (Valencia,2015). Lo anterior, permite validar que la inclusión de las TIC en el aula de clase a través del recurso educativo Kahoot posibilita buenos resultados en los aprendizajes como se evidencia al analizar la figura 12 que permite visibilizar que un 70% de los estudiantes respondieron correctamente el ítem evaluado en el taller formativo, un 24 % dio una respuesta incorrecta y tan solo un 6% de los participantes no selecciono ninguna respuesta, los estudiantes que no lograron seleccionar ninguna respuesta expresaron a los docentes investigadores que había sido limitado el tiempo para analizar las preguntas y dar respuesta, logrando así establecer que una gran mayoría logro interiorizar los aprendizajes que se orientaron en el taller formativo.

Tarea 11 Aplicación del Pos-tes que Permita Cuantificar el Nivel de Conocimiento Alcanzado del Idioma Inglés Después de Haber Implementado el uso de la Herramienta Kahoot

Durante la aplicación de este postest se logró evidenciar el alto índice de aceptación que se obtuvo tras la aplicación del recurso educativo Kahoot a los estudiantes del grupo uno del grado tercero del colegio la Presentación, es gratificante evidenciar un notorio crecimiento de los conocimientos de la competencia comunicativa de la asignatura de inglés y el enriquecer su vocabulario. Los estudiantes demostraron interés y serenidad al momento de la aplicación del post-tes después de mencionar los investigadores que en esta actividad se evaluaría todo lo correspondiente a las temáticas anteriormente abordadas desde los diferentes talleres formativos, de esta manera se logró ejecutar satisfactoriamente el instrumento mencionado.

Los estudiantes después de vivenciar la experiencia con el recurso didáctico Kahoot para la enseñanza del idioma inglés se dieron cuenta que la asignatura no resulta tan compleja como lo expresaron los estudiantes en una encuesta diligenciada al inicio de este proyecto, gracias a que todo ello depende de la didáctica con la que se orienten los contenidos de la asignatura en consecuencia se evidencio un mayor agrado al recibir la orientación de los contenidos de la asignatura, en los resultados del post-test se evidencio un alto índice de frecuencia en las respuestas correctas puntuando con un 80 % el balance general del grupo de control. Esto permite evidenciar que la estrategia didáctica en la asignatura de inglés aplicando los medios tecnológicos se convierte en un medio garante para mejorar la competencia comunicativa y la interiorización de contenidos del idioma inglés como se puede visualizar en la tabla 5.

Tabla 11. Ranking Post-Test.

| Post Test | | | | |
|--------------|-----------------|----------------------|-----------------|-------------------|
| Final Scores | | | | |
| Rank | Player | Total Score (points) | Correct Answers | Incorrect Answers |
| 1 | juanda123 | 26918 | 30 | |
| 2 | nico | 25928 | 28 | |
| 3 | GreatFox84 | 25857 | 28 | |
| 4 | SARAH CASTRO | 25104 | 27 | |
| 5 | juan 2 | 24551 | 27 | |
| 6 | jeronimo 4 | 24010 | 27 | |
| 7 | gaby 1 | 23842 | 27 | |
| 8 | STEPHANIE | 23820 | 28 | |
| 9 | MATHIAS | 23658 | 26 | |
| 10 | danielpro | 23490 | 25 | |
| 11 | maria victoria | 23224 | 26 | |
| 12 | isa linda. | 22742 | 26 | |
| 13 | sarita enriquez | 21654 | 25 | |
| 14 | emmotero2 | 21575 | 25 | |
| 15 | miranda espitia | 21512 | 25 | |
| 16 | Maria Jose M | 21299 | 23 | |

Fuente: Elaboración propia.

Las treinta preguntas que se realizaron el en post test al grupo de control se tuvo en cuenta la misma información que contenía el pre test, a lo cual dio como resultado son de carácter positivo porque se demostró que los estudiantes del grado tercero del Colegio de La presentación de Pitalito comprendieron de una mejor manera la temática propuesta en clase usando los recursos mediados por las tecnologías de la información como lo es el recurso educativo Kahoot, hay que denotar que la diversión durante la aplicación del proceso fue notoria

porque permitió de manera dinámica que los estudiantes mejoraran su comprensión de carácter general.

Al hacer un análisis comparativo del pretest y los resultados obtenidos en el postest se logra evidenciar notorio incremento en los resultados al puntuar con mayor asertividad respuestas correctas en los distintos ítems evaluados en este último instrumento que se pueden apreciar en la tabla 6 que detalla el número de respuestas correctas, incorrectas y el número de respuestas que no fueron seleccionadas.

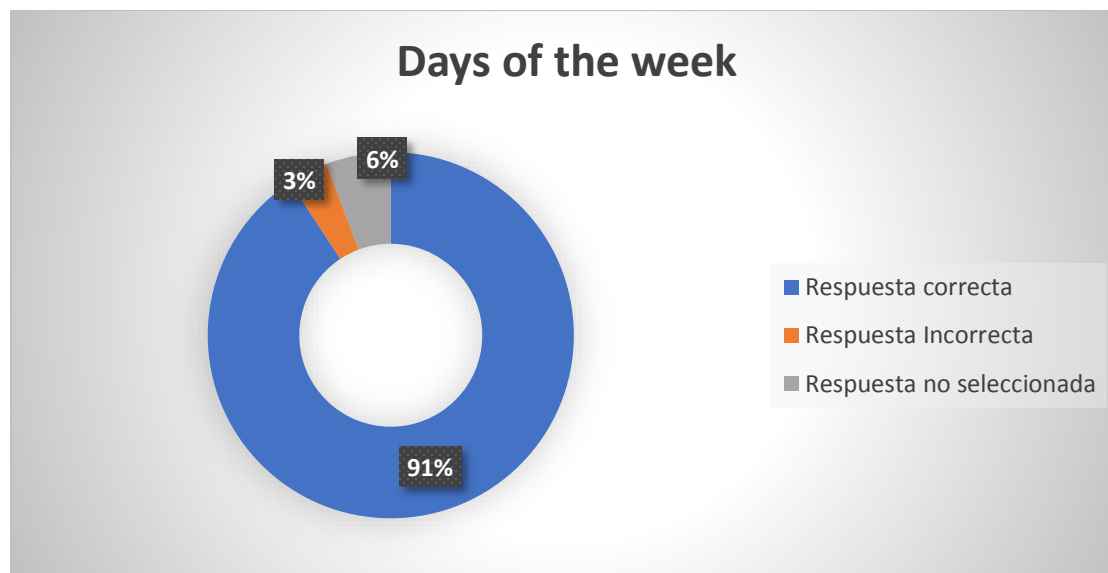
Tabla 12. Respuestas correctas e incorrectas Days of the Weeek.

| Estudiante | Respuesta correcta | Respuesta Incorrecta | Respuesta no seleccionada |
|---------------|--------------------|----------------------|---------------------------|
| Estudiante 1 | 1 | 0 | 0 |
| Estudiante 2 | 1 | 0 | 0 |
| Estudiante 3 | 1 | 0 | 0 |
| Estudiante 4 | 1 | 0 | 0 |
| Estudiante 5 | 1 | 0 | 0 |
| Estudiante 6 | 1 | 0 | 0 |
| Estudiante 7 | 0 | 0 | 1 |
| Estudiante 8 | 1 | 0 | 0 |
| Estudiante 9 | 1 | 0 | 0 |
| Estudiante 10 | 1 | 0 | 0 |
| Estudiante 11 | 1 | 0 | 0 |
| Estudiante 12 | 0 | 0 | 0 |
| Estudiante 13 | 1 | 0 | 1 |
| Estudiante 14 | 1 | 0 | 0 |
| Estudiante 15 | 0 | 1 | 0 |
| Estudiante 16 | 1 | 0 | 0 |
| Total | 13 | 1 | 2 |

Fuente: Elaboración propia.

En la figura de la pregunta Days of the week se puede evidenciar que los estudiantes aprobaron más de un noventa por ciento en las respuestas correctas a diferencia del pre- test que el margen de respuestas acertadas era inferior al 70 % por esto se puede inferir que los estudiantes del grupo de control del grado tercero mejoraron su vocabulario usando la herramienta tecnológica Kahoot en más de un 20 % lo cual nos indica que la aplicación de los talleres formativos causaron un efecto positivo en los estudiantes gracias la integración de las TIC en los procesos educativos que generan un efecto positivo de mayor interés y agrado por la asignatura del inglés en los estudiantes como se refleja en la figura 13 que presenta un índice de respuestas correctas que puntúan en un 91%.

