

Implementación de la aplicación Be the 1 challenge como herramienta de apoyo pedagógico para fortalecer el aprendizaje del inglés en los estudiantes de 7° grado de la
Institución Educativa Mercedes Ábrego

Lina Marcela Espitia Sáez

Laura Milena Ramírez Moreno

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Maestría en Educación

Bogotá D.C

2022

Implementación de la aplicación Be the 1 challenge como herramienta de apoyo pedagógico para fortalecer el aprendizaje del inglés en los estudiantes de 7° grado de la Institución Educativa Mercedes Ábrego

Lina Marcela Espitia Sáez

Laura Milena Ramírez Moreno

Asesor: Augusto José Ángel Moreno

Fundación Universitaria Los Libertadores

Facultad de Ciencias Humanas y Sociales

Maestría en Educación -Tercer Semestre

Bogotá D.C

2022

Resumen

La educación mediada por las Tic se ha convertido en un reto particular para motivar, enriquecer, activar procesos de pensamiento y dar una orientación diferente en el proceso de enseñanza y aprendizaje, por consiguiente, es necesario implementar y evaluar herramientas tecnológicas o pedagógicas en pro de la eficacia de la construcción de un saber.

El propósito de este estudio fue la Implementación de la aplicación Be the 1 challenge como herramienta de apoyo pedagógico para fortalecer el aprendizaje del inglés en los estudiantes de 7° grado de la Institución Educativa Mercedes Ábrego, la cual permitió identificar los niveles y mejorar el aprendizaje de una segunda lengua (inglés), junto con el desarrollo de las diferentes habilidades y competencias, a través de un estilo de aprendizaje basado en retos Challenge Based learning (CBL).

Teniendo en cuenta lo anterior, esta investigación se caracteriza por ser un diseño metodológico mixto, con un tipo de investigación cuasiexperimental, teniendo en cuenta con dos tipos de instrumentos de carácter cualitativo como lo es la observación y análisis de resultados de carácter cuantitativo bajo un cuestionario de entrada y salida. Los cuales demuestran la implementación de las TIC, a través de la aplicación Be the 1 challenge como herramienta de apoyo pedagógico para fortalecer el aprendizaje del inglés.

Palabras clave: TIC, educación, enseñanza, aprendizaje, lengua, desarrollo

Abstract

ICT mediated education has become a challenge to motivate, enrich and activate thought processes and give a different orientation in the teaching and learning process, therefore, it is necessary to implement and evaluate the pedagogical and technological tools in favor of the effectiveness of knowledge construction.

The purpose of this study was to improve the learning of English as a second language and the development of the different competences and abilities through the Challenge-based learning (CBL) approach, by using the Be the 1 Challenge app, which will allow us to know the levels of understanding and its efficiency in the educational context. This study is characterized as qualitative with two types of structured instruments for observation and analysis of the results under a survey study, which demonstrates the implementation of ICTs to improve and provide quality education in English language teaching and learning.

Key words: ICT, education, teaching, learning, language, development.

Tabla de Contenidos

Introducción	13
Capítulo 1. Contexto de la Investigación	15
Planteamiento del problema.....	15
Pregunta problema	16
Justificación	17
Capítulo 2. Objetivos	19
Objetivo general.....	19
Objetivos específicos	19
Capítulo 3. Marco referencial	20
Antecedentes Investigativos.....	20
Internacional	20
Nacional	24
Local	28
Marco teórico	30
El nivel de inglés de los estudiantes en Colombia.....	30
Plan Nacional de Bilingüismo	31
El Proceso de Aprendizaje en la Lengua Extranjera.....	32
La Enseñanza del Inglés mediada por las TIC.....	33
La Enseñanza, El Aprendizaje del Inglés y las TIC.....	34
Competencias del idioma inglés	36
Competencia lingüística.....	36

Competencia pragmática.....	37
Competencia sociolingüística	37
Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: en inglés	37
App Be the 1 challenge.....	38
Marco Conceptual.....	39
Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)	39
App.....	40
Marco Pedagógico	40
Lev Vygotsky y sus aportes a la educación básica y media mediada por las TIC	41
El Aprendizaje significativo en la Enseñanza del Inglés.....	42
Aprendizaje del Inglés a través de la Gamificación.....	44
Challenge Based learning (CBL)	¡Error! Marcador no definido.
Capítulo 4. Diseño metodológico	46
Enfoque Metodológico.....	46
Tipo de investigación.....	47
Paradigma	¡Error! Marcador no definido.
Fases de la investigación.....	48
Población y muestra.....	49
Población.....	49
Muestra	50
Instrumentos.....	51
Línea de Investigación Institucional	52
Capítulo 5. Propuesta pedagógica.....	54

Título.....	54
Descripción de la propuesta	54
Justificación	55
Objetivos.....	56
Objetivo general.....	56
Objetivos específicos	56
Contenidos	57
Actividades	59
Evaluación y seguimiento.....	69
Personas responsables.....	71
Beneficiarios	71
Recursos.....	72
Capítulo 6. Resultados	73
Análisis Diagnóstico inicial - Fase 1	73
Análisis General.....	89
Implementación de la propuesta - Fase 2.....	92
Análisis de Test de salida - Fase 3	98
Análisis General.....	113
Capítulo 7. Conclusiones	116
Referencias.....	119
Anexos	122

Lista de Figuras

Figura 1	59
Figura 2	60
Figura 3	61
Figura 4	62
Figura 5	63
Figura 6	64
Figura 7	65
Figura 8	66
Figura 9	67
Figura 10	68
Figura 11	69
Figura 12	70
Figura 13	74
Figura 14	75
Figura 15	76
Figura 16	78
Figura 17	78
Figura 18	79
Figura 19	80
Figura 20	81
Figura 21	82
Figura 22	83

Figura 23	83
Figura 24	84
Figura 25	85
Figura 26	85
Figura 27	86
Figura 28	87
Figura 29	87
Figura 30	88
Figura 31	89
Figura 32	90
Figura 33	91
Figura 34	93
Figura 35	94
Figura 36	96
Figura 37	97
Figura 38	98
Figura 39	99
Figura 40	100
Figura 41	101
Figura 42	101
Figura 43	102
Figura 44	103
Figura 45	104

Figura 46	104
Figura 47	105
Figura 48	106
Figura 49	107
Figura 50	107
Figura 51	108
Figura 52	108
Figura 53	109
Figura 54	110
Figura 55	111
Figura 56	111
Figura 57	112
Figura 58	113
Figura 59	113
Figura 60	114

Lista de Tablas

Tabla 1 Técnicas e instrumentos de recolección de información	48
Tabla 2 Recursos necesarios implementación de propuesta pedagógica.....	72

Lista de Anexos

Anexo 1 Test Diagnostico de entrada	122
Anexo 2 Test Diagnostico de salida	127

Introducción

En la actualidad, la educación en Colombia ha ido evolucionando con el paso del tiempo, en ella se ha involucrado el mundo tecnológico a nivel global, siendo una oportunidad para mejorar y desarrollar habilidades en el uso de herramientas tecnológicas. Las tecnologías de la información y de la comunicación integran diferentes recursos para la accesibilidad de la información de manera innovadora, que permite conocer, interactuar, adquirir, diseñar, aprender y enseñar desde un solo punto de ubicación de la tierra de forma disruptiva.

Colombia aún no se destaca entre los países latinos, que dominan el inglés, pues sus niveles siguen siendo muy bajos en comparación a otros y muchos comentan que el problema radica en la educación y sus metodologías.

Ahora bien, la enseñanza requiere de implementar didácticas o estrategias que consoliden diferentes aprendizajes. Al evolucionar la educación e involucrar otras disciplinas como la gamificación, permite que el juego se involucre en el ámbito educativo, con el fin de conseguir mejores resultados en el aprendizaje de manera significativa, hoy en día, los videojuegos se han convertido o son consultados de manera recurrente por la población juvenil. Esto a su vez, permite generar diferentes contenidos educativos con la excusa de superar retos o niveles que requieran de saberes previos y construir nuevos.

Por todo lo anterior, se implementa un recurso tecnológico y didáctico denominado Be the 1 challenge como herramienta de apoyo pedagógico para fortalecer el aprendizaje del inglés en los estudiantes de 7° grado de la Institución Educativa Mercedes Ábrego, el cual permite identificar, potencializar y desarrollar las competencias del inglés de manera gamificada, en donde la población juvenil podrá fortalecer habilidades de la lengua extranjera y adquirir

nuevas, con esto se da a conocer el paso a paso de dicha intervención y su eficacia en la implementación de la aplicación.

La aplicación Be the 1 challenge, resalta el uso de las TIC como recurso para el aprendizaje de la lengua extranjera, pues el inglés hoy en día se ha convertido en una necesidad y la humanidad comprende que los cambios son necesarios para el crecimiento no solo personal sino también, laboral y en la educación es indispensable abarcar diferentes lenguas, que permiten adquirir nuevos conocimientos al interior de nuevas culturas.

Capítulo 1. Contexto de la Investigación

Planteamiento del problema

El siglo XXI se ha caracterizado por ser una era digital, donde el uso de las Tecnologías de Información y comunicación (TIC), sirven como complemento perfecto para llevar a cabo la labor educativa, ya que los estudiantes son nativos digitales, ellos se encuentran inmersos en una sociedad tecnológica desde su nacimiento, donde el uso de estas es algo natural. Es común que se sientan motivados y más atraídos al aprendizaje mediado por herramientas informáticas (Internet, software, recursos educativos digitales, etc.). Todo ello sumado a que los profesores son los facilitadores en el uso de herramientas educativas de vanguardia, para complementar los procesos educativos e innovar a los estudiantes.

Ahora bien, al indagar sobre las diferentes estrategias implementadas en el uso de las TIC de manera significativa, en el aprendizaje del inglés en la Institución Educativa Mercedes Ábrego, son evidentes las debilidades que aún existen en los estudiantes de grado 7°, esto debido a varios factores como: carencia de competencias comunicativas, lingüísticas, pragmáticas y sociolingüísticas, la falta de gamificación y la implementación de herramientas o aplicaciones interactivas, la poca apropiación de estrategias metodológicas congruentes y contextualizadas para el fortalecimiento de la lengua extranjera.

Es por ello, que esta propuesta plantea la utilización de las TIC de forma interactiva y significativa para el aprendizaje del inglés a través de la aplicación Be the 1 challenge, una herramienta de apoyo pedagógico, la cual involucra las diferentes competencias de la lengua

extranjera, en donde los estudiantes serán inmersos en un mundo digital educativo, de manera tal, que permita fortalecer y potenciar habilidades mediante actividades gamificadas, que al interior del contexto, el video juego es el estímulo para generar un aprendizaje basado en retos, variando los niveles de dificultad, propiciando así, un mayor interés y motivación en los niños y niñas de manera innovadora.

Teniendo en cuenta lo anterior, la incorporación y uso significativo de las TIC en el proceso de aprendizaje, es una respuesta a los desafíos de la educación actual, en donde se promueve la motivación, e interés de los estudiantes; la innovación en la labor docente y la transformación en la forma de aprender en las siguientes generaciones.

Pregunta problema

¿Cómo la implementación de la aplicación Be the 1 challenge como herramienta de apoyo pedagógico fortalece el aprendizaje del inglés en los estudiantes de 7° grado de la Institución Educativa Mercedes Ábrego?

Justificación

Hoy en día, el rol transformador de la educación conlleva a la vinculación del acto educativo con las necesidades y dinámicas del mundo globalizado, en donde los avances científicos y tecnológicos cobran un papel importante. En esta transformación convergen nuevas maneras de diseñar el proceso de enseñanza y aprendizaje, por medio de prácticas pedagógicas innovativas, el uso y aprovechamiento de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) y las diferentes estrategias que permitan el desarrollo de competencias y habilidades contextualizadas a las necesidades de la sociedad actual y el mejoramiento de la calidad educativa.

Por otro lado, la interculturalidad y las diferentes formas de comunicarse también hacen parte del auge de dichos avances y los procesos de internacionalización, lo cual plantea la necesidad de un idioma en común que permita a la sociedad acceder a este nuevo mundo globalizado. En Colombia, la Ley General de Educación establece como uno de sus objetivos de la Educación Básica y Media “La adquisición de elementos de conversación y de lectura, al menos en una lengua extranjera” y “La comprensión y capacidad de expresarse en una lengua extranjera”.

Teniendo en cuenta lo anterior, el Ministerio de Educación Nacional optó dentro de sus políticas ofrecer a los estudiantes de las diferentes instituciones educativas colombianas la oportunidad de aprender el inglés como lengua extranjera y así, brindar un lenguaje común que permita a niño, niñas y jóvenes mayor acceso al mundo actual.

Con el objetivo de mejorar la calidad de la enseñanza del inglés, a través prácticas pedagógicas contextualizadas y enmarcadas en las diferentes políticas como el Plan Nacional de Bilingüismo, este proyecto pretende fortalecer el proceso del aprendizaje del inglés en los estudiantes de grado 7° a través de la implementación de la app Be the 1 challenge, dicha herramienta tecnológica creada por el Ministerio de Educación Nacional (MEN) busca generar un impacto y motivación en el proceso enseñanza- aprendizaje de este idioma, por medio del aprovechamiento de las TIC, la ludificación, el aprendizaje significativo, y la evaluación formativa.

Haciendo referencia a la problemática expuesta, este proyecto es pertinente debido a las falencias que se reflejan en la institución educativa, en donde se presentan dificultades referentes a la motivación, interés y adquisición de una segunda lengua como lo es el inglés. La implementación de esta herramienta ofrece la oportunidad de un entorno de aprendizaje estimulante y motivador, lo cual permite propiciar ambientes óptimos y significativos que desarrollen las diferentes habilidades y competencias propias del idioma inglés en los estudiantes. Así mismo, articula la gamificación y el aprendizaje, desde objetivos claros de enseñanza, los cuales buscan despertar el interés, potenciar los niveles de desempeño del idioma y un mejor rendimiento de notas y puntajes en pruebas internas y externas.

Capítulo 2. Objetivos

Objetivo general

Implementar la aplicación “Be the 1 challenge” como herramienta de apoyo pedagógico para fortalecer el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes de 7° de la Institución Educativa Mercedes Ábrego.

Objetivos específicos

- Diagnosticar el estado actual de los aprendizajes en torno al idioma inglés en los estudiantes de 7° de la Institución Educativa Mercedes Ábrego.
- Implementar la aplicación “Be the 1 challenge” como apoyo pedagógico en el fortalecimiento de las habilidades del idioma inglés en los estudiantes de 7° de la Institución Educativa Mercedes Ábrego.
- Evaluar con el uso de la aplicación “Be the 1 challenge” como herramienta pedagógica el impacto alcanzado en el fortalecimiento del aprendizaje del idioma inglés con los estudiantes de 7°.

Capítulo 3. Marco referencial

Antecedentes Investigativos

Con el propósito de conocer como la implementación de diferentes herramientas tecnológicas fortalece el aprendizaje del inglés, y teniendo en cuenta la problemática de estudio se indaga sobre las diferentes investigaciones relacionadas con este, para así tener claridad sobre el estado del arte actual y el punto de partida de la investigación.

Se han consultado diferentes investigaciones a nivel internacional, nacional y local, relacionadas con el siguiente proyecto el cual busca implementar una herramienta TIC “Be the 1 Challenge” para el fortalecimiento del proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés, y de esta manera promover el desarrollo de competencias y habilidades asociadas con este idioma.

Internacional

En el ámbito internacional existen varias investigaciones relacionadas con la implementación de herramientas TIC de manera significativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés.

En primer lugar, se encontró la investigación titulada “*innovación metodológica mediante TIC en la enseñanza del inglés*” realizada por Reyes (2019), en donde se propone el uso de las herramientas tecnológicas y de comunicación de manera innovativa para fortalecer la enseñanza del inglés.

Dicha investigación se enfoca en el análisis y evaluación de las experiencias de los docentes y los estudiantes con respecto al uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el aula de clases, como estas contribuyen, de manera relevante en el

proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés y de qué manera el docente innova con el uso de estas herramientas TIC.

De acuerdo con la autora, integrar las TIC es todo un reto en la educación actual, ya que, si bien la tecnología está presente en todos los aspectos de la vida, el sector educativo no debe ser la excepción. Teniendo en cuenta la problemática planteada, se precisa que la idea de innovar haciendo uso de las TIC para el mejoramiento de la enseñanza del inglés no es solo la utilización de herramientas que cambien la forma de presentar el aprendizaje a los estudiantes, si no en buscar la manera de transformar las metodologías a través de la tecnología, utilizando diferentes estrategias tales como el uso de videojuegos lo cual se refiere a la gamificación como recurso didactizable, uso de redes sociales, plataformas digitales, etc., permitiendo así despertar el interés, la motivación y agrado hacia el aprendizaje del inglés.

Esta investigación concluye que es evidente la importancia de innovar a través del uso de las TIC, sin embargo, se debe reflexionar acerca de la mejor forma de llevar a cabo esa innovación metodológica y en qué medida se debe emplear el uso de estas herramientas de manera que sean herramientas favorables en el proceso enseñanza- aprendizaje del inglés.

De la presente investigación es importante tener en cuenta el aporte que brinda a al presente estudio ya que destaca la innovación metodológica de la enseñanza del inglés a través del uso herramientas tecnologías en el aula de clases, en donde se propone implementar aplicaciones, videojuegos, y plataformas digitales las cuales contribuyen de manera positiva en el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés siempre y cuando tengan objetivos educativos claros y adaptados a las diferentes metodologías, estrategias y didácticas planteadas en el aula.

Por su lado, la investigación *”Uso De Las Tics Y Su Influencia Con La Enseñanza – Aprendizaje Del Idioma Inglés En Los Estudiantes Del Cuarto Y Quinto Grado De Educación Secundaria De La Institución Educativa San Antonio María Claret – Circa, Del Distrito De Jacobo Hunter”* por Zavaleta (2020), se enfoca en determinar de qué manera influyen los recursos tecnológicos en el proceso de enseñanza aprendizaje del idioma inglés, teniendo en cuenta que el uso de las TIC de manera didáctica e innovadora puede aportar la apropiación y el desarrollo de metodologías encaminadas a un proceso educativo significativo, eficaz e inclusivo.

Dicha investigación expone la necesidad de desarrollar competencias digitales propias del contexto, ya que se ha vuelto imprescindible el conocer y utilizar herramientas tecnológicas que permitan acceder a la información, desarrollar habilidades de búsqueda de información y contextualizarlas hacia su proceso de formación, en este caso el aprendizaje del idioma inglés.

La autora destaca que la utilización de las herramientas tecnológicas en el proceso de aprendizaje del inglés es una oportunidad para que los estudiantes puedan construir su propio conocimiento a partir de las estrategias metodológicas que el docente como facilitador de dicho proceso ofrece desde la innovación en el uso de las TIC.

Este trabajo de investigación concluye que el uso de las tecnologías de la información y comunicación (TIC) influye de manera significativa en el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés, haciendo uso de estrategias didácticas de manera apropiada y contextualizadas el entorno de los estudiantes, de igual manera el uso de las herramientas tecnológicas de manera apropiada y enfocadas hacia el desarrollo de las habilidades propias del idioma inglés: habla, escucha, escritura, lectura, y de esta forma, se promueve el interés y la motivación de los estudiante hacia el uso de una segunda lengua, les permitirá relacionarse con mayor facilidad en otras culturas y estar inmersos en el mundo globalizado actual. Teniendo en cuenta esto, la

contribución al siguiente proyecto de investigación radica en que el aprendizaje del inglés se promueve positivamente haciendo uso de herramientas tecnológicas las cuales permiten la apropiación de las diferentes habilidades y del idioma, por medio de la motivación e interés que genera la implementación de estas herramientas en el aula de clases.

Como último antecedente, Bernal (2017) en su investigación el *“Uso de las TICS y su influencia con la enseñanza – aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del I y II ciclo de la Escuela Académico Profesional de la Facultad de Educación UNMSM-Lima”*, busca dar a conocer el impacto de las tecnologías de la información y la comunicación en los procesos de adquisición de las habilidades y competencias de la lengua extranjera, donde enfatiza el uso didáctico, inclusivo e innovador de las herramientas tecnológicas, que potencializa y afianza la construcción de un aprendizaje significativo.

Por otro lado, menciona la relación que existe entre la sociedad de la información y el ámbito educativo, ya que, se genera un crecimiento social y cultural, al adquirir nuevos conocimientos que enriquecen la mente del ser humano, mediante el intercambio de ideas mediado por un segundo idioma, como lo es el inglés, así mismo, pretende facilitar la labor docente en la acción metodológica que ofrecen las TIC para lograr un aprendizaje de calidad y favorecer a los estudiantes, preparándose para los retos que a futuro puede llegar a enfrentar la educación.

El aprendizaje de la lengua extranjera es una actividad desafiante y compleja tanto para los niños, niñas y jóvenes como adultos, ya que hoy en día se encuentran sumergidos en un mundo tecnológico de constantes cambios, es por ello que es necesario desarrollar programas cuya tendencia sea fomentar la participación de las TIC en el proceso de enseñanza y

aprendizaje, desde un escenario que permita articular una necesidad como el interés por aprender.

Esta investigación aporta información al siguiente proyecto ya que afirma el impacto positivo que genera el uso de las herramientas de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el proceso de enseñanza- aprendizaje del inglés, en donde se genera una mejor adquisición de las habilidades y competencias propias del idioma a través del uso didáctico, inclusivo e innovador de estas herramientas logrando así potencializar el aprendizaje significativo y las competencias digitales las cuales hacen parte fundamental del contexto educativo actual.

Nacional

En el contexto nacional existen varias investigaciones relacionadas con el uso de las TIC de manera interactiva y significativa en la enseñanza del inglés como segundo idioma.

En la investigación realizada por Bernal (2017) titulada “*apropiación de las TIC para la enseñanza del inglés: una experiencia docente*”, se plantea que el uso adecuado de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje, estas son de vital importancia puesto que hacen parte del acontecer diario y cotidiano de los niños, niñas y jóvenes; sin embargo, si no le dan una debida utilización, muchas veces tienden a ser elementos distractores en la adquisición del conocimiento.

De esta manera, el dominio de una segunda lengua, en este caso la inglesa, se constituye en una opción de vida o en una obligación de cualquier ciudadano contemporáneo que quiera hacer parte de algún grupo social.

De acuerdo con dicha investigación, en la actualidad la implementación de las TIC y el aprendizaje del inglés como segunda lengua, guardan una estrecha relación, dado que la

adquisición de ambas se convierte en herramientas básicas de cualquier individuo que se forme integralmente y quiera aportar sus conocimientos para transformar su comunidad o sociedad en general. Sin embargo, se hace necesario que en este escenario el Estado a través de los distintos gobiernos creen y apliquen políticas educativas serias, pertinentes y se adecuen al contexto escolar de las distintas comunidades educativas.

Así mismo, la enseñanza y el aprendizaje del inglés como segunda lengua, debe fundamentarse y basarse en la motivación que sienta el educando o aprendiz al hacerlo, ya que de ninguna manera se puede constituir en una simple acción mecánica de aprendizaje tradicional basado en procesos de evaluación rigurosos, sino más bien, que este aprendizaje se convierta en un estado ideal de formación integral.

De igual forma, se concluye, que el uso de las TIC se convierte en una forma de hacer mejor y más fácil la vida de los seres humanos, sobre todo en estos tiempos de avances tecnológicos, donde no es como se consideró a un principio la tecnología, la cual se creía que deshumanizar al hombre sino por el contrario, está, ha hecho que la humanidad alcance o logre avances significativos en el conocimiento y la investigación científica.

Esta investigación brinda un aporte importante al presente proyecto ya que confirma la estrecha relación que existe entre el aprendizaje del inglés y el uso de herramientas tecnológicas, las cuales permiten transmitir el conocimiento de manera innovadora y enriquecedora permitiendo tanto la apropiación de recursos tecnológicos en el contexto educativo como la motivación hacia el aprendizaje de un segundo idioma como el inglés.

Por otro lado, Urueña (2017) en su investigación sobre el “*uso académico de las TIC en la enseñanza del inglés*” expone los grandes cambios que ha generado la incorporación de las nuevas tecnologías en la vida cotidiana en general y específicamente en el ámbito educativo, en

donde su vinculación se hace relevante y de vital importancia para el proceso de enseñanza aprendizaje, teniendo en cuenta el auge tecnológico del actual contexto sociocultural y el impacto significativo que estas pueden generar en la formación académica de los estudiantes orientándose de manera apropiada y eficaz, optimizando así, su aplicación en las diferentes áreas del proceso de aprendizaje de los estudiantes, específicamente en el campo del inglés.

Teniendo en cuenta lo anterior, dicha investigación plantea, el uso de las TIC como una alternativa que contribuye de manera óptima e integral en el proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés, en donde se implican aspectos de vital importancia como la motivación, interacción, apropiación y correcto uso, permitiendo así una transformación en la educación, del desarrollo del proceso formativo de los estudiantes, y de la práctica docente, siendo esta la mayor falencia ya que es evidente el poco uso de estas tecnologías y la poca importancia que se les da como parte fundamental de la educación actual, promoviendo así el aprendizaje productivo y permitiendo potencializar sus habilidades, intereses, y capacidades hacia el uso de este idioma.

En conclusión, es pertinente la adquisición y el dominio de las herramientas tecnológicas y de comunicación por parte de los docentes de manera apropiada, pertinente y contextualizada hacia las necesidades de los estudiantes, de esta manera la educación será innovadora, transformándose en un proceso formativo e integral, propiciando el aprendizaje significativo, fomentando la creatividad, la innovación permitiendo lograr el interés hacia el aprendizaje de una segunda lengua como el inglés.

La contribución de esta investigación al presente proyecto radica en que resalta la importancia de apropiar herramientas y recursos tecnológicos por parte de los docentes en la enseñanza del idioma inglés, ya que es evidente que estas permiten aprendizajes productivos en donde se potencializa el aprendizaje significativo, aprendizaje cooperativo e integrar múltiples

aspectos importantes a la hora de fomentar la adquisición de una segunda tales como la motivación, el interés de los estudiantes hacia la integración de recursos tecnológicos de la mano con el idioma y la innovación en la metodología de las clases.

En la investigación realizada por Durango (2019) titulada “*aprendizaje significativo de la lengua extranjera con uso de TIC*” se describe la necesidad de enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje de inglés de manera significativa mediante el uso de las herramientas tecnológicas y de comunicación, como juegos, aplicaciones interactivas que permitan motivar y estimular a los estudiantes y de esta forma, se logre así el mejoramiento en las habilidades relacionadas con el uso de este idioma.

Dicha investigación hace énfasis en la importancia de rediseñar las estrategias para la enseñanza del inglés, debido a las falencias que aún existen el proceso de aprendizaje de este idioma el cual se hace fundamental y relevante en el contexto globalizado actual, donde el manejo de una única lengua no es suficiente en un mundo interconectado, cambiante y se hace importante fortalecer las competencias cognitivas, comunicativas, el intercambio y la adquisición de saberes lingüísticos, permitiendo así, un aprendizaje contextualizado a las necesidades e intereses de los estudiantes.

Por otra parte, se hace referencia al uso de las TIC como herramientas primordiales, las cuales hacen parte de la formación y el desarrollo de competencias propias del mundo globalizado, por consiguiente, deben estar implicadas en el proceso educativo y de formación integral de los estudiantes. Tenido en cuenta la estrecha relación del aprendizaje del inglés con el uso de las herramientas tecnológicas y de comunicación y la necesidad de transformar las estrategias, las prácticas pedagógicas, el desarrollo de competencias y la motivación de los

estudiantes, dicha investigación, rediseña las didácticas implementadas actualmente, en donde el docente pueda replantear la forma de motivar al estudiante hacia el uso de una segunda lengua, teniendo en cuenta sus intereses, y uso de herramientas tecnológicas que permitan interactuar y optimizar el idioma inglés, generando así, un impacto significativo en los estudiantes.