Figura 13. Análisis Estadístico Days of the Week.



Fuente: Elaboración propia.

A continuación, se presenta la tabla 8 que permite evidenciar el número de respuestas correctas, incorrectas y no seleccionadas que fue marcada por cada uno de los dieciséis participantes del grupo de control uno. A continuación, se presenta la tabla que muestra de

manera detallada el número de respuestas correctas, incorrectas y el número de respuestas que no fueron seleccionadas por los estudiantes.

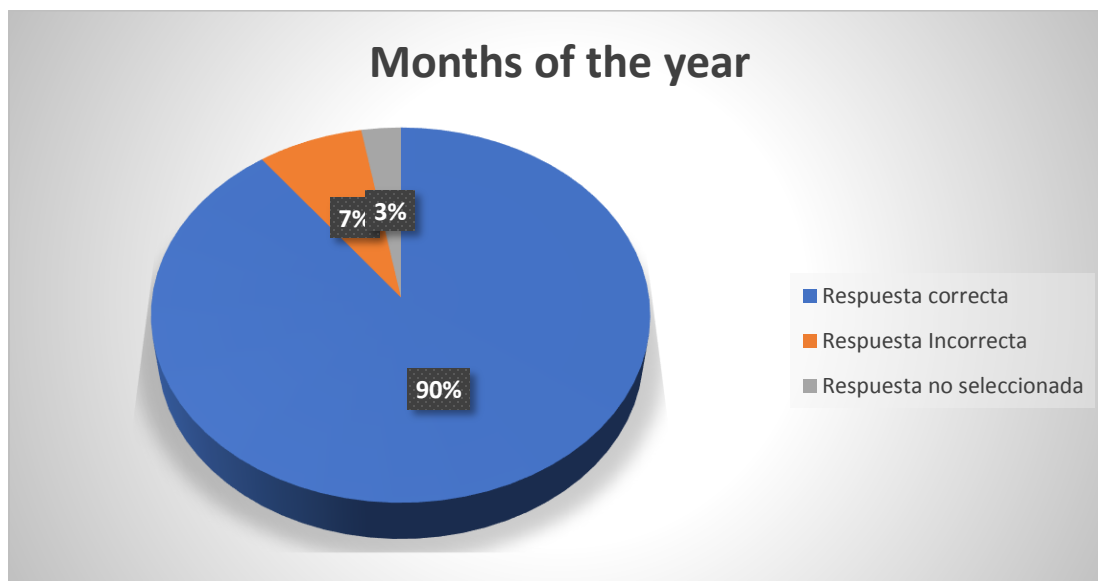
Tabla 13. Respuestas correctas e incorrectas Month of the year

| Estudiante | Respuesta correcta | Respuesta Incorrecta | Respuesta no seleccionada |
|---------------|--------------------|----------------------|---------------------------|
| Estudiante 6 | 1 | 0 | 0 |
| Estudiante 5 | 1 | 0 | 0 |
| Estudiante 3 | 1 | 0 | 0 |
| Estudiante 4 | 1 | 0 | 0 |
| Estudiante 7 | 1 | 0 | 0 |
| Estudiante 2 | 0 | 1 | 0 |
| Estudiante 1 | 1 | 0 | 0 |
| Estudiante 8 | 1 | 0 | 0 |
| Estudiante 9 | 0 | 1 | 0 |
| Estudiante 15 | 1 | 0 | 0 |
| Estudiante 11 | 1 | 0 | 0 |
| Estudiante 12 | 1 | 0 | 0 |
| Estudiante 14 | 1 | 0 | 0 |
| Estudiante 10 | 1 | 0 | 0 |
| Estudiante 13 | 1 | 0 | 0 |
| Estudiante 15 | 0 | 0 | 1 |
| Total | 13 | 2 | 1 |

Fuente: Elaboración propia.

En la pregunta referente los meses del año en inglés “Month of the year” los estudiantes obtuvieron una aprobación de un 90% lo cual ratifica que el uso de una estrategia didáctica mediada por las redes de conocimiento como es un recurso educativo en este caso Kahoot demostró que su aplicación garantiza un índice superior a lo que se busca en una educación actual. Lo cual es que los estudiantes adquieran de manera efectiva los conocimientos de una forma llamativa para aplicarla a su contexto durante su proceso educativo.

Figura 14. Months of the year.



Fuente: Elaboración propia.

A continuación, se expone la tabla 9 que permite evidenciar el número de respuestas correctas, incorrectas y el número de respuestas que no fueron seleccionadas por los estudiantes.

Tabla 14. Respuestas correctas e incorrectas

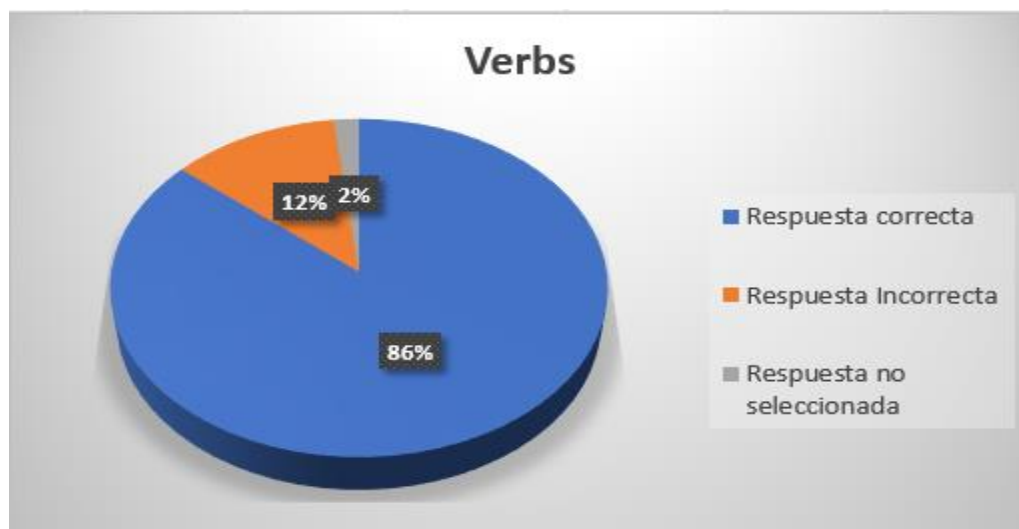
| Estudiante | Respuesta correcta | Respuesta Incorrecta | Respuesta no seleccionada |
|---------------|--------------------|----------------------|---------------------------|
| Estudiante 1 | 1 | 0 | 0 |
| Estudiante 2 | 0 | 1 | 0 |
| Estudiante 3 | 0 | 0 | 1 |
| Estudiante 4 | 1 | 0 | 0 |
| Estudiante 5 | 1 | 0 | 0 |
| Estudiante 6 | 1 | 0 | 0 |
| Estudiante 7 | 1 | 0 | 0 |
| Estudiante 8 | 1 | 0 | 0 |
| Estudiante 9 | 1 | 0 | 0 |
| Estudiante 10 | 0 | 1 | 0 |
| Estudiante 11 | 1 | 0 | 0 |

| | | | |
|---------------|-----------|----------|----------|
| Estudiante 12 | 1 | 0 | 0 |
| Estudiante 13 | 1 | 0 | 0 |
| Estudiante 14 | 1 | 0 | 0 |
| Estudiante 15 | 1 | 0 | 0 |
| Estudiante 16 | 1 | 0 | 0 |
| Total | 13 | 2 | 1 |

Fuente: Elaboración propia.

Seguidamente se presenta el análisis de los Verbos en el idioma inglés que son igual o más importante que la gramática en general y en la aplicación del pre test se evidencio un índice muy bajo de conocimiento de esta temática era de 56%, gracias al uso de las estrategias didácticas usadas para el nuevo conocimiento del idioma inglés se puede denotar que su crecimiento en el dominio del tema fue alto y de esta manera se facilitara a cada estudiante que aplique en su diario aprendizaje la temática aprendida con uso de esta estrategia innovadora. El porcentaje alcanzado por los estudiantes es mayor de un 80 %, esto indica que la aceptación del proceso fue efectiva.