Esta investigación ofrece información al siguiente proyecto ya que propone enriquecer el proceso de enseñanza – aprendizaje del inglés de manera significativa mediante el uso de herramientas y recursos tecnológicos como aplicaciones interactivas, videojuegos, plataformas, etc que permiten enriquecer la formación integral de los estudiantes por medio de la motivación hacia aprender de manera diferente.

Local

En la investigación realizada por Morales y Penagos (2022) con título “*Mejoramiento de la comprensión lectora en inglés a través del modelo Aprendizaje Basado en tareas mediado por la aplicación educativa Be(the)1 Challenge*” se plantea como mejorar y reforzar el aprendizaje del inglés en este caso la comprensión de lectura a través del uso de una herramienta tecnológica interactiva Be the 1 challenge, la cual ofrece un entorno de aprendizaje estimulante y significativo basado en la ludificación o gamificación.

Esta investigación expone la necesidad de adoptar cambios en la educación que permitan nuevos modelos de enseñanza y aprendizaje enfocados a las necesidades de las nuevas generaciones en donde el uso de herramientas tecnológicas juega un rol muy importante, ya que con objetivos claros puede ser un aliado perfecto para brindar metodologías innovadoras, atractivas y significativas para ellos, en este caso el uso de una app tipo edujuego la cual está enfocada en fortalecer el proceso de aprendizaje del inglés a partir de la interactividad, del

aprendizaje basado en tareas y el uso de las TIC como herramienta fundamental en dicho proceso.

Por otro lado, Borja y Pérez (2021) en su investigación titulada *“Estrategia de gamificación para el fortalecimiento del proceso de aprendizaje - enseñanza del idioma inglés en el grado 8° de la Institución Educativa Isabel la Católica en la ciudad de Montería-Córdoba”* plantea la necesidad de fortalecer el proceso de enseñanza- aprendizaje del inglés a través del uso de una estrategia metodológica diferente e innovativa como la gamificación, la cual permita facilitar el proceso educativo en el aula a través de la motivación, el interés y la participación activa en el aprendizaje del inglés.

Según lo aquí expuesto, hoy en día atraer la atención y despertar la motivación de los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés es todo un reto, esto debido a la poca innovación y apropiación de metodologías transformadoras por parte de los docentes en donde el proceso de enseñanza- aprendizaje se sigue impartiendo de manera tradicional y el rol del estudiante sigue siendo poco activo.

Es aquí, en donde el uso de las TIC como herramientas tecnológicas interactivas juegan un papel importante en la creación de nuevos espacios educativos lúdicos y adaptados al contexto actual de la sociedad globalizada, en donde los niños (as) y jóvenes se caracterizan por ser nativos digitales, interesados por diferentes aplicaciones y videojuegos los cuales adaptados de manera pedagógica y con un propósito educativo formativo pueden promover un aprendizaje significativo y activo en los estudiantes.

En conclusión, dicha investigación deduce que el uso de la gamificación como estrategia pedagógica beneficia de manera positiva el proceso de enseñanza - aprendizaje del inglés ya que lograr despertar el interés y motivación de los estudiantes hacia la participación

activa, estimulando así la interacción del estudiante con las diferentes competencias del idioma al tiempo que se desenvuelve en un ambiente de aprendizaje agradable, innovador e integral.

Marco teórico

En relación al presente trabajo de investigación, se refiere a continuación un estado del arte que permite estudiar diferentes perspectivas útiles de diversas fuentes para consolidar el mismo:

El nivel de inglés de los estudiantes en Colombia

Según los estudios realizados por el sector educativo, el MEN y las Pruebas Saber 11 y Saber Pro 2011, utilizando el Marco Común Europeo de Referencias para las Lenguas (MCER), siendo el estándar internacional que define la competencia lingüística, esta se utiliza en todo el mundo para definir las destrezas lingüísticas, en una escala de niveles de inglés desde un **A1**, nivel básico de inglés, hasta un **C2**, para aquellos que dominan el inglés de manera excepcional, demostró que Colombia es un país con un bajo nivel de inglés, debido a que el nivel de conocimiento en las competencias lingüísticas de la lengua extranjera se ha deteriorado con el pasar de los años. Esto demuestra la exigencia y el reto en la adquisición de nuevas herramientas para la enseñanza y el aprendizaje de una segunda lengua.

Teniendo en cuenta lo anterior, el desempeño de los estudiantes en las pruebas de inglés evidencia la poca factibilidad de las metas propuestas por el MEN para el 2019 en el tema del bilingüismo en Colombia, puesto que, dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje por parte de los docentes, también revela las pocas habilidades lingüísticas, al no alcanzar un amplio dominio del idioma. No obstante, la debilidad no se centra solo en estudiantes y docentes sino

también, en la implementación de estrategias pedagógicas, que en muchos de los casos no se tiene el conocimiento en el uso y aplicación.

En la actualidad y en muchas de las instituciones de educación, se enfocan en una educación de calidad, basado en el bilingüismo dentro de los parámetros establecidos por la Ley 115, Ley general de educación, sin embargo, se siguen presentando brechas en dicho aprendizaje. Colombia en comparación a otros países, se encuentra en el puesto 50 con un porcentaje de 45,07%, hecho por el English Proficiency Index 2012, siendo este muy bajo, lo cual cataloga a los estudiantes colombianos con un nivel de inglés decadente.

Para la mejora de la enseñanza del inglés en Colombia, se propone el uso de las TIC, un medio para motivar, modernizar, orientar y facilitar los aprendizajes y procesos de enseñanza, hoy en día la globalización nos ofrece como medio de transformación social, económico, cultural y educativo. Básicamente permite desarrollar las competencias del bilingüismo de manera lúdico pedagógica y práctica en beneficio de la lengua extranjera.

Plan Nacional de Bilingüismo

Para favorecer el fortalecimiento de una lengua extranjera, el MEN estableció el Programa Nacional de Bilingüismo en 2004, cuyo principal objetivo consiste en fomentar el aprendizaje del inglés, así como el mejoramiento de la calidad de la enseñanza del mismo. En esencia, se trata de la formulación de una política de Estado dirigida a fortalecer el bilingüismo.

El mejoramiento de los niveles de competencia comunicativa en lengua inglesa, de una sociedad o población particular, conlleva necesariamente al surgimiento de oportunidades para sus

ciudadanos, al reconocimiento de otras culturas y al crecimiento individual y colectivo, incrementando las posibilidades de movilidad social y de condiciones más igualitarias para el desarrollo.

El reconocimiento de la importancia de una lengua extranjera, en este caso particular el inglés, el Ministerio de Educación Nacional implementó el **Programa de fortalecimiento al desarrollo de competencias en Lengua Extranjeras**, como estrategia para el mejoramiento de la calidad de la enseñanza del inglés en Colombia y como una estrategia para la promoción de la competitividad de nuestros ciudadanos.

El principal objetivo de este, es tener ciudadanos y ciudadanas capaces de comunicarse en inglés, con estándares internacionalmente comparables, que inserten al país en los procesos de comunicación universal, en la economía global y en la apertura cultural.

Con este propósito, el Programa ha venido consolidando estrategias tales como: la definición de estándares de competencia en inglés; la evaluación de competencias en estudiantes, docentes y egresados de las licenciaturas y programas de lenguas; la oferta de programas de mejoramiento para la formación del profesorado, tanto en lengua como en metodología de la enseñanza del inglés; y la vinculación de nuevas tecnologías y medios para la enseñanza y aprendizaje del inglés.

El Proceso de Aprendizaje en la Lengua Extranjera

El aprendizaje del inglés en las instituciones educativas de Colombia ha pasado de convertirse en una opción a una necesidad para el desarrollo personal y profesional, dada la influencia de la globalización de competencias, competitividad y las tecnologías de información

y comunicaciones. El aprendizaje de esta segunda lengua es primordial para formar ciudadanos competentes en su dimensión comunicativa y así contribuir con los desafíos del plan nacional de bilingüismo.

La aplicación de estas políticas públicas para promover el aprendizaje y dominio del inglés, como segunda lengua, requiere también del apoyo fundamental del programa Computadores para educar, pero este a su vez requiere que los docentes estén pedagógica y técnicamente preparados para la utilización y manejo adecuado de las TIC. Las competencias en el manejo del idioma inglés, por parte del docente para orientar el aprendizaje del inglés, van asociadas a su competencia pedagógica y tecnológica para utilizar adecuadamente los recursos didácticos implícitos en las TIC.

La Enseñanza del Inglés mediada por las TIC

El uso de la tecnología en el aprendizaje y la enseñanza del inglés no son nuevos, desde los años 60 y 70, donde las grabadoras, los laboratorios de idiomas y los videos han sido utilizados para promover la adquisición de este segundo idioma de una manera independiente y autónoma. (Dudeney & Hockly, 2007)

Los materiales basados en computador para el aprendizaje del inglés conocidos como CALL (Computer Assisted Language Learning) o aprendizaje de idiomas asistido por computador, aparecieron a comienzos del año 1980. Los primeros programas CALL, típicamente requerían que el estudiante respondiera a un estímulo en la pantalla del computador y realizará actividades como completar los espacios en blanco, relacionar mitades de oraciones, selección múltiple y posteriormente actividades de reconstrucción de texto, el programa ofrece al

estudiante retroalimentación, desde señalando cual es la respuesta correcta hasta dando amplias explicaciones del porqué de esta.

El hecho de aprender una segunda lengua, en este caso el inglés, ha pasado de ser una posibilidad a una necesidad. El idioma extranjero inglés avanzó desde el siglo XIX, convirtiéndose en la lengua internacional por excelencia para las transacciones comerciales y de todo tipo de negocios.

En este nuevo siglo, se ha evidenciado una revolución tecnológica que ha llevado a la nueva generación a hablar del comienzo de una era digital de la Comunicación y de la Información, es decir, de una época en la que la telemática y la informática muestran cambios en los patrones tradicionales de todas las actividades humanas, sin desconocer el ámbito educativo. (Escudero, 2002)

La Enseñanza, El Aprendizaje del Inglés y las TIC

La importancia de la enseñanza y aprendizaje de segundas lenguas ha sido reconocida y destacada en Colombia desde que en el artículo 21 de la Ley General de Educación (1994) dispone que los establecimientos educativos deben ofrecer a sus estudiantes el aprendizaje de una lengua extranjera desde el nivel básico.

Los rápidos avances en el desarrollo de las TIC brindan nuevas oportunidades para aumentar la calidad y la eficacia de la enseñanza y aprendizaje del inglés. Sin embargo, aunque la tecnología es cada vez más habitual en la vida diaria, en la educación, en el mundo laboral y en otros sectores, algunas instituciones educativas se rezagan en reconocer estas oportunidades o en luchar contra los desafíos en la implementación de las TIC. (García, 2001)

Por ello, es de vital importancia generar proyectos que integren la enseñanza de la lengua inglesa como instrumento de comunicación, el manejo y uso de las TIC. La política pública educativa orientó estas necesidades en el Plan Sectorial de Educación del MEN en el año 2008 donde indica que un mundo cada vez más globalizado, exige promover el aprendizaje y enseñanza de una segunda lengua para los habitantes de la ciudad.

Las publicaciones sobre el desarrollo del conocimiento y nuevas formas de comunicación como la red Internet se realizan en inglés. La formación de niños, niñas, jóvenes que dominen el idioma inglés obliga a desarrollar estrategias metodológicas, entornos de aprendizaje y prácticas que promuevan el desarrollo de la competencia comunicativa en este idioma.

Por lo tanto, las instituciones educativas y, especialmente, los docentes no pueden estar aislados del uso de las TIC, cada día aparecen en Internet más sitios con contenido en audio y video, más medios masivos como la televisión y la radio que están convergiendo en la cultura y modernización digital, lo que da como resultado una plataforma de insuperables oportunidades de creación, almacenamiento, reproducción y distribución de información, (Marqués, 2000).

Además, las TIC ofrecen a los profesores la posibilidad de cuestionar, replantear, evaluar y retroalimentar, sus actividades tradicionales de enseñanza, con el fin de complementarlas y mejorarlas con nuevas propuestas y recursos didácticos. (González, 2001)

El reto de las instituciones educativas para el aprendizaje del idioma inglés puede resultar complicado y poco motivante, ya que puede resultar un tanto difícil y poco atractivo cuando se está iniciando. La clave está en incorporar recursos innovadores como: Internet, Videos, Apps, Blogs, Podcast, el uso del proyector, libros digitales, entre otros. No todas las

instituciones disponen de estas herramientas para el apoyo del aprendizaje del inglés haciendo la labor del docente una actividad muy poco efectiva.

Por otro lado, se encuentran instituciones que cuentan con alternativas diferentes para el aprendizaje, pero, los docentes no poseen las competencias adecuadas en el uso pedagógico de las mismas dentro del aula de clase. Igualmente es probable que la comunidad educativa en general, no utilice adecuadamente los medios tecnológicos que están a su alcance, o los desconocen en alguna medida.

Competencias del idioma inglés

Al igual que en otras áreas, los estándares de inglés son criterios claros que permiten a los estudiantes y a sus familias, a los docentes y a las instituciones escolares, a las Secretarías de Educación y a las demás autoridades educativas, conocer lo que se debe aprender. Sirven, además, como punto de referencia para establecer lo que los estudiantes están en capacidad de saber sobre el idioma y lo que deben saber hacer con él en un contexto determinado. El conjunto de saberes, conocimientos, destrezas y características individuales que permite a una persona realizar acciones en un contexto determinado es lo que define las competencias. (MEN, 2006, p.11)

En el caso del inglés se espera desarrollar la competencia comunicativa la cual incluye:

Competencia lingüística

Se refiere al conocimiento de los recursos formales de la lengua como sistema y a la capacidad para utilizarlos en la formulación de mensajes bien formados y significativos. Incluye los conocimientos y las destrezas léxicas, fonológicas, sintácticas y ortográficas, entre otras. Esta

competencia implica, no sólo el manejo teórico de conceptos gramaticales, ortográficos o semánticos, sino su aplicación en diversas situaciones. Por ejemplo, hacer asociaciones para usar el vocabulario conocido en otro contexto o aplicar las reglas gramaticales aprendidas en la construcción de nuevos mensajes. (MEN, 2006, p.11)

Competencia pragmática

Se relaciona con el uso funcional de los recursos lingüísticos y comprende, en primer lugar, una competencia discursiva que se refiere a la capacidad de organizar las oraciones en secuencias para producir fragmentos textuales. En segundo lugar, implica una competencia funcional para conocer, tanto las formas lingüísticas y sus funciones, como el modo en que se encadenan unas con otras en situaciones comunicativas reales. (MEN, 2006, p. 12).

Competencia sociolingüística

Se refiere al conocimiento de las condiciones sociales y culturales que están implícitas en el uso de la lengua. Por ejemplo, se emplea para manejar normas de cortesía y otras reglas que ordenan las relaciones entre generaciones, géneros, clases y grupos sociales. También se maneja al entrar en contacto con expresiones de la sabiduría popular o con las diferencias de registro, de dialecto y de acento. (MEN, 2006, p.12)

Estándares Básicos de Competencias en Lenguas Extranjeras: en inglés

Son criterios claros y públicos que nos permiten conocer lo que deben aprender los niños (as) y jóvenes, marcan el punto de referencia de lo que están en capacidad de saber y saber hacer en contextos con el inglés en diferentes niveles.

De igual manera, los estándares de inglés establecen una orientación fundamental para que los profesores de inglés, los directivos y los padres de familia tengan claridad sobre las competencias comunicativas que se espera que desarrollen los niños y niñas de los niveles Básico y Medio, para ayudarles a lograr la meta planteada en el Documento Visión Colombia 2019. Dicha meta propone que los estudiantes de Undécimo Grado alcancen un nivel intermedio de competencia en inglés (Nivel B1, según el Marco Común Europeo de Referencia para Lenguas: Aprendizaje, Enseñanza y Evaluación), que les permita comunicarse en el idioma, apropiarse de conocimientos y utilizarlos efectivamente en situaciones reales de comunicación.

Con el fin de permitir un desarrollo integrado y gradual del idioma a través de los diversos niveles de la educación, los Estándares Básicos De Competencias en Lenguas Extranjeras: inglés se agrupan en conjuntos de grados, así: de Primero a Tercero nivel principiante (**A1**), de Cuarto a Séptimo nivel básico (**A2**), de grado Octavo a undécimo nivel preintermedio (**B1**).

Para cada grupo de grados se ha establecido lo que los estudiantes deben saber y saber hacer en el idioma al finalizar su paso por dichos grupos de grados y se ha definido también un nivel de desempeño específico intermedio (**B2**) para educación superior (para docentes de inglés y egresados de otras carreras), y por último nivel (**C1**) nivel mínimo para los nuevos egresados de licenciaturas en idiomas. (MEN, 2006 p.10)

App Be the 1 challenge

De acuerdo con el Ministerio de Educación Nacional y en el marco del Plan Nacional de Bilingüismo hacia el fortalecimiento del aprendizaje del inglés, a través de prácticas pedagógicas innovadoras, ambientes y experiencias significativa, se crea la herramienta

denominada Be the 1 challenge, un recurso interactivo como estrategia de fortalecimiento de los aprendizajes del inglés, pues consiste en un juego digital para dispositivos móviles dirigido a adolescentes y jóvenes de educación básica secundaria y media, convirtiéndose así, una herramienta de acompañamiento para docentes de inglés.

Esta estrategia combina elementos pedagógicos de la enseñanza del inglés con una metodología de gamificación o ludificación educativa que tiene como objetivo brindarle un entorno y ambiente de aprendizaje estimulante, divertido e interesante a los participantes a través de una experiencia de usuario más cercana al videojuego, al mismo tiempo, brindarles a los docentes una estrategia para promover el mejoramiento continuo (evaluación formativa).

Marco Conceptual

La presente investigación se fundamenta en el uso de la aplicación Be the 1 challenge, una herramienta tecnológica de la información y la comunicación (TIC) como apoyo pedagógico para el aprendizaje del inglés, por lo cual se definen los siguientes conceptos relacionados con el desarrollo del proyecto.

Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC)

Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son el conjunto de herramientas, recursos, programas y aplicaciones que permiten recopilar, administrar, almacenar, producir, la información en forma de voz, texto, videos, imágenes, datos. (Art. 6 Ley 1341 de 2009).

Por su lado, Thompson y Strickland (2004) definen:

“Las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son todos aquellos recursos, herramientas y programas que se utilizan para procesar, administrar y compartir la información mediante diversos soportes tecnológicos, tales como: computadoras, teléfonos móviles, televisores, reproductores portátiles de audio y video o consolas de juego”. (p. 63).

App

Una app es una aplicación de software que ha sido creado para cubrir una necesidad o realizar una tarea específica o concreta dentro de un dispositivo electrónico como una Tablet, smartphone o un ordenador. Esta escrita en diferentes tipos de lenguajes de programación, se caracterizan por ser útiles, dinámicas, didácticas y gamificadas, en su gran mayoría para su funcionamiento requieren de una conexión inalámbrica a internet. Hoy en día se encuentra una variedad de aplicaciones como juegos, redes sociales, mensajería instantánea, deportes, idiomas, entre otras. En el año 2018 y reportado por Google Play, durante los 12 meses se descargaron 115.000 millones de aplicaciones, una cifra considerable dentro del mundo tecnológico y el manejo de información.

Marco Pedagógico

Es necesario resaltar el proceso de enseñanza y aprendizaje que hace alusión a esta investigación, orientando y facilitando la inclusión de las TIC dentro del contexto educativo para lograr el propósito de mejorar la aprehensión de una lengua extranjera como el inglés.

Lev Vygotsky y sus aportes a la educación básica y media mediada por las TIC

En relación a la temática propuesta en el presente trabajo de investigación, hacemos referencia a las tesis planteadas por Vygotsky acerca de La Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), el aprendizaje en equipo, con la ayuda de un tercero y los niveles de ayuda que el experto debe brindar al aprendiz (estudiante). Así mismo, el aporte del consenso constructivista en lo que respecta al papel del individuo y el aprendizaje autónomo en la construcción del conocimiento se convierten en base fundamental para el proceso de aprendizaje, de aquí la importancia que tienen las competencias comunicativas en el proceso educativo.

La necesidad de buscar soluciones y estrategias que den respuestas a la atención de necesidades sociales e individuales en materia de educación, en particular a la que se desarrolla de manera virtual, en este sentido cuando nos referimos al entorno socio cultural, en la medida que los docentes mejoran sus capacidades de uso de las tecnologías, estos demandan preparación en habilidades superiores para la integración de estas herramientas en la práctica cotidiana en el interior de la sala de clases. (Kozman, 2008).

De acuerdo con Vygotsky el contexto sociocultural tiene influencia en la formación del individuo. Precisamente durante los procesos de enseñanza-aprendizaje del inglés en el grado quinto (7°) de la Institución Educativa Mercedes Abrego de Montería colegio se hace necesario considerar las características del entorno de esta asignatura, reconociendo que cada individuo tiene unas potencialidades propias que le permiten asociarse culturalmente y desarrollarlas de acuerdo con sus intereses. El estudiante es fruto del continuo aprendizaje que apropia en cada uno de los contextos que, a lo largo de su vida, permite una transformación de fondo que progresivamente lo va enriqueciendo.

Para comprender el enfoque en el cual se soporta gran parte de este trabajo el proceso de enseñanza aprendizaje se fundamenta en el modelo pedagógico constructivista el cual percibe al estudiante como un actor activo en la construcción de su propio conocimiento, conocedor de las falencias y dificultades, auto reflexivo, crítico, analítico, investigativo a partir de su relación con estructuras cognoscitivas y experiencias previas, todo ello bajo la orientación del profesor.

Vygotsky plantea procesos psicológicos relacionados con las diversas etapas desarrolladas por los individuos, denominada teoría genética del desarrollo, por su puesto en esta teoría existen unas funciones mentales inferiores y otras superiores. Las primeras son innatas, es decir, nacemos con ellas y están determinadas genéticamente; mientras que las funciones mentales superiores se adquieren y se desarrollan a través de la interacción social. Desde esta perspectiva la enseñanza mediada por TIC particularmente en el área inglés constituye un referente importante para el desarrollo de fortalezas y/o capacidades en los estudiantes.

De acuerdo con lo anterior, aprendemos con la interacción con los demás y en el aprendizaje se desarrollan funciones mentales superiores, algo completamente diferente de lo que adquirimos genéticamente; se aprende de la mano de las herramientas psicológicas, de la cultura en que se vive, por consiguiente, nuestros pensamientos, nuestras experiencias, nuestras intenciones y nuestras acciones están culturalmente mediadas y la escuela constituye el principal instrumento para el desarrollo de las funciones mentales superiores y en el desarrollo de procesos meta cognitivos de los estudiantes.

El Aprendizaje significativo en la Enseñanza del Inglés.

Como su nombre lo indica, el aprendizaje significativo, es el impacto que se genera en los procesos cognitivos de la enseñanza y aprendizaje, haciendo uso de los conocimientos

previos de las personas en la construcción de un nuevo saber. Según Ausubel concuerda con lo anterior haciendo referencia en la necesidad, estímulos y asimilación de los contextos en que se produce una enseñanza y se genera un aprendizaje.

Por otro lado (Bruner, 2018) menciona que el aprendizaje se genera desde la curiosidad por saber, desde lo general a lo particular, generando la posibilidad a los estudiantes de aprender más de lo que se ha enseñado, permite descubrir lo que se quiere aprender, dentro este proceso del docente debe proponer espacios o herramientas limitadas para que los estudiantes puedan fijar un objetivo, teniendo en cuenta los conocimientos previos de los mismos. Por tanto, Ausubel y Bruner comparten la visión del proceso de enseñanza y aprendizaje.

Teniendo en cuenta lo anterior, la inclusión de las TIC en el proceso de enseñanza y aprendizaje hace parte de la construcción y producción de sistemas cognitivos que dan respuesta a una problemática en la aprehensión del Inglés, convirtiéndolo en un aprendizaje significativo producto de un estímulo como lo es una aula virtual o espacios interactivos virtuales, basado en las experiencias de los estudiantes y docentes en el proceso de formación en el enriquecimiento del lenguaje y otras competencias como: el vocabulario, pronunciación y gramática.

Aun así, se siguen presentado algunas barreras que dificultan el proceso de enseñanza-aprendizaje, uno de los problemas de la enseñanza del habla en inglés es que no existe una metodología que centre por completo la atención y gusto en el estudiante, tampoco actividades integradas que se relacionen con el mundo real. En muchas ocasiones los maestros se ven escasos de recursos y esto los ha llevado a repensar o reflexionar sobre sus enfoques con respecto al proceso de enseñanza y aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

Los recursos son un factor importante e indispensable al interior de las aulas o en los espacios de formación, dado que la era tecnológica a la que estamos expuestos nos proporciona gran variedad de estrategias para implementar. El aprendizaje significativo parte de la necesidad por querer cambiar la intención con que se aprende y lo que se propone lograr o descifrar.

Aprendizaje del Inglés a través de la Gamificación

La gamificación es un tipo de mecánica de juego implementado en entornos educativos, el cual fomenta la motivación, la concentración y el alcance de intereses por parte de los participantes (educandos). Esta nueva estrategia permite generar autonomía, eficacia y alta comprensión para resolver problemas o situaciones en los diferentes espacios virtuales y ficticios de los videojuegos. Según (Martin, 2014) la gamificación es una técnica, un método y una estrategia a la vez, pues hace atractivo los diferentes elementos que contiene una tarea, actividad o mensaje determinado en un entorno de no-juego. Lo cual busca incentivar un cambio de comportamiento, es decir, crear una experiencia significativa e innovadora.

Dicho lo anterior, el aprendizaje del inglés a través de la gamificación permite potenciar las diferentes competencias de la lengua extranjera, ya que hoy en día se encuentra a disposición y al alcance de la población infantil y juvenil apps y contenidos educativos que facilitan la comprensión, el análisis, la pronunciación y la composición mediante los videojuegos. Un estudio realizado por la revista científica Dominio de la Ciencia (Molina, 2021), confirmó que la gamificación es una estrategia que potencia el aprendizaje del inglés usando el juego para captar el interés del estudiante.

Al usar una aplicación o recurso digital para el dominio de esta lengua, permite al estudiante estar en una posición beneficiosa en el contexto actual globalizado, pues además de

aprender, utiliza dichas herramientas para decodificar lo que ya sabe. Por otro lado, también se confirma una vez más que el inglés es una necesidad y se requieren estrategias efectivas que favorezcan el dominio de habilidades lingüísticas y la gamificación es una herramienta interesante para alcanzar dicho objetivo.

Capítulo 4. Diseño metodológico

Enfoque Metodológico

El siguiente proyecto de investigación propone la implementación de la App Be the 1 challenge como herramienta de apoyo pedagógico para fortalecer el aprendizaje del inglés, ya que, su enfoque mixto, se caracteriza por utilizar evidencias de datos numéricos, verbales, textuales, visuales y simbólicos para entender problemas de las ciencias. (Creswell, 2013a y Lieber y Weisner, 2010).

Los métodos mixtos representan un conjunto de procesos sistemáticos, empíricos y críticos de investigación e implican la recolección y el análisis de datos cuantitativos y cualitativos, así como su integración y discusión conjunta, para realizar inferencias producto de toda la información recabada (metainferencias) y lograr un mayor entendimiento del fenómeno bajo estudio (Hernández-Sampieri y Mendoza, 2008)

Este estudio se fundamenta en primer lugar en un análisis cuantitativo, el cual permitió identificar y analizar los resultados estadísticos en cuanto a los niveles de aprendizajes y saberes previos de los estudiantes acerca de las competencias de inglés, a través del primer instrumento cuestionario de diagnóstico. Teniendo en cuenta los resultados de la aplicación de este instrumento, se procedió a realizar la intervención pedagógica con el objetivo de implementar la app Be the 1 challenge para fortalecer las competencias y habilidades de los estudiantes, en donde a través de la observación se realizar un análisis cualitativo y descriptivo de los avances que se lograron observar con la puesta en marcha de la propuesta pedagógica. Por

último, se realiza nuevamente un análisis de tipo cuantitativo a través del análisis de resultados del cuestionario de salida con el fin de evaluar si el uso de la aplicación “Be the 1 challenge” como herramienta pedagógica logró los objetivos propuestos para el fortalecimiento del aprendizaje del idioma.