Figura 15. Verbs.



Fuente: Elaboración propia.

En la aplicación del instrumento los estudiantes demostraron la adquisición de un nuevo vocabulario, referente los meses del año en inglés, elementos del salón de clase, el clima, los verbos comunes y los días de la semana. La adquisición de este nuevo conocimiento mediado por el recurso tecnológico Kahoot garantiza que los estudiantes logren tener un mejor desempeño en la asignatura conforme a lo dispuesto en el plan de estudios institución logrando con ello desarrollar la competencia comunicativa en inglés.

Conclusiones

La realización de este proyecto permitió reconocer el papel determinante que cumple un plan de estudios debidamente actualizado para una institución, el cual, debe corresponder a los lineamientos emanados por el MEN (Ministerio de Educación Nacional) con el firme propósito de brindar un proceso educativo pertinente, que corresponda a dichas reglas, como son los derechos básicos de aprendizaje, tal como se encontró en el colegio la presentación de Pitalito. Al contar con un plan de estudios actualizados posibilita la incorporación de las TIC en la orientación de los contenidos, tal como se presenta en este proyecto de investigación que incorpora el recurso didáctico Kahoot como medio tecnológico que permitió impulsar de manera colectiva e individual el mejoramiento de habilidades comunicativas desde el idioma inglés.

Gracias al desarrollo de distintos talleres formativos que propiciaron una participación y dinámica en el estudiantado se logró evidenciar cualitativamente como los niños y niñas incrementaron el interés y autonomía en los procesos de aprendizaje de los estudiantes del grado tercero. En coherencia con lo anterior, resulta indispensable que, durante los primeros años de escolaridad del estudiante, se logre cimentar buenos conocimientos del idioma inglés. Lo anterior, con el ánimo que el estudiante se motive y desee aprender un poco más de este idioma. Todo este interés por descubrir y aprender, lo proporcionara la didáctica educativa que reciba el estudiante en su formación inicial. Asimismo, lo que se pretende con la inclusión de las tecnologías en la didáctica educativa, es que el estudiantado disfrute de la experiencia de aprender estando de la mano con la tecnología que es a lo que más dedica su tiempo.

Por otro lado, la implementación de los talleres formativos dejó en evidencia que la herramienta tecnológica kahoot ofrece una amplia variedad de posibilidades didácticas al momento de orientar el conocimiento del idioma inglés a través de diferentes actividades que les

permita a los orientadores una fácil aplicación en el aula, además, que les permita a los alumnos alcanzar objetivos y mejorar en su competencia comunicativa del idioma inglés como lengua extranjera. Con ello, se reconoce la gran influencia e impacto que tienen las nuevas tecnologías de la información y la comunicación en la comunidad educativa, y como a partir de estas herramientas tecnológicas los docentes pueden fomentar el desarrollo de las competencias comunicativas del idioma inglés desde un proceso de análisis e interpretación en los estudiantes de las escuelas primarias de las instituciones educativas. Martínez & Bonilla afirman que (2015). Lo anterior, permite consolidar, y sustentar los resultados obtenidos en el presente proyecto, toda vez que permitió visibilizar mayores aprendizajes en los estudiantes del grado tercero de forma progresiva a medida que se iban aplicando los talleres formativos y finalmente mediante el post test se reafirmó el incremento en los conocimientos adquiridos.

Los talleres formativos que se desarrollaron en la propuesta didáctica enriquecen la competencia comunicativa en los estudiantes del grado tercero desde la producción escrita, con el propósito de generar nuevos conocimientos desde el idioma inglés como segunda lengua, tomando en consideración situaciones y actividades cotidianas que facilitan la relación con el lenguaje nativo para facilitar su comprensión. En la implementación de la herramienta didáctica kahoot se abordaron diversas temáticas que enriquecen el dominio del vocabulario del idioma inglés, logrando conocer con base en los resultados obtenidos a través de la experiencia adquirida en este proceso investigativo con los estudiantes del grado tercero que: el uso didáctico de las tecnologías lograron mejorar considerablemente la comprensión de vocabulario gracias al incremento de la motivación e interés por la asignatura del idioma inglés mediante la herramienta Kahoot.

Es valioso reconocer que en la adquisición del aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes se muestran tranquilos como un proceso que emerge de manera espontánea producto de la interiorización de sus aprendizajes que da como resultado el uso natural del lenguaje al momento de interactuar en la herramienta Kahoot. Las TIC, se han convertido en un eje crucial para el entorno social de niños, adolescentes, jóvenes y adultos, al convertirse en un medio de socialización donde se logra el intercambio de saberes y conocimientos con mayor facilidad para los hoy llamados nativos digitales. En diversos momentos la tecnología puede ser vista como persuasiva, al ser una medida disruptiva para la educación, pero se debe replantear y reconsiderar la tecnología como una oportunidad que tienen las personas y educadores para aprender y desarrollar nuevas habilidades en la comunidad educativa, aprovechando la motivación e interés que esta genera para cautivar la atención por el saber, el conocer y el aprender en el estudiantado (Barbero, 2009).

La propuesta didáctica resulta importante para el desarrollo pedagógico del colegio La Presentación de Pitalito, porque le apuesta a la innovación desde la integración de las TIC y la didáctica, logrando formar un estudiantado con pertinencia académica y social que exige la actual sociedad del conocimiento en torno a los saberes y uso de las tecnologías de la información y la comunicación.

Finalmente, las TIC como componente didáctico en los procesos de enseñanza-aprendizaje proporcionan mayor innovación y dinamismo al interior del aula de clase, generando habilidades en la utilización de recursos tecnológicos que serán útiles para su vida académica y personal, así podrá desarrollar las competencias comunicativas, capacidades y destrezas que incluyen la interacción, dado que, estas se manifiesta en diversos tipos de habilidades, tanto verbales como no verbales, las cuales funcionan para interpretar situaciones

(Murillo et al. 2019). Lo anterior, permite demostrar la importancia de integrar las TIC en los procesos educativos y de cómo Kahoot logró influenciar la aprensión de conocimiento en los estudiantes del grado tercero a través del desarrollo de los talleres formativos aplicados y la gran afinidad e interés que esta herramienta digital en los estudiantes para el fortalecimiento de sus capacidades cognoscitivas en la competencia comunicativa.

Recomendaciones

Retomando la metodología aplicada en el estudio realizado, se recomienda la incorporación de nuevos recursos didácticos y tecnológicos, que permitan continuar con el desarrollo de investigaciones que potencien el fortalecimiento de las diferentes competencias comunicativas del idioma inglés para futuras investigaciones, como se realizó con la herramienta Kahoot. Todo ello, con el firme propósito de propiciar ambientes escolares dinámicos, que generen emoción, al momento de aprender, de tal manera que los aprendizajes resulten coherentes con las realidades sociales que vivencian los niños, niñas, adolescentes y jóvenes del actual siglo, además, que este diseñado a la vanguardia de la ciencia, la tecnología y la conectividad. En el momento que las instituciones educativas logren brindar una educación más efectiva desde diversos recursos educativos online y offline, sin limitarse a solo un área del conocimiento, la revolución tecnológica habrá permeado no solo a la educación, sino el pensamiento de los educandos, dándoles mejores visiones de mundo, así como excelentes posibilidades de desarrollo social.

Ahora bien, desde la perspectiva académica es muy útil el uso del recurso tecnológico en la asignatura de inglés, ya que, esta motiva en gran medida a los estudiantes a fortalecer sus conocimientos comprometerse con el hecho de adquirir nuevas competencias desde una misma asignatura. La aplicación de este recurso tecnológico como medio didáctico para el aprendizaje del idioma inglés, resultó fundamental para causar interés, aceptación y dinamismo en los estudiantes. Gracias a la inclusión de las nuevas tecnologías en los procesos de enseñanza, se obtuvo como resultado una mejora en el desempeño académico de los estudiantes, tras la aplicación de los talleres formativos orientados desde el recurso didáctico Kahoot.