Tipo de investigación

El tipo de investigación corresponde a cuasiexperimental, ya que los sujetos o la muestra de estudio no fueron escogidos al azar, si no que fueron seleccionados con anterioridad, al tener un alcance descriptivo, se enfoca en observar los diferentes comportamientos y variables sociales, para luego recolectar datos de manera cualitativa y cuantitativa.

Una de sus principales características de esta investigación, es que el sujeto de estudio se realiza en el campo, es decir, al interior del contexto, en donde se desarrolla naturalmente y por lo cual disminuye el control de las variables, por otro lado, es necesario mencionar que el tipo cuasiexperimental siempre contempla una variable dependiente (Carencias de competencia de la lengua extranjera) e independiente (Implementación de la App Be the 1 Challenge)

Por último, la evolución o cambio de las variables anteriormente mencionadas serán explicadas a lo largo del diseño metodológico, durante la aplicación del recurso pedagógico y para respuesta a la problemática y demostrar la eficacia de la propuesta pedagógica.

Fases de la investigación

Para alcanzar el desarrollo específico de las fases de la investigación, estas serán explicadas a partir del diseño metodológico, técnicas e instrumentos recolectados en la misma, necesarios para responder a los objetivos anteriormente planteados.

Tabla 1

Técnicas e instrumentos de recolección de información.

Objetivos Específicos	Fuente de Datos	Técnicas de Recolección de Datos	Instrumentos
FASE I	Estudiantes	Test para identificar	Cuestionario
Diagnosticar el estado actual de los aprendizajes en torno al idioma inglés.	de séptimo grado (7-1) de la Institución Mercedes Abrego.	los aprendizajes y saberes previos de los estudiantes acerca de las competencias de inglés.	de entrada con 16 preguntas de selección múltiple con única respuesta.
FASE II	Estudiantes de	Propuesta Pedagógica	Bitácora de
Emplear la aplicación "Be the 1 challenge" como apoyo pedagógico en el fortalecimiento de las	séptimo grado (7-1)	Be the 1 Challenge.	Observación
			Propuesta pedagógica

habilidades del idioma

inglés.

<p>FASE III</p> <p>Evaluar con el uso de la aplicación “Be the 1 challenge” como herramienta pedagógica el impacto alcanzado en el fortalecimiento del aprendizaje del idioma inglés</p>	<p>Estudiantes de séptimo grado (7-1)</p>	<p>3. Test de salida para identificar si se fortaleció el aprendizaje del idioma inglés teniendo en cuenta el uso de la App como herramienta pedagógica.</p>	<p>Cuestionario de salida con 18 preguntas de selección múltiple con única respuesta.</p>
---	---	--	---

Nota. Fuente creación propia

Población y muestra

Población

La institución educativa Mercedes Ábrego está localizada en el barrio Pastrana Borrero al sur de la ciudad Montería, colindando con la Décimo primera Brigada del Ejército

Nacional al oeste; con Sierra Chiquita al sur, y finalmente con los barrios Santander, San Martín y Policarpa al norte y este respectivamente. La comunidad educativa se caracteriza por ser familias estrato uno, los cuales han transitado por una serie de problemáticas sociales como pobreza, padecimiento de necesidades básicas, de servicios públicos, alimentación, educación, y pocas fuentes de trabajo.

La Institución ha evolucionado en su historia de ser un colegio de educación básica con salones de palma al actual plantel con todos sus niveles preescolar, básica primaria, básica secundaria y media. Hoy en día, cuenta con aproximadamente 950 estudiantes en la sede principal, correspondiente a los grados de bachillerato en jornada única, cuenta con 26 salones, construcciones de dos pisos, laboratorio de química, polideportivo y una sala de informática la cual está dotada de aproximadamente 40 computadores para educar.

Muestra

Los participantes seleccionados de la población para el desarrollo del presente proyecto de investigación son los estudiantes de séptimo grado (1) el cual está conformado por 35 estudiantes, con edades entre los 12 y 14 años; 20 de ellos corresponden a niñas y 15 a niños. Estos estudiantes fueron escogidos como objeto de estudio por su buena disposición y actitud con respecto al aprendizaje del inglés, también se caracterizan por ser jóvenes espontáneos, alegres y motivados hacia el desarrollo de las diferentes actividades.

Instrumentos

En esta investigación fueron aplicados instrumentos de investigación como: bitácora fotográfica teniendo en cuenta que la observación es la manera más directa para recolectar información de carácter cualitativo. Según (Hernández Sampieri, 2014) permite registrar sucesos o fenómenos de la realidad, información de individuos como “formas de expresión”, entendidas como emociones, interacciones, pensamientos, experiencias manifestadas, con el fin de observarlas y reconocerlas.

El segundo instrumento es un cuestionario de entrada y salida de carácter cuantitativo (diferentes) donde el primero consta de 16 preguntas y el segundo de 18 preguntas, en donde para ambos casos constan de 3 opciones de respuesta múltiple con única respuesta.

El cuestionario, es una encuesta estructurada, el cual permite identificar el nivel de dominio de la lengua extranjera, teniendo en cuenta las competencias del inglés, siendo esta una técnica consistente para recoger información directamente de la población investigada, a fin de conocer e identificar saberes previos. (Hernández Sampieri, 2014) confirma que el entrevistador realiza su labor siguiendo una guía de preguntas específicas y se sujeta exclusivamente a ésta. En lo cual permite conducir a un análisis estadístico y confirma la información de carácter cuantitativo, ya que proporcionarán sintetizar de manera clara los datos recolectados, justificando y brindando validez al problema planteado.

Teniendo en cuenta lo anterior, la secuencia de aplicación de los instrumentos corresponde a estudio mixto pertinentes para realizar una recolección y análisis de datos.

Línea de Investigación Institucional

La línea de investigación institucional apropiada a esta propuesta es “Evaluación, aprendizaje, docencia”, esta contiene tres ejes fundamentales en el proceso formativo: evaluación, aprendizaje y currículo. Estos son de vital importancia como referencia para la capacitación permanente de la formación en las diferentes áreas del conocimiento y por consiguiente en el mejoramiento constante de la educación.

Esta línea busca contribuir con el desarrollo histórico institucional, ya que prioriza corresponsabilidades como parte integral de una propuesta formativa de calidad. Aquí, la evaluación se asume como un proceso permanente, que debe basarse en un diálogo de saberes entre estudiantes y docentes y su importancia se refleja en las posibilidades reales de mejorar el proyecto educativo. También define la educación como un proceso de formación integral donde se le proporciona a los ciudadanos, jóvenes y niños, la oportunidad de cumplir con el encargo que la sociedad les ha encomendado, sobre todo en estos tiempos de modernización tecnológica, creativa, pero al mismo tiempo antropológica.

Esta propuesta se enmarca en esta línea ya que hace referencia a la innovación en el proceso de enseñanza aprendizaje y sobre todo a la transformación de nuestro quehacer pedagógico para contribuir con la educación de mejores niños y niñas de nuestra comunidad.

En cuanto a la sub línea de investigación, el presente proyecto está enfocado hacia “Innovación y mediación en educación” en donde una de las temáticas con la cual se relaciona es, las estrategias mediadas por TIC puesto que se plantea la interactividad como método de aprehensión del conocimiento del inglés como segunda lengua, teniendo como fundamento la práctica docente en el aula.

Grupo de investigación

El grupo de investigación La Razón Pedagógica reúne diferentes intereses concentrados en la generación y renovación de conocimiento mediante propuestas investigativas de profesores y estudiantes centrados sobre los ejes del quehacer pedagógico que se ocupa de los procesos de enseñanza y aprendizajes, fundamentados en el campo disciplinar de la pedagogía. El primer eje; el de la enseñanza concentra problemáticas referentes con la docencia, los métodos, las didácticas generales y especiales, los sistemas de evaluación, el currículo, la evaluación y las mediaciones físicas, tecnológicas y humanas. El segundo referido con el quehacer docente; el de los aprendizajes, concentra problemáticas de estudiantes, necesidades, estilos de aprendizaje, inteligencias y habilidades particulares de los estudiantes, la familia, los ambientes escolares, las condiciones del contexto económico, político, social, cultural, ético y estético. La misión del grupo es contribuir con el desarrollo, la renovación, la construcción y la deconstrucción de los procesos educativos en todos los niveles y metodologías, a través de la formación de profesionales responsables, éticos, creativos, innovadores, emprendedores comprometidos con la respuesta a los retos y desafíos de la nueva era civilizatoria y de la denominada sociedad del conocimiento; especialmente con la generación de la cultura para la paz y el cuidado del medio ambiente, donde la investigación sea el eje para dichas transformaciones canalizando y fortaleciendo alianzas nacionales e internacionales para compartir y hacer más pertinente y eficaz los procesos investigativos.

Capítulo 5. Propuesta pedagógica

Título

Con el fin de dar solución al problema planteado anteriormente, en donde se pretende dar estrategias y diferentes alternativas que permitan mejorar el proceso de enseñanza aprendizaje del inglés en los estudiantes de grado 7° y en la comunidad estudiantil en general de la Institución Educativa Mercedes Ábrego se plantea la siguiente propuesta:

“Be the 1 Challenge como herramienta pedagógica para mejorar el aprendizaje del inglés como segundo idioma”

Descripción de la propuesta

Esta propuesta busca aplicar una metodología de ludificación o gamificación educativa, a través de la aplicación Be the 1 Challenge una herramienta pedagógica creada por el Ministerio de Educación Nacional en el marco del Plan Nacional de Bilingüismo hacia el fortalecimiento del aprendizaje del inglés, a través de prácticas pedagógicas innovadoras, ambientes y experiencias significativas. Esta herramienta tecnológica gamificada permite brindar

un entorno estimulante y motivador a los estudiantes hacia el aprendizaje del inglés, por medio de la interactividad con un entorno tipo videojuego, y así fomentar el interés hacia este idioma.

Los estudiantes ingresarán a la mejor agencia de detectives privados del mundo, llamada SOFOS (Security Organization For Outstanding Solving). La misión principal consiste en recuperar siete objetos secretos que fueron ocultados por la doctora Margaret Winter en siete museos alrededor del mundo. Al recuperar estos objetos los estudiantes resolverán el caso y fortalecerán sus aprendizajes en inglés. Para lograrlo, los detectives de SOFOS deberán visitar cada museo y resolver los minijuegos (retos). (MEN, 2020, p. 13)

Justificación

El rol transformador de la educación implica, hoy por hoy, la alineación del acto educativo con las necesidades y dinámicas del mundo globalizado. En esta transformación convergen nuevas maneras de aproximarse a la enseñanza y el aprendizaje. (MEN, 2020, p. 12). Teniendo en cuenta esto, nace la propuesta de implementar la App Be the 1 Challenge como herramienta pedagógica para el fortalecimiento del aprendizaje del inglés, con la cual se busca reforzar los aprendizajes de este idioma a partir de los elementos lingüísticos y comunicativos propios de sus diferentes niveles de dominio del inglés tales como A1, A2, B1 de los Estándares Básicos de Competencias en Lenguas extranjeras.

Esta propuesta, se sustenta también en los lineamientos curriculares y mallas de aprendizaje planteados por el MEN (2015) y el Plan Nacional de Bilingüismo cuyo principal objetivo consiste en fomentar el aprendizaje del inglés, así como el mejoramiento de la calidad de la enseñanza del mismo, para así tener ciudadanos y ciudadanas capaces de comunicarse en inglés, con estándares internacionalmente comparables, que inserten al país en los procesos de

comunicación universal, en la economía global y en la apertura cultural. De igual forma, se busca orientar a los estudiantes a que adquieran un nivel de inglés apropiado como parte de los objetivos planteados por el MEN y el reto de hacer de Colombia la nación más formada en idiomas de América Latina para el 2025.

Objetivos

Objetivo general

Potencializar los niveles de inglés a través de la implementación de la herramienta tecnológica Be the 1 Challenge como estrategia pedagógica para mejoramiento de las competencias de la lengua extranjera en los estudiantes de grado 7° de la Institución Educativa Mercedes Ábrego.

Objetivos específicos

- Desarrollar competencias comunicativas, lingüísticas, pragmáticas y sociolingüísticas en los estudiantes mediante el uso del idioma de manera práctica, fluida y contextualizada.
- Fomentar la atención, la disposición y la motivación en aula, a partir del aprendizaje basado en retos.
- Promover una cultura de mejoramiento continuo en inglés, en los estudiantes a partir de la herramienta gamificada y de acompañamiento pedagógico Be the one Challenge.

Contenidos

La puesta en marcha de la implementación de Be the one Challenge requiere de diferentes contenidos a desarrollar para ello, se proponen varios juegos y actividades diseñadas para reforzar las competencias del inglés, entre las actividades se proponen misiones o interfaces de juego, donde el participante debe acceder a diferentes museos alrededor del mundo y completar el nivel para obtener un objeto secreto que le ayudará a culminar su misión. Cabe resaltar que cada uno de los escenarios contiene información cultural y educativa.

El estudiante antes de acceder, será orientado e introducido al mundo digital, teniendo en cuenta sus saberes previos, dentro de estos espacios se designan las diferentes misiones en las que se incluyen retos relacionados con las competencias del inglés.

Las misiones a desarrollar corresponden al nivel A1, las cuales están clasificadas por componentes relacionados a cada competencia del inglés, y son las siguientes:

Misión 1: Museo de la Cultura - COLOMBIA

Retos: Uso interactivo del inglés

Objetivo: identificar los propósitos comunicativos de avisos, noticias o advertencias y relacionarlos con los lugares donde los podría encontrar.

Misión 2: Museo de la Creatividad - JAPÓN

Retos: Conocimiento Lexical

Objetivo: fortalecer el conocimiento del vocabulario del inglés en diversos ámbitos de la vida diaria.