Se sugiere a los investigadores que deseen continuar con la inclusión de las TIC como medio didáctico para el proceso de enseñanza que; se documenten bien de los beneficios que

aporta la inclusión de las TIC en el aula de clase y de cómo está incide en los procesos de aprendizaje. Gracias a la gamificación que proporciona el instrumento Kahoot, se puede deducir la lucidez, pertinencia, innovación y dinamismo indiscutible, que brindan los medios tecnológicos pensados para el ámbito académico; especialmente en la enseñanza de la lengua inglés a con el firme propósito de que los directivos docentes vean en el proyecto una oportunidad para el mejoramiento de la calidad educativa en los estudiantes, es importante que se establezca y discrimine claramente el número de equipos de cómputo que se requieren para la ejecución del proyecto, verificar que se cuente con un buen servicio de conectividad, realizar un buen procesode capacitación a los estudiantes para que conozcan la herramienta tecnológica con la que van atrabajar, ello posibilitara mayor asertividad y dinamismo a las actividades que se vayan a desarrollar a través de la herramienta tecnológica.

Finalmente, se recuerda a todos los profesionales de la educación que hoy en día se cuenta con diversos motores de búsqueda que pueden facilitar el desarrollo personal y profesional de los educadores, teniendo en cuenta que desde el aprendizaje autónomo las personas tienen la oportunidad de explorar, afianzar conocimientos, desarrollar habilidades y destrezas que les permitan ser más competentes profesionalmente e ir a la vanguardia de la sociedad del conocimiento y la información gracias al sin número de paginas web que proporcionan información.

Bibliografía

- Acevedo, S. (2017). Innovación pedagógica y curricular para la inclusión social en la Educación Superior. *Dialnet*, volumen 2. pp.50-60.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/6248983.pdf>
- Arias, F., Guerrero, J., y Gómez, L. (2019). Innovación educativa en el aula mediante design thinking y game thinking. *Hamut'ay*. Volumen 1, pp.82-95.
<https://doi.org/10.21503/hamu.v6i1.1576>
- Baldauf, R., Kaplan, R., Kamwangamalu, N., y Bryant, P. (2011). *Success or failure of primary/second foreign language programmes in Asia: what do the data tell us?*. *Language Planning*. Volume, 12 (2), 309–323.
https://www.researchgate.net/publication/232867751_Language_planning_and_its_problems
- Berenguer, I., Roca, C. (2016). Communicative Competence in Language Teaching. *Dialnet*. Vol. 2, núm. 2, 2016, pp. 25-31. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5761589.pdf>
- Berrocal, E., Exposito, J., (s.f.). Unidad 3 el proceso de investigación educativa II - investigación-acción. *facultad de ciencias de la educación universidad de Granada*. Pp.1-14
https://www.ugr.es/~emiliobl/Emilio_Berrocal_de_Luna/Master_files/UNIDAD%20%20Investigacio%CC%81n%20-%20Accio%CC%81n.pdf
- Concepción, J., y Díaz, E. (2006). La competencia comunicativa y su relación con la enseñanza del idioma inglés en las Ciencias Biomédicas. *Gaceta Médica Espirituana*. Volumen, 8, pp. (3), 9. <http://revgmespirituana.sld.cu/index.php/gme/article/view/901>

Creswell, J. (2013). Investigación cualitativa y diseño investigativo. Documento en proceso de construcción traducción del libro original en inglés producto de la línea de investigación en juventud. Doctorado en ciencias sociales niñez y juventud.

<https://academia.utp.edu.co/seminario-investigacion-II/files/2017/08/INVESTIGACION-CUALITATIVACreswell.pdf>

Ducua, J. (2012). La práctica pedagógica y las TIC para apoyar el desarrollo de la competencia comunicativa del inglés como idioma extranjero en la institución educativa regueros del municipio de Pitalito, Huila. (Tesis de Maestría, en Tecnología Educativa y Medios Innovadores para la Educación, Universidad Autónoma de Bucaramanga), Universidad Autónoma de Bucaramanga UNAB.

<https://repository.unab.edu.co/handle/20.500.12749/3253>

Finocchiaro, M. (1977). Developing Communicative Competence. *English Teaching Forum. Dialnet*. Volumen, 15(2), pp. 2-7. Recuperado de

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/5761589.pdf>

Flick, U. (2015). El diseño de la investigación cualitativa. *Wordpress*. Vol. 1. Ediciones Morata.

<https://dpp2017blog.files.wordpress.com/2017/08/disec3b1o-de-la-investigac3b3n-cualitativa.pdf>

Gimeno, J., Llavador, B., Enguita, F., Santome, J., Arroyo, G., Linuesa, M. (2010). Saberes e incertidumbres sobre el currículum. *Ediciones Morata*. Volumen, 1, pp. 25-637.

https://books.google.com.co/books?id=eJpyAgAAQBAJ&printsec=frontcover&redir_esc=y#v=onepage&q&f=false

González, J. (2008). Semilleros de Investigación: una estrategia formativa. *Redalyc*. Volumen 2(2), pp.185-190. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=297225162006>

- González, L. (2012). Estrategias para optimizar el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en la práctica docente que mejoren el proceso de aprendizaje. (Maestría en tecnología educativa y medios innovadores para la educación). Repositorio *Universidad Tecnológico de Monterrey* <https://repositorio.tec.mx/handle/11285/571100>
- Gromik, A. (2012). Cell phone video recording feature as a language learning tool: A case study. *Computers & Education*. Volumen 58(1), pp.223-230.
<https://www.learntechlib.org/p/50671/>.
- Guevara, G., Verdesoto, A., Castro, N. (2020). Metodologías de investigación educativa (descriptivas, experimentales, participativas, y de investigación-acción. *Dialnet*. Volumen, 3, pp. 150-173. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7591592>
- Gutierrez, S., y Pérez Y. (2017). Las TIC en la enseñanza del inglés en educación básica. *Revista Electrónica sobre Tecnología, Educación y Sociedad*. Volumen, 4 pp.1-13
<https://www.ctes.org.mx/index.php/ctes/article/view/655/739>
- Hernández, R., Fernández., y Baptista, L. (2014). Metodología de la investigación. McGRAW-HILL / *Interamericana Editores*, S.A. Sexta edición, pp. 1-634.
<https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>
- Hymes, D. (1971). Acerca de la competencia comunicativa. *Scielo*. Volumen,1, pp. 143-153.
https://www.scielo.cl/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0071-17132001003600010
- Jabba, A. (2012). El bilingüismo en los bachilleres colombianos. *Banco de la República*. Núm. 159, pp. 155.
http://www.banrep.gov.co/sites/default/files/publicaciones/archivos/dtser_159.pdf
- Kahoot. (2020, 20 de marzo). Aplicación Multimedia Educativa. <https://Kahoot.com/>

- Kay, R., y Lesage, A. (2009). Examining the benefits and challenges of using audience response systems: a review of the literature. *Computers & Education*. Volumen, 53, pp. 819-827.
https://www.researchgate.net/publication/223338704_Examining_the_Benefits_and_Challenges_of_Using_Audience_Response_Systems_A_Review_of_the_Literature
- Lecompte, M. (1995). Un matrimonio conveniente: diseño de investigación cualitativa y estándares para la evaluación de programa. *Revista electrónica de investigación y evaluación educativa*. Volumen, 1, pp. 10 -23.
https://personales.unican.es/salvadol/programas/materiales/matriminio_conveniente_RELIEVEv1n1.pdf
- Lomas, C. (2003). Leer para entender y transformar el mundo. *Revista Universidad Distrital*. pp.57-67. <https://revistas.udistrital.edu.co/index.php/enunc/article/view/2478/3459>
- López, M. (2007). Uso de las TIC en la educación superior de México. *Innovación educativa* Volumen, 1 pp.94-105.
<http://www.udgvirtual.udg.mx/apertura/index.php/apertura4/article/view/94/105>
- Martín, J. (2009). Cuando la tecnología deja de ser una ayuda didáctica para convertirse en mediación cultural. *Redalyc*. Volumen, 10, pp.19-31.
<https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=201018023002>
- Martínez, F. (2015). Influencia de las tic en el desarrollo de competencias comunicativas del idioma inglés en los estudiantes del grado quinto de la institución educativa Montessori sede primaria de Pitalito (tesis maestro en informática educativa). Universidad Privada Norbert Wiener Escuela de Posgrado.
<http://repositorio.uwiener.edu.pe/bitstream/handle/123456789/515/CAJAR%20-%20ROJAS.pdf?sequence=1&isAllowed=y>


- Mayer, R., Stull, A., Deleeuw, K., Almeroth, K., Bimber, B., y Chun, D. (2009). Clickers in collage classrooms: fostering learning with questioning methods in large lecture classes. *Contemporary Educational Psychology*. Volume 34, pp. 51–57.
<https://eric.ed.gov/?id=EJ819474>
- MEN. (2022, 22 de abril). Definición y generalidades de plan de estudios. Ministerio de Educación Nacional de la República de Colombia
(MEN).<https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-79419.html#:~:text=Z-,PLAN%20DE%20ESTUDIOS%3A,curr%C3%ADculo%20de%20los%20establecimientos%20educativos>
- Mineducación. (2021, 15 de noviembre). Bases para una nación bilingüe y competitiva. Ministerio de Educación Nacional de Colombia. Recuperado
<https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-97498.html>
- Murillo J., Jaramillo L. (2019). Apropiación, gestión y uso edificador del conocimiento. *Universidad del Quindío*.pp.7-432. <https://redipe.org/wp-content/uploads/2019/07/Libro-quindio-2019-Apropiacion-gestion-y-uso-edificador-del-conocimiento.pdf#page=149>
- Necuzzi, C. (2018). Educación, enseñanza y didáctica en la contemporaneidad. *Cuadernos del Centro de Estudios de Diseño y Comunicación*. Volumen, 18 , pp. 19–37.
https://fido.palermo.edu/servicios_dyc/publicacionesdc/vista/detalle_articulo.php?id_libro=659&id_articulo=13877
- Ospina J. (2006). La motivación, motor del aprendizaje. *Revista Ciencias de la Salud*. Volumen 4, pp.158-1601692-7273. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=56209917pdf>

- Pérez., Mercado., Martínez, G., Mena, H., Partida, I. (2018). La sociedad del conocimiento y la sociedad de la información como la piedra angular en la innovación tecnológica educativa. *Revista Iberoamericana para la Investigación y el Desarrollo Educativo* (RIDE). Volumen 8, pp.847-870. <https://doi.org/10.23913/ride.v8i16.371>
- Pilleux, M. (2006). Competencia comunicativa y análisis del discurso. *Redalyc*. Volumen, 36, pp. 143-152. <https://www.redalyc.org/articulo.oa?id=173413831010>
- Piza N., D., Amaiquema, F., A., y BeltránG. (2019). Métodos y técnicas en la investigación cualitativa. Algunas precisiones necesarias. *Revista Conrado*. Volumen,15, pp.455-459. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/1162>
- Ramírez, M., Rojas, M. (2017). Development of reading comprehension skills in English - as a foreign language - in fifth grade students. *Revista interamericana de investigación, educación y pedagogía*, vol. 10, núm. 2, pp. 59-78. <https://www.redalyc.org/journal/5610/561059354006/html/>
- Rodríguez-F. (2017). Smartphones y aprendizaje: el uso de Kahoot en el aula universitaria. *Revista mediterránea de Comunicación*. Volumen.8 (1), pp.181-189. <https://www.mediterranea-comunicacion.org/index.php/Mediterranea/article/view/2017-v8-n1-smartphones-y-aprendizaje-el-uso-de-kahoot-en-el-aula-universitaria>
- Rosales, B., Zarate B., Lozano, A. (2013). Desarrollo de la competencia comunicativa en el idioma inglés en una plataforma interactiva. *Sinéctica*, Volumen, 41, pp. 2-11. http://www.scielo.org.mx/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1665-109X2013000200014&lng=es&tlng=es.
- Savignon, S. (1997). Communicative Competence. *Dialnet*. Volumen, 20, pp. 595 <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=459168>

- Stowell, J., Nelson, J. (2007). Benefits of electronic audience response systems on student participation, learning and emotion. *Semanticscholar*. Volume 34, pp. 253–258.
[https://www.semanticscholar.org/paper/Benefits-of-Electronic-Audience-Response-Systems-on-Stowell Nelson/36dde1e54aabc7c200ee89a8b9b489aa408d2a6b](https://www.semanticscholar.org/paper/Benefits-of-Electronic-Audience-Response-Systems-on-Stowell-Nelson/36dde1e54aabc7c200ee89a8b9b489aa408d2a6b)
- UNESCO. (2021, 16 de noviembre). Recursos educativos abiertos. Órgano de gobierno de áreas protegidas. <https://es.unesco.org/themes/tic-educacion/rea>
- Vidal, M., y Rivera, N. (2007). Investigación acción. *La Revista de Educación Médica Superior de Cuba*. Volumen 21, pp. 1-15. <http://scielo.sld.cu/pdf/ems/v21n4/ems12407.pdf>
- Wang, A., Øfsdahl, T. Mørch, O. (2007). Lecture Quiz - A Mobile Game Concept for lectures. *Researchgate*. Volumen, 1 pp. 1 - 19.
https://www.researchgate.net/publication/228353090_Lecture_quiz-a_mobile_game_concept_for_lectures
- Zirene, J. (2012). Importancia del idioma inglés en las instituciones de educación superior: Unipluriversidad, *Corporación Universitaria de Sabaneta*. Volumen, 12, pp. 97-103.
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7580368>

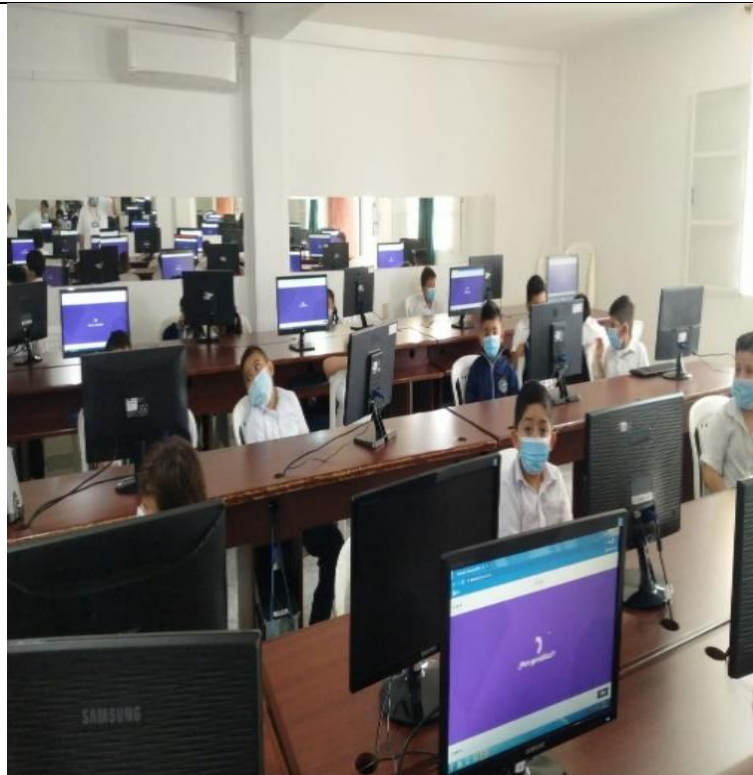
Apéndice


Apéndice A. Matriz de evidencias

| N° | Incidencia | Evidencia |
|----|--|---|
| 1 | <p>Estudiantes del grado tercero en la sala de informática del colegio de La Presentación de Pitalito reciben capacitación para el uso adecuado del recurso educativo Kahoot que permitirá transformar la didáctica educativa en la orientación del idioma inglés. Los estudiantes demostraron buena disposición e interés por conocer la dinámica de trabajo que proporcionaría la herramienta tecnológica. Los estudiantes no presentaron mayores dificultades al explorar la herramienta tecnológica Kahoot, se mostraron seguros y comprendieron con facilidad la dinámica que ofrece la herramienta para evaluar los conocimientos debido a las habilidades que poseen los nativos digitales para la manipulación de las TIC.</p> |  |

Los estudiantes prestan atención a los docentes que exponen la primera actividad de post-test a través de una pantalla grande que permite visualizar como iniciar la actividad que tiene un tipo de pregunta de selección múltiple con única respuesta, posteriormente los estudiantes reciben el enlace al que deben ingresar desde cada uno de sus computadores para iniciar la actividad del recurso educativo Kahoot.