Misión 3: Museo de la Aventura – NUEVA ZELANDA

Reto: Conocimiento comunicativo

Objetivo: reconocer el lenguaje apropiado que se utiliza en una situación comunicativa breve.

Misión 4: Museo de la Aventura – NUEVA ZELANDA

Reto: Conocimiento gramatical

Objetivo: fortalecer el uso de reglas gramaticales y elementos concretos tales como: conjugación verbal y uso de preposiciones.

Misión 5: Museo del Tiempo - BELICE

Reto: Comprensión de lectura literal

Objetivo: potencializar la comprensión literal de lectura y reconocimiento de información explícita planteada en los textos.

Misión 6: Museo de lo Desconocido – ESTADOS UNIDOS DE AMÉRICA

Reto: Comprensión de lectura inferencial

Objetivo: afianzar la comprensión de lectura de manera implícita, indirecta o sugerida, a través del reconocimiento y asociación de información en el texto por medio de conexiones o ideas de manera general o específica.

MISIÓN 7. Museo de la Música – REINO UNIDO

Reto: Conocimiento gramatical y lexical

Objetivo: reconocer y diferenciar información lexical (vocabulario y definiciones) y gramatical (conjugaciones verbales, categorías gramaticales) en textos y oraciones.

Figura 1

Interfaz mapa de misiones App Be the 1 Challenge



Nota. Tomado de la guía “Be the 1 Challenge”

Actividades

Misión 1: Museo de la Cultura – COLOMBIA

Super Grid (super cuadrícula)

Esta actividad consiste en leer el aviso y escoger el lugar adecuado donde este aparecería presionando en el recuadro correspondiente.

Figura 2

Interfaz Misión 1 juego Super Grid



Nota. Tomado de la guía pedagógica Be the 1 challenge

Word Drop (palabras que caen)

En este juego el estudiante se encontrará con una oración en la parte inferior de la pantalla y al mismo tiempo desde la parte superior caerán dos o tres opciones de posibles

situaciones o lugares donde esta acción podría darse. Se debe escoger la opción correcta antes de que esta toque la línea de corriente eléctrica en la parte inferior de la pantalla.

Figura 3

Interfaz Misión 1 juego Word Drop



Nota. Tomado de la guía pedagógica Be the 1 challenge.

Misión 2: Museo de la Creatividad - JAPÓN

Word Rescue (palabras al rescate)

En este juego, el estudiante encontrará una definición que debe leer e interpretar, para así escribir la palabra que corresponde a dicha definición. Por cada letra que escriba de manera correcta le dará una pista para adivinar la palabra completa.

Figura 4

Interfaz Misión 2 juego Word Rescue



Nota. Tomado de la guía pedagógica Be the 1 challenge.

Memory match (juego de memoria)

En esta actividad el estudiante encontrará 16 tarjetas boca abajo, el objetivo es descubrir parejas de tarjeta de las palabras con su respectiva definición.

Figura 5

Interfaz Misión 2 juego Memory Match



Nota. Tomado de la guía pedagógica Be the 1 challenge.

Misión 3: Museo de la Aventura – NUEVA ZELANDA

Talking clues (arma el diálogo)

El estudiante se encontrará en la parte izquierda de la pantalla con su Avatar diciendo una frase en inglés y a la derecha un personaje de la historia con varias opciones de respuesta. Este juego consiste en leer las frases que inician el diálogo, luego las opciones de respuesta y seleccionar la que mejor se ajuste a la situación comunicativa.

Figura 6

Interfaz Mision 3 juego Talking Clues



Nota. Tomado de la guía pedagógica Be the 1 challenge

Misión 4: Museo de la Aventura – NUEVA ZELANDA

Fill the Gaps (Completa los recuadros)

El estudiante se encontrará con un texto con varios espacios en blanco que debe completar y debajo del texto las opciones de respuesta para cada espacio. El juego consiste en leer el texto, identificar el espacio que debe completar (gab) y seleccionar la opción de respuesta que mejor se ajuste gramaticalmente a la información proporcionada en el texto.

Figura 7

Interfaz Misión 4 juego Fill the Gaps.



Nota. Tomado de la guía pedagógica Be the 1 challenge.

Misión 5: Museo del Tiempo - BELICE

Mega Reader 1 (Mega lector 1)

En este juego el estudiante debe leer un texto y responder a preguntas muy específicas sobre la información que se presenta. Se encontrará un recuadro dividido en 3 sesiones, en la izquierda habrá un botón para leer el texto (read text) y seguidamente una pregunta y a la derecha una serie de respuestas de opción múltiple.

Figura 8

Interfaz Mision 5 juego Mega Reader 1



Nota. Tomado de la guía pedagógica Be the 1 Challenge.

Misión 6: Museo de lo Desconocido – ESTADOS UNIDOS DE AMÉRICA

Mega Reader 2 (Mega lector 2)

En este juego el estudiante debe leer un texto y responder preguntas puntuales acerca de la información presentada. La actividad consiste en leer las preguntas y seleccionar la respuesta que mejor se ajuste a cada una de estas según lo comprendido en el texto.

Figura 9

Interfaz Misión 8 juego Mega Reader 2



Nota. Tomado de la guía pedagógica Be the 1 Challenge.

MISIÓN 7. Museo de la Música – REINO UNIDO

Drag and Drop (Arrastra y suelta)

En este juego el estudiante debe leer un texto y completarlo con los elementos gramaticales y léxicos adecuados. Se encontrará con un texto que contiene espacios en blancos, debe leer las respuestas y arrastrar aquella que mejor se ajuste a la información proporcionada en el texto.

Figura 10

Interfaz Mision 7 juego Drag and Drop.



Nota. Tomado de la guía pedagógica Be the 1 challenge.

Evaluación y seguimiento

Teniendo en cuenta que la propuesta pedagógica implementación de la App Be the 1 challenge está basada en un enfoque basado en retos, se plantea una estrategia de evaluación formativa ya que esta se lleva a cabo al mismo tiempo que el proceso de enseñanza aprendizaje y se caracteriza por permitir identificar y atender las dificultades que pueden experimentar los estudiantes durante el uso del idioma inglés en los diferentes juegos y retos, además se promueve la retroalimentación de manera oportuna para cada caso específico según sus necesidades y oportunidades de mejora.

Como parte de la estrategia de evaluación formativa se podrá monitorear el proceso de cada uno de ellos de la siguiente manera:

En su usuario individual de la App, se especifica su desempeño a partir de los siguientes indicadores: progress (progreso) en donde se muestra cuanto ha avanzado y lo que falta por completar, participation (participación) específica el tiempo que ha invertido completando los diferentes minijuegos y performance (desempeño) muestra la cantidad de respuestas correctas en relación con el número total de respuestas. Esto, permite que el estudiante sea consciente de sus fortalezas y debilidades en pro de una retroalimentación autónoma.

Figura 11

Interfaz Puntaje, progreso y participación individual.

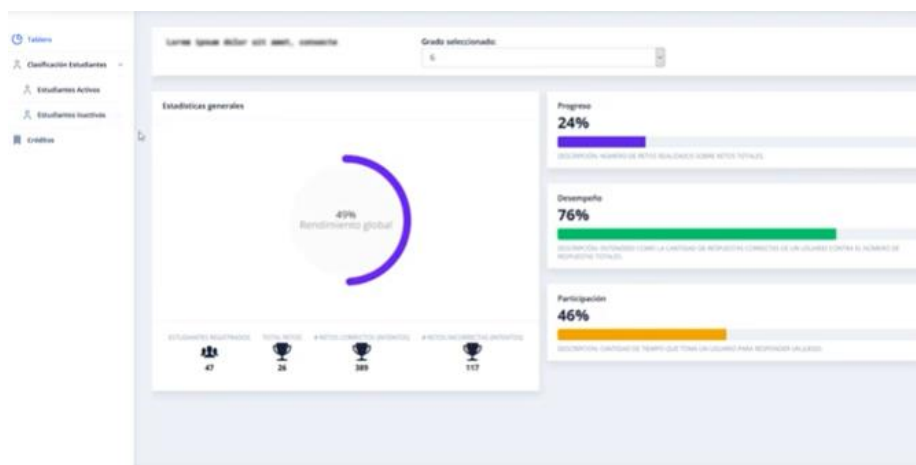


Nota. Tomado de la guía “Be the 1 Challenge”

En segundo lugar, el docente podrá monitorear y visualizar el desempeño de los estudiantes a través del Dashboard (tablero de control) que ofrece la App para el seguimiento de la participación, y nivel de inglés de los estudiantes, esto con el fin de poder brindar pautas y estrategias en el aula de clase en base a las falencias grupales e individuales.

Figura 12

Interfaz tablero de control de desempeño (Dashboard)



Nota. Tomado de guía “Be the 1 Challenge”.

Por último, la vinculación de las misiones y retos con las diferentes contenidos y actividades en clase las cuales permiten afianzar los contenidos explorados en la App y brindar una conexión interactiva y significativa con los temas del plan de estudio.

Personas responsables

En la implementación de la estrategia, se requiere del acompañamiento docente del área inglés, el cual se encarga de orienta el funcionamiento de la app y responder necesidades o preguntas problema durante el uso de la misma. Con el fin de garantizar y de flexibilizar el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Beneficiarios

La propuesta está dirigida a los estudiantes de grado 7°1 en primer lugar y a largo plazo a toda la comunidad educativa de la Institución Educativa Mercedes Ábrego.

Esta estrategia pedagógica les permitirá a los estudiantes desarrollar habilidades, técnicas y prácticas propias del idioma, a través un entorno estimulante y motivador por medio de la interactividad, y así fomentar el manejo de este idioma de manera práctica, fluida con el fin de potencializar los niveles de inglés.

Recursos

Para el desarrollo de la propuesta: **“Be the 1 Challenge como herramienta pedagógica para mejorar el aprendizaje del inglés como segundo idioma”**, es necesario mencionar los recursos en el siguiente cuadro:

Tabla 2

Recursos necesarios implementación de propuesta pedagógica.

Recursos	Denominación
Humanos	● Docentes
	● Estudiantes
Tecnológicos	● Computadores
	● Video Beam
	● Celulares
	● Sala audiovisual
	● Conectividad a internet
	● App Be the 1 challenge
Didácticos	● Retos
	● Juegos interactivos
	● Actividades lúdicas

Nota. Fuente creación propia.

Capítulo 6. Resultados

En el presente capítulo se mostrarán los resultados obtenidos en la investigación teniendo en cuenta las fases de la investigación y los instrumentos utilizados.

Análisis Diagnóstico inicial - Fase 1

Para dar solución al primer objetivo específico, se realizó un cuestionario de entrada, enfocado en diagnosticar los niveles de aprendizaje en las diferentes competencias del inglés, en los jóvenes de séptimo 1° de la Institución Mercedes Abrego. Este diagnóstico se realizó a través del servicio de Google Forms el cual estuvo referenciado a partir de un examen tipo ICFES que realiza la institución periódicamente con objetivos de seguimiento académico. El cuestionario contiene una serie de 16 preguntas de selección múltiple con única respuesta y cada una con

valor de 1 punto. Se estableció un punto de referencia de aprobación, de 12 aciertos en adelante aprueba y de 8 aciertos o menos no aprueba. La prueba fue presentada en la sala de informática de la Institución por un total de 35 estudiantes.

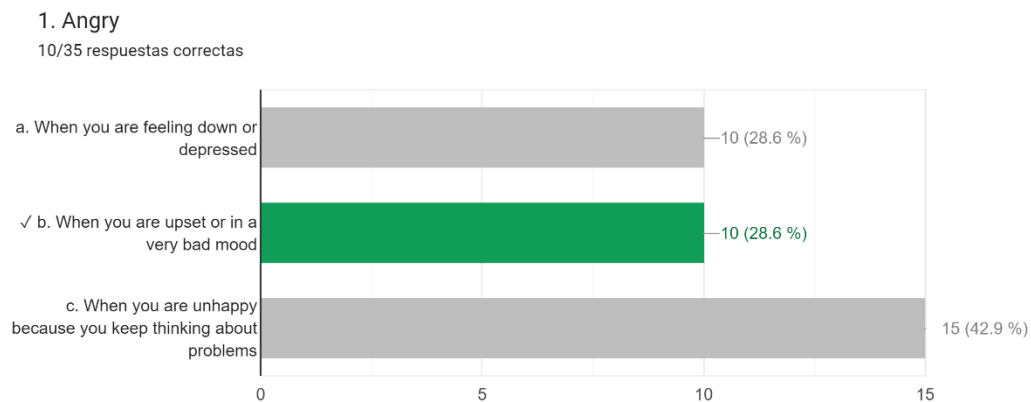
A continuación, se presentan los resultados de dicho cuestionario:

De la pregunta número 1 a la 3 se evalúa la competencia Lingüística, en donde los participantes asocian el nombre de la emoción, su imagen con la definición correcta.

Figura 13

Porcentaje de respuestas a la pregunta 1.





Nota.

Recuperado de Google Forms.

El 71,5% contestó erróneamente, lo que equivale a un número de 25 estudiantes, mientras que el 28,6% acertó, es decir, 10 estudiantes.

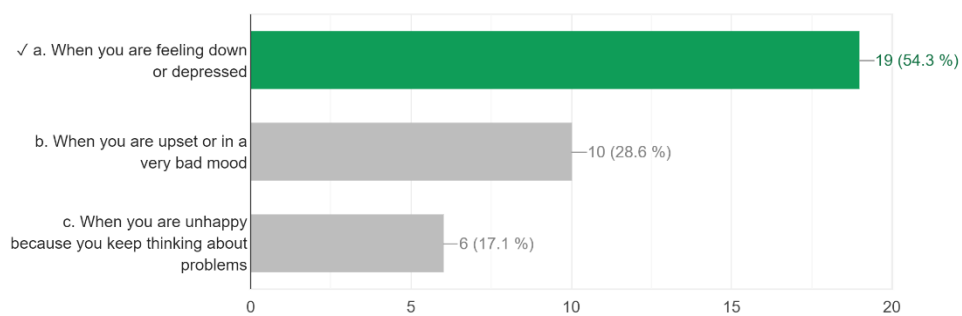
Figura 14

Porcentaje de respuestas a la pregunta 2



2. Sad

19/35 respuestas correctas



Nota.