2

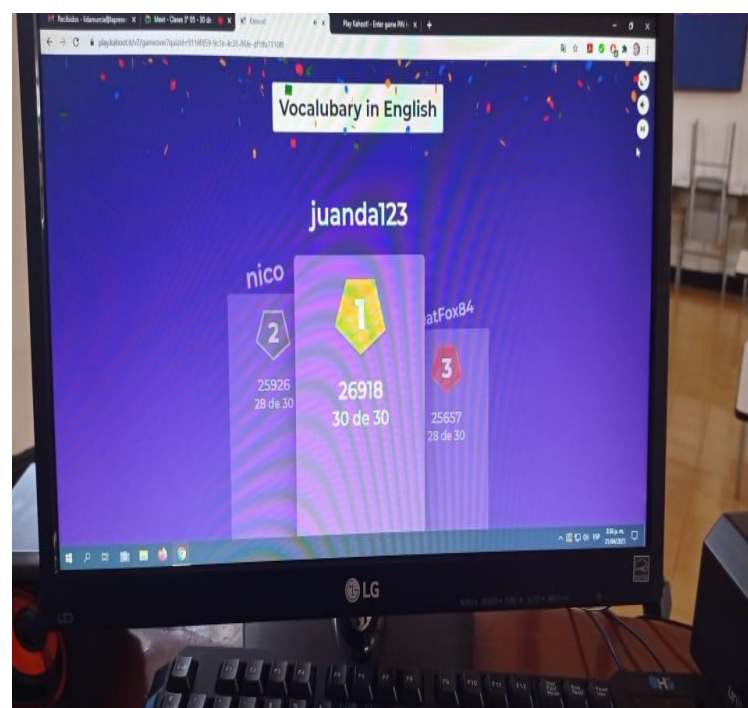
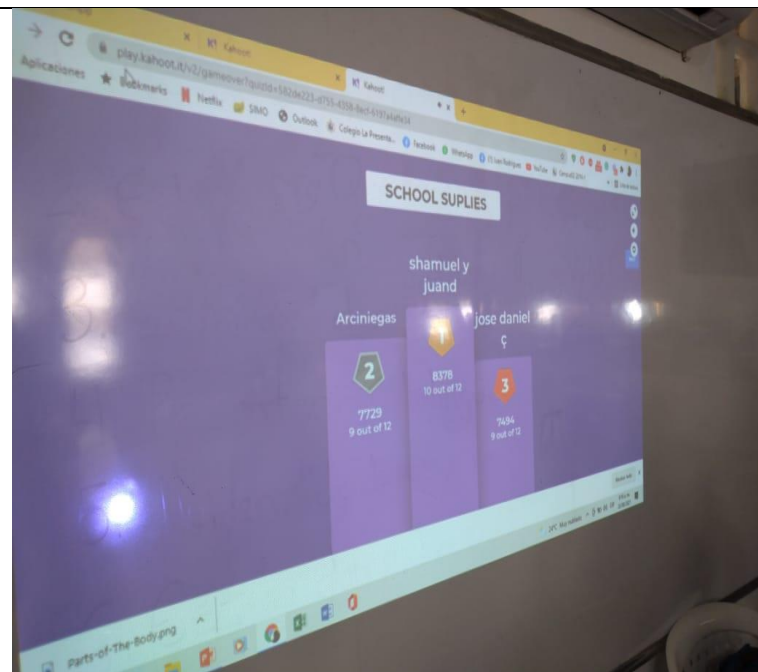



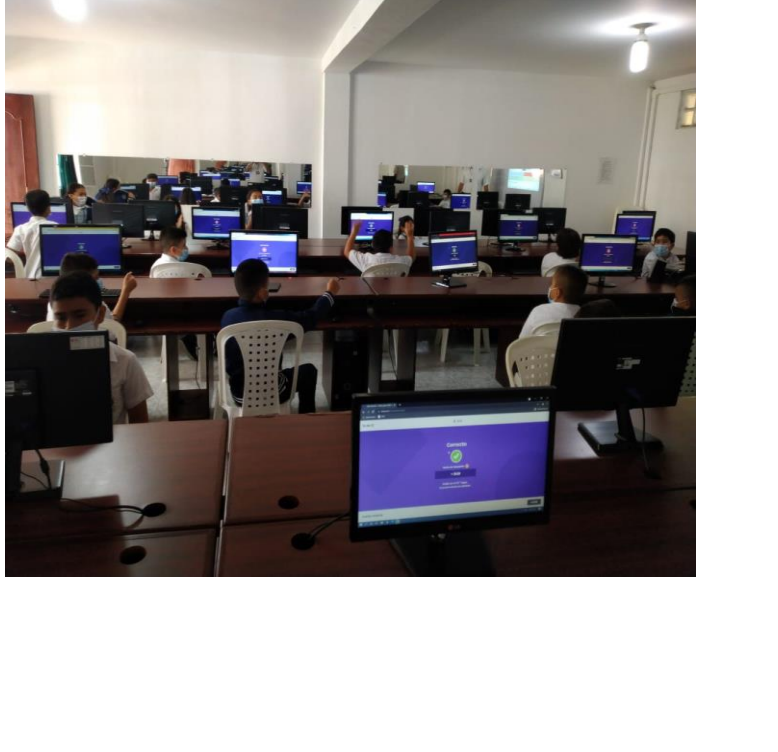
| | | |
|---|--|---|
| 3 | <p>Momento en el que finaliza el primer taller formativo y se expone la pantalla grande los resultados o puntuaciones alcanzada por cada uno de los estudiantes en el desarrollo de la actividad. Los estudiantes se muestran altamente complacidos por tener la oportunidad de conocer de manera inmediata los puntajes alcanzados gracias a que la herramienta Kahoot sistematiza el proceso evaluativo a los docentes.</p> <p>La mayoría de los estudiantes evaluados lograron como resultado un desempeño aceptable en la evaluación del taller formativo donde dejan en evidencia la adquisición de los conocimientos orientados, se presentó que algunos estudiantes no marcaron algunas respuestas, estos estudiantes al indagarlos manifestaron que la presión que genera el aplicativo por el uso limitado del tiempo fue uno de los determinantes.</p> |  |
|---|--|---|

Por medio de un Video –Beam se presentó a los estudiantes los resultados obtenidos en el taller formativo correspondiente a school supplies y los tres primeros puestos que ocuparon los estudiantes con las mejores puntuaciones teniendo en cuenta las respuestas correctas y el menor tiempo utilizado.



La competitividad que proporciona la gamificación en el recurso kahoot permite incentivar la motivación entre pares y para mejorar estas puntuaciones los estudiantes deben apropiarse de los contenidos orientados para lograr catapultarse en los primeros puestos para realizar procesos de seguimiento


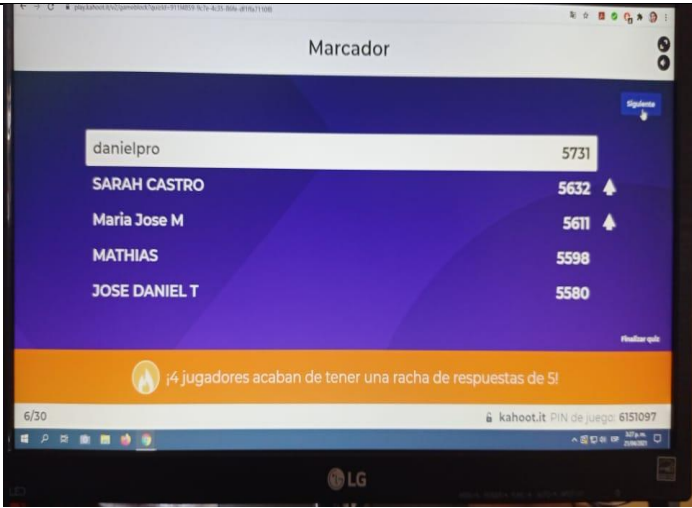
4



| | | |
|---|--|--|
| 5 | <p>En esta imagen los estudiantes se encuentran presentando el segundo taller formativo correspondiente a Weather. En este taller formativo los estudiantes lograron demostrar un mejor dominio del recurso Kahoot al tener un mínimo margen de preguntas no marcadas, mejorando su desempeño al contar con mayor número de respuestas marcadas de manera correcta, los resultados obtenidos permitieron que los docentes fortalecieran la temática teniendo en cuenta las falencias evidenciadas.</p> |  |
| 6 | <p>En la siguiente fotografía se evidencia en transcurso de la aplicación del juego en los estudiantes durante el cargue de las preguntas para ellos y se encuentran expectantes para responder los interrogantes planteados en la actividad, la lúdica que proporciona kahoot hace que los estudiantes asuman el reto más como un evento de competitividad y no como un acontecimiento evaluativo.</p> |  |