Recuperado Google Forms.

En esta oportunidad fueron alrededor de 19 estudiantes que respondieron correctamente con un 54,3%, frente a un 45,7% que respondieron erróneamente.

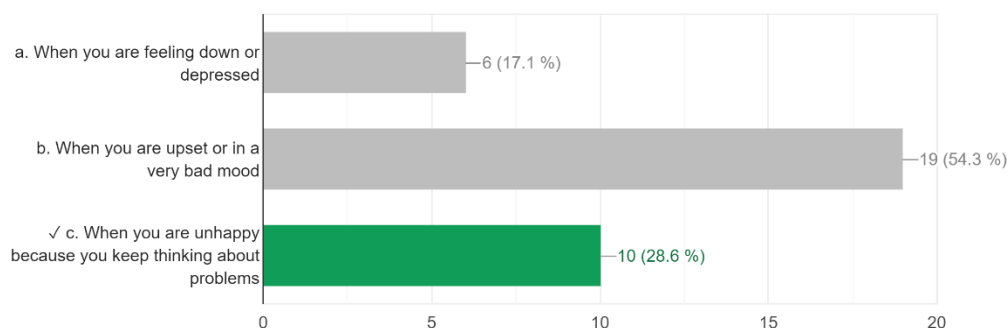
Figura 15

Porcentaje de respuestas a la pregunta 3



3. Worried

10/35 respuestas correctas



Nota. Recuperado de Google Forms.

En la última pregunta de la competencia lingüística, sólo el 28,6% de los estudiantes respondieron correctamente, comparado a un 71,4% de estudiantes que marcaron la respuesta incorrecta.

Teniendo en cuenta los resultados de las preguntas 1 a 3, se obtiene un porcentaje de 36,14% en la competencia Lingüística, donde los estudiantes respondieron correctamente frente a un 63,8% de estudiantes que respondieron equivocadamente. De la población de 35 estudiantes evaluados en esta competencia, un promedio de 13 estudiantes respondió acertadamente.

A partir de la pregunta 4 a la 6, se evalúa la competencia pragmática, donde los participantes asocian la imagen con el contexto real.

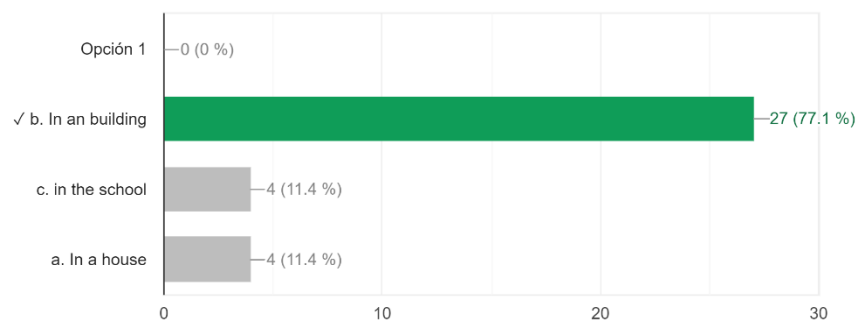
Figura 16

Porcentaje de respuestas a la pregunta 4.



4.

27/35 respuestas correctas



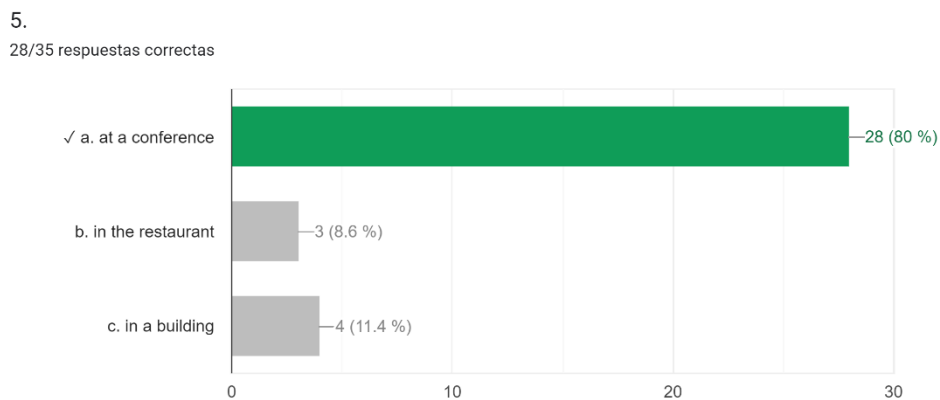
Nota. Recuperado de Google Forms.

El 77,1% de los estudiantes respondieron correctamente la pregunta 4, frente a un 22,8% que respondieron de forma equivocada, equivalente a 8 estudiantes de la muestra.

Figura 17

Porcentaje de respuestas a la pregunta 5





Nota. Recuperado de Google Forms.

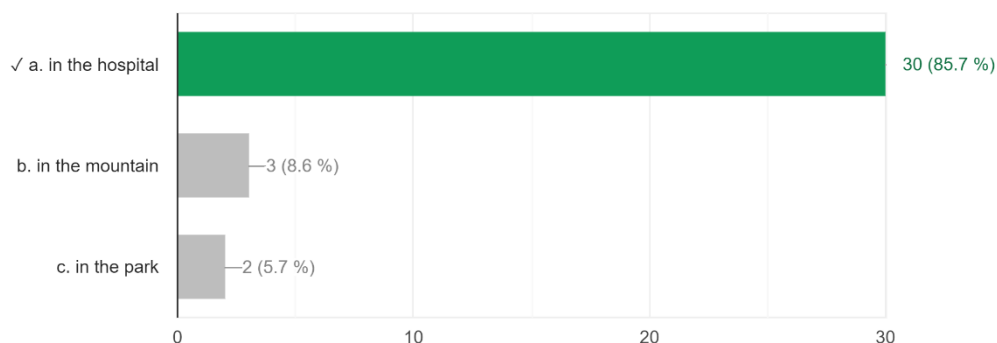
El 76,56% de los estudiantes respondieron correctamente, el 23,44% restante respondieron de forma equivocada en la pregunta número 5.

Figura 18

Porcentaje de respuestas a la pregunta 6.



6.
30/35 respuestas correctas



Nota. Recuperado de Google Forms.

El 85,7% de los estudiantes respondieron correctamente, mientras que solo el 14,3% se equivocaron en la respuesta número 6.

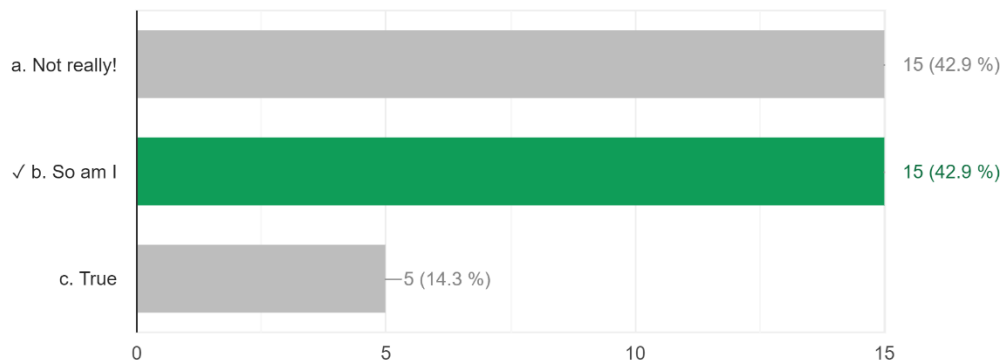
El análisis de los resultados de la pregunta 4 a la 6, corresponden a la competencia pragmática, donde se puede determinar que el 80.9% de los estudiantes acertaron de forma correcta en las preguntas, frente a un 19,1% de estudiantes que respondieron de manera equivocada, presentaron alguna dificultad de interpretación.

A partir de la pregunta 7 al número 9, se determina la competencia sociolingüística, en donde los estudiantes deben completar una serie de diálogos de la siguiente manera:

Figura 19

Porcentaje de respuestas a la pregunta 7.

7. I'm really hungry!
15/35 respuestas correctas



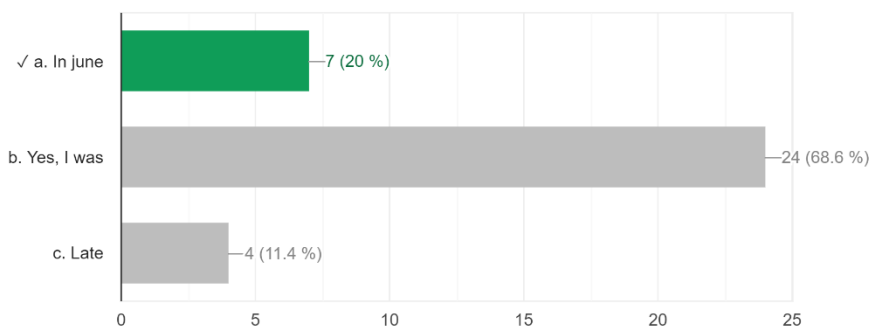
Nota. Recuperado de Google Forms.

El 33,3% de los estudiantes respondieron correctamente la pregunta 7, mientras que el 66,7% de estudiantes marcaron la opción incorrecta, equivalente a más de la mitad de la muestra.

Figura 20

Porcentaje de respuestas a la pregunta 8.

8.. When were you born?
7/35 respuestas correctas

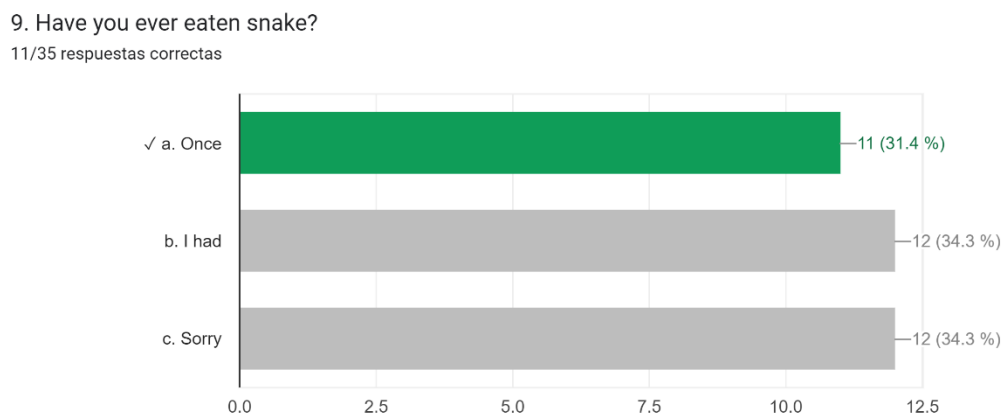


Nota. Recuperado de Google Forms.

Solo el 20% de los estudiantes respondieron de forma correcta, equivalente a menos de 8 participantes, mientras que el un 80% de estudiantes respondieron equivocadamente.

Figura 21

Porcentaje de respuestas a la pregunta 9.



Nota. Recuperado de Google Forms.

El 31,4% de los estudiantes respondieron acertadamente, frente a un 68,6% que respondieron equivocadamente.


El 31,4%, equivalente a 11 estudiantes de la muestra de 35 estudiantes, acertaron correctamente en lo que respecta a la competencia sociolingüística, mientras que un 69,6 % de estudiantes presentaron dificultades.

De las preguntas 10 al número 13, se evalúa la comprensión lectora, donde los estudiantes deben leer el siguiente texto:

Figura 22*Ejercicio comprensión de lectura Test diagnóstico*

Dino Makes Friends

Yesterday at school, our teacher told us a story about a friendly dinosaur, whose name was Dino and lived in a cave near the forest. The other animals did not like Dino because most of them were afraid of him. They thought he wanted to eat them, but Dino could only eat vegetables and fruit. Poor Dino was the only dinosaur in the world and he didn't have any friends to talk to. One day he was whistling a beautiful song when suddenly he saw a fire in the forest. He saw all the animals and insects trying to get away. It was horrible! Dino felt very sad. He knew he was the only one who could do something to help. He quickly ran to the river and drank as much water as he could. Then he walked to the forest and threw the water into the fire. The fire was out and all the animals were happy. Now they all wanted to be his friends.

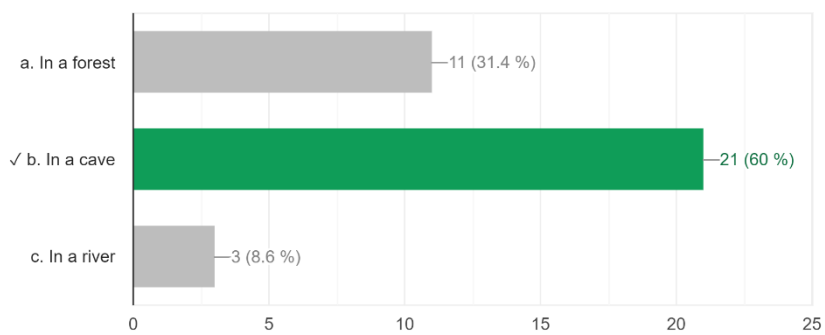


Nota. Recuperado de Google Forms.

Figura 23*Porcentaje de respuestas a la pregunta 10.*

10. Where did Dino live?

21/35 respuestas correctas

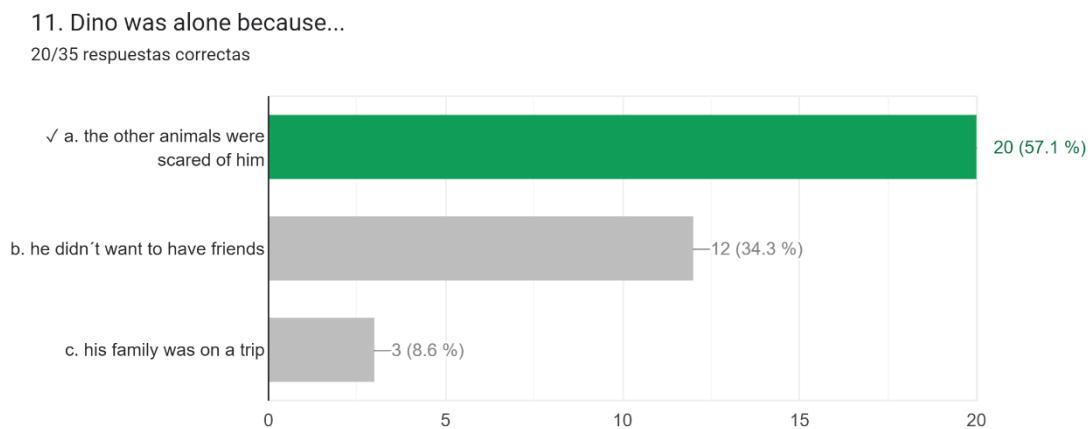


Nota. Recuperado de Google Forms.