| | | |
|---|---|---|
| 7 | <p>El recurso Kahoot proporciona a los estudiantes una serie de preguntas de selección múltiple con única respuesta tal como se presenta en la siguiente imagen de manera distintiva, este tipo de pregunta permite que los estudiantes se familiaricen cada vez más con las formas de evaluar por competencias que tiene el MEN.</p> |  |
| 8 | <p>Cada vez que los estudiantes van a dar inicio el juego da unos segundos para que los participantes se preparen para iniciar la actividad. Durante cada una de las actividades propuestas los docentes realizaron previamente la explicación de la actividad.</p> |  |

| | | |
|----|---|--|
| 9 | <p>Después de que cada estudiante (participantes) escriba su nombre podrá ingresar a la actividad e iniciar el juego. El incluir las TIC en el proceso educativo permite que los estudiantes estén más dispuestos a la orientación del conocimiento porque sienten que estas tecnologías cautivan su atención y son parte de su cotidianidad.</p> |  A photograph of a classroom where several students are seated at long wooden desks. Each desk has a computer monitor. The students are wearing face masks and appear to be focused on their screens. The room has large windows on the right side, letting in natural light. |
| 10 | <p>Durante la aplicación del recurso educativo los estudiantes presentan conductas que permite que los investigadores asuman que el uso del recurso kahoot les proporciona diversión en el proceso formativo y aunque esta actividad tiene grados de dificultad por el conocimiento previo que debe poseer el estudiante le</p> |  A photograph of a classroom during a Kahoot! activity. A teacher is standing at the front of the room, facing a large screen displaying the Kahoot! interface. Students are seated at desks with computers. One student in the foreground is raising their hand in a 'V' gesture, indicating they have an answer. The room is well-lit with windows in the background. |

| | | |
|----|--|---|
| | <p>resulta interesante al poner en práctica los conocimientos adquiridos desde el idioma inglés, con ello se establecen pautas de aprendizaje ya que, su interés se incrementa con el uso de estos nuevos recursos los cuales fortalecen la competencia comunicativa en el idioma Inglés.</p> |  |
| 11 | <p>Durante el desarrollo de los distintos talleres formativos los docentes visualizaron desde su cuenta personal el pódium de los mejores participantes, visualizar el numero de respuestas correctas e incorrectas, hecho que permite que los investigadores identificarán las falencias de manera concreta para así mismo establecer un plan de acción que les permitiera reforzar dichos conocimientos estableciendo de esta manera un plan riguroso de seguimiento de aprendizaje por estudiante (participante).</p> |  |

Apéndice B. Muestreo de consentimiento informado



Carta de consentimiento informado para la aplicación de kahoot en las clases del
idioma Ingles

Pitalito, Huila

Yo **Jhon Fernando Castro** Padre de familia del estudiante **SARAH SOFIA CASTRO ARZUAGA** del grado Tercero del colegio La presentación de Pitalito, autorizo a que el Docente de inglés aplique en las clases el juego Kahoot para el dinamismo y comprensión del idioma utilizando las Tic como recurso digital para fortalecer el rendimiento escolar.

Firma padre de familia

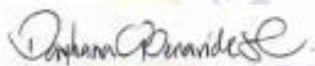
Apéndice C. Muestreo de consentimiento informado



Carta de consentimiento informado para la aplicación de kahoot en las clases del
idioma Ingles

Pitalito, Huila

Yo Dayhana Clemencia Benavides Erazo madre del estudiante Jerónimo Hernández Benavides del grado Tercero del colegio La presentación de Pitalito, autorizo a que el Docente de inglés aplique en las clases el juego Kahoot para el dinamismo y comprensión del idioma utilizando las Tic como recurso digital para fortalecer el rendimiento escolar.



Firma padre de familia



Apéndice D. Muestreo de la planeación

Elaboración del test con

Kahoot!

Paso numero 1

Registro

Ingresar al link: <http://www.kahoot.com/>Debe crear un usuario y contraseña: <https://create.kahoot.it/auth/login>

Ingresar a la cuenta ya creada



Share

Create

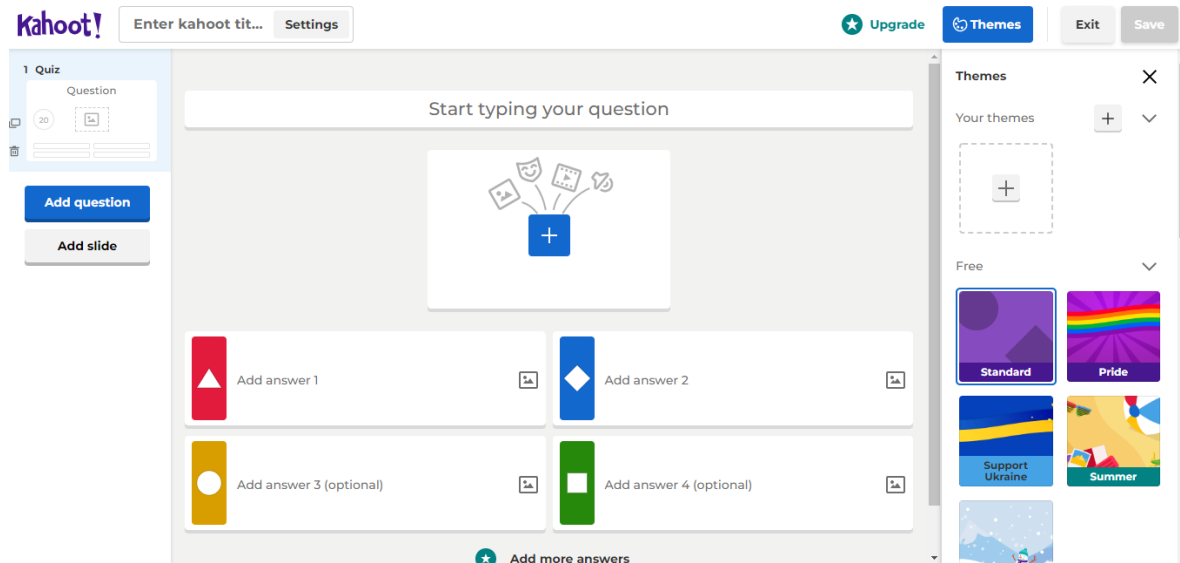
Dar click en create:

2- Ahora dar click en la sección de:

New kahoot

Create

3- Se podrá encontrar la siguiente información para iniciar a crear el kahoot



las funciones que aparecen en la pantalla son:

Start typing your question: Iniciar a escribir tu pregunta

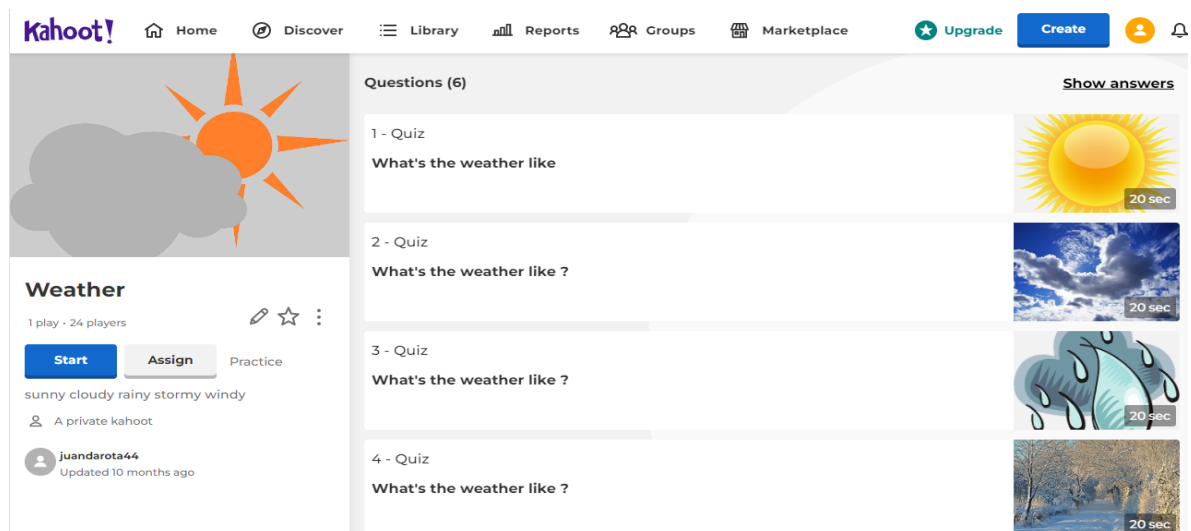
Add question 1,2,3 and 4.: Agregar las respuestas

Add question: Agregar una nueva pregunta

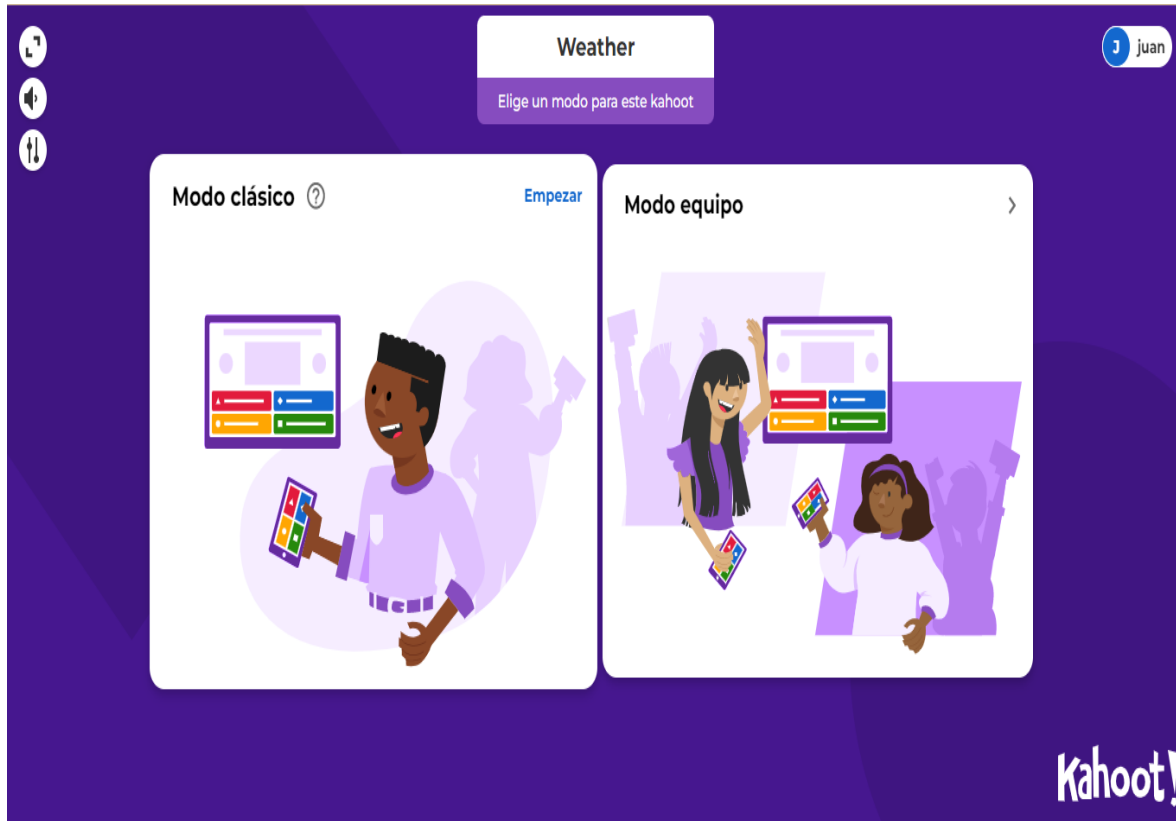
Your themes: Agregar temas

Save: Guardar

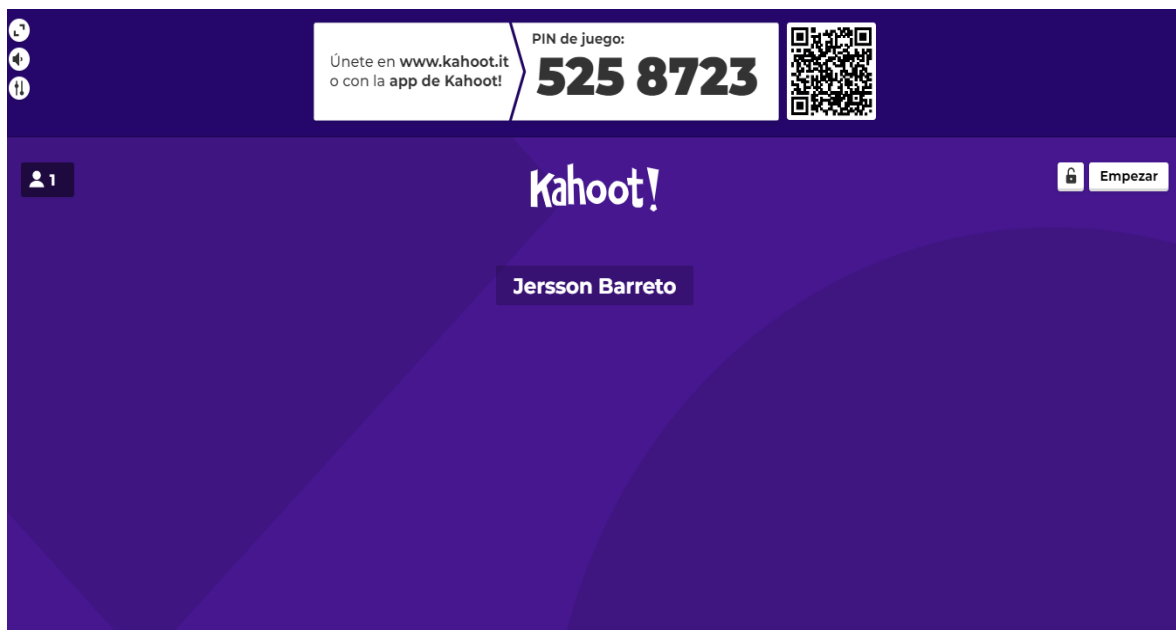
4- Después de guardar el kahoot darle click en START (iniciar).



5- Ahora se debe seleccionar el modo de juego:



6- Luego de seleccionar el modo de juego se podrá observar el pin para que los integrantes ingresen a la actividad y dar click en empezar:



7-Después de iniciar la actividad, empiezan las preguntas con las opciones de respuesta:

What's the weather like

3

0 Respuestas

▲ stormy ◆ snowy

● sunny ■ rainy

1/6 kahoot.it PIN de juego: 5258723

8-Finalmente después de cada pregunta la pantalla muestra cuantos estudiantes respondieron bien, para que así mismo al final se otorgue una posición para cada uno de ellos .

What's the weather like

▲ 0 ◆ 0 ● 0 ✓ ■ 0

Mostrar contenido

▲ stormy ◆ snowy

● sunny ■ rainy

1/6 kahoot.it PIN de juego: 5258723

Apéndice E. Links de los juegos creados en Kahoot

| Links de los juegos elaborados en Kahoot | | |
|--|-----------------------------------|---|
| Nº | Temática | Link |
| 1 | Common verbs | https://play.kahoot.it/v2/?quizId=7cf3da92-bcf3-4952-b34c-d786277db126 |
| 2 | School supplies | https://play.kahoot.it/v2/?quizId=582de223-d755-4358-8ecf-6197a4affe34 |
| 3 | Weather | https://play.kahoot.it/v2/?quizId=70e81f0e-ad54-4315-bb14-46c637550c74 |
| 4 | Months of the year | https://play.kahoot.it/v2/?quizId=128733b8-3ac7-442e-a3d6-50b0732c0d96 |
| 5 | Days of the week | https://play.kahoot.it/v2/?quizId=7b607284-d4b5-4f92-a6fe-11bd753f1157 |
| 6 | Vocabulary (pre-test, post -test) | https://play.kahoot.it/v2/?quizId=911f4859-9c7e-4c35-86fe-df1ffa7110f8 |