El 60% de los estudiantes respondieron de forma correcta, mientras que el 40% no acertaron.

Figura 24

Porcentaje de respuestas a la pregunta 11.

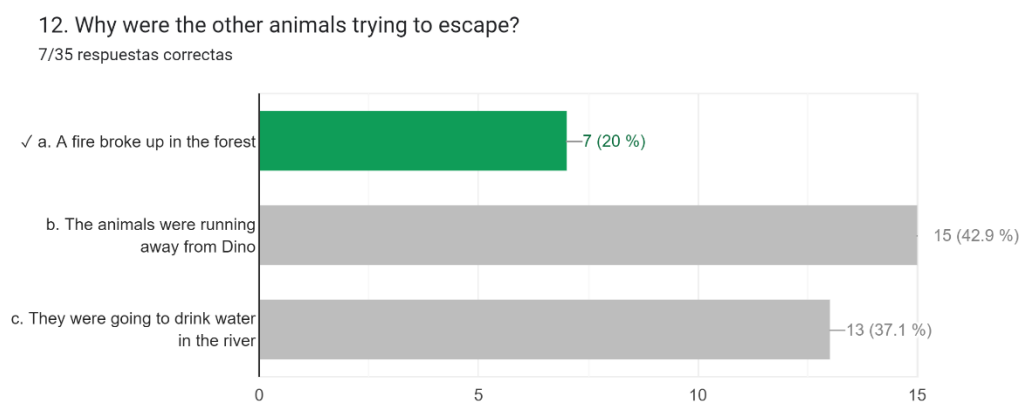


Nota. Recuperado de Google Forms.

El 42,9% de estudiantes respondieron incorrectamente, mientras que el 57,1% restante respondió de forma correcta.

Figura 25

Porcentaje de respuestas a la pregunta 12.



Nota.

Recuperado de Google Forms

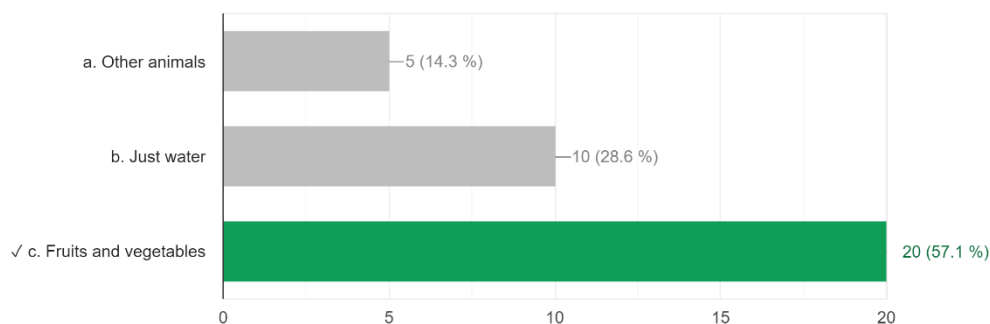
El 80% de los estudiantes respondieron incorrectamente, mientras que solo el 20% acertó en la pregunta.

Figura 26

Porcentaje de respuestas a la pregunta 13.

13. What was Dino's main diet?

20/35 respuestas correctas



Nota. Recuperado de Google Forms.

El 57,1% de los estudiantes respondieron correctamente, mientras que el 42,9% eligieron respuestas equivocadas.

Se concluye que la comprensión lectora, el 43,2% de los estudiantes respondieron de forma correcta, mientras que el 56,6% de los estudiantes presentaron dificultades al momento de responder acertadamente.

A partir de la pregunta 14 hasta las 16, se evaluará la parte escrita de la siguiente manera:

Figura 27

Ejercicio textos incompletos Test diagnóstico.

⋮

Part 5
Textos incompletos

En las preguntas 14, 15 y 16 escoge la palabra adecuada para cada espacio

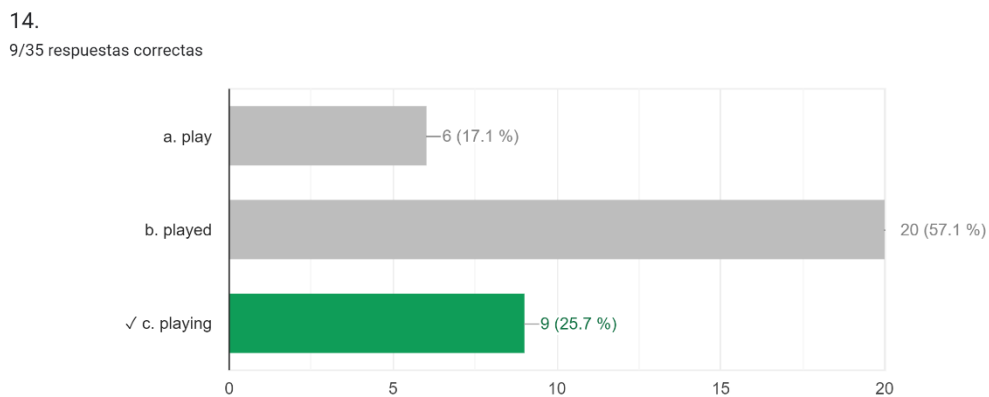
Dear Matilda,

It's been a month I haven't heard from you. I hope you are well. I had a terrible day at school yesterday. My friends and I were ___14___ volleyball in the school in the yard when I suddenly fell and twisted my ankle. They took me ___15___ hospital and stayed with me until my mom and dad arrived. The doctor said it was broken and I needed to rest for a month. We came home last night and I feel ___16___ now.

I don't know what I would do without them. So I want to say I feel very happy to have such a good friends like you.

Figura 28

Porcentaje de respuestas a la pregunta 14.

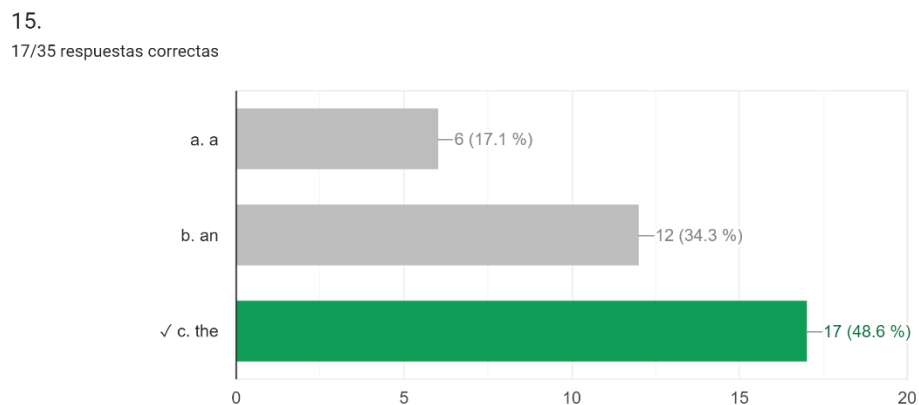


Nota. Recuperado de Google Forms.

Solo el 25,7% de los estudiantes respondieron correctamente, frente a un 74,2% que eligieron respuestas equivocadas.

Figura 29

Porcentaje de respuestas a la pregunta 15.

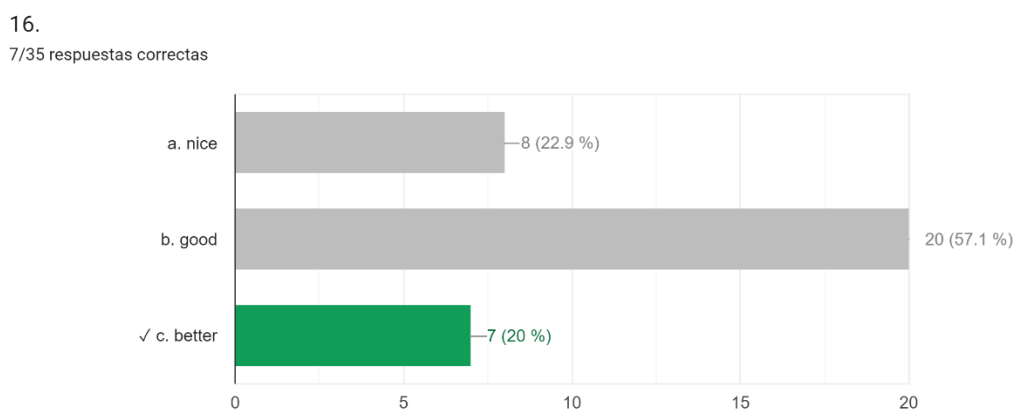


Nota. Recuperado de Google Forms.

El 48,6% de los estudiantes respondieron de forma correcta, mientras que el 51,4% de ellos escogieron respuestas incorrectas.

Figura 30

Porcentaje de respuestas a la pregunta 16.



Nota. Recuperado de Google Forms.

Solo el 20% de los estudiantes respondieron de forma correcta, mientras que el 80% de los estudiantes respondieron de manera equivocada, demostrando así

Por lo anterior en la sección de texto incompleto los estudiantes en promedio respondieron correctamente en un 31,4%, mientras que el 68,6% de los estudiantes restantes presentaron dificultades.

Análisis General

Teniendo en cuenta los resultados del cuestionario de entrada, en donde se logra evidenciar la problemática que existe en el aprendizaje con las diferentes competencias del inglés, debido a una dificultad ya sea por la complejidad que presentan los estudiantes al momento de responder y de asociar imágenes con textos, asociados a la realidad, o por falta de motivación, interés o deseo de aprender una nueva lengua.

Por consiguiente, se demuestra de la siguiente manera:

Figura 31

Resultados globales por competencia.



Nota. Creación propia

En la competencia pragmática se evidencia que el 86% de la muestra obtuvo buenos resultados, lo que significa que en esta habilidad el margen de dificultad es inferior con un 14%, no obstante, se requiere seguir fortaleciendo esta competencia.

Figura 32

Resultados globales por competencia.

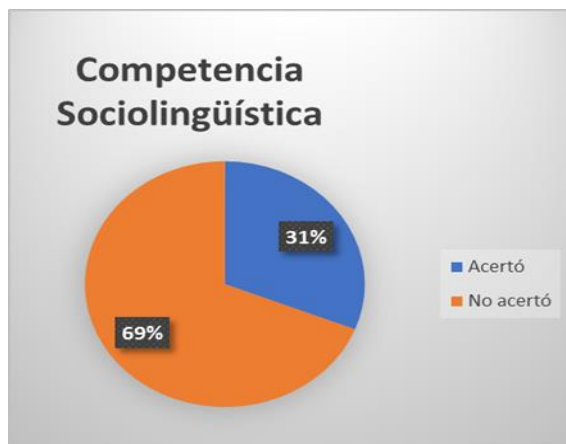


Nota. Creación propia

En la competencia lingüística arroja un resultado del 64 % de dificultad en la comprensión lectora y análisis de textos.

Figura 33

Resultados globales por competencia.



Nota. Creación propia

En la competencia sociolingüística arrojó un resultado de un 69% de dificultad para asociar el idioma al interior del contexto, por lo tanto, más de la mitad de la muestra estudiada requiere de una intervención pedagógica para el mejoramiento de esta habilidad.

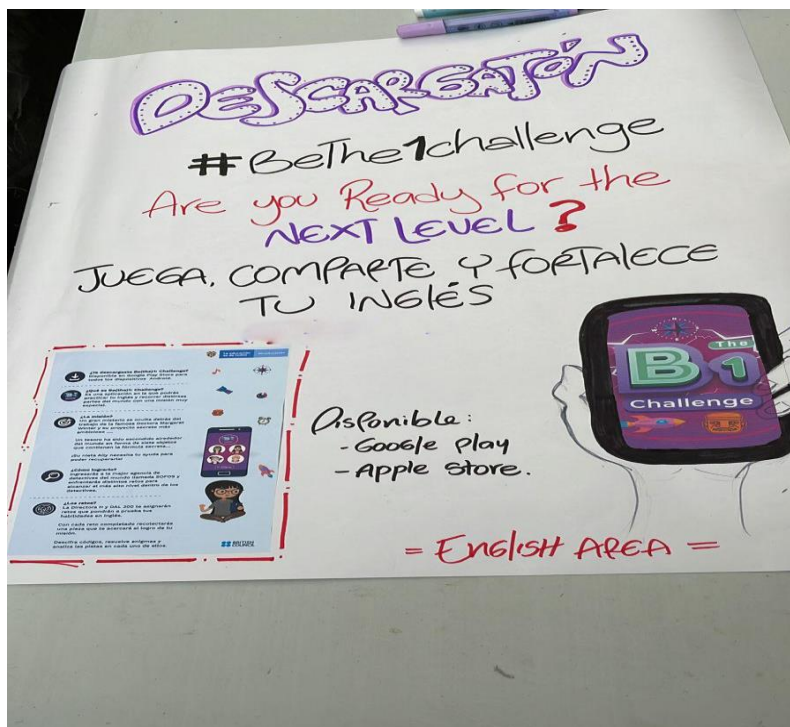
Implementación de la propuesta - Fase 2

De acuerdo con los resultados del Test diagnóstico de entrada se implementaron los contenidos y actividades planteadas en la propuesta pedagógica denominada Be the 1 challenge para el fortalecimiento del idioma inglés.

En primer lugar, se realizó la campaña llamada “descargaton” con los estudiantes a través de posters e imágenes en el salón de clases y alrededor de la institución con el fin de incentivar la descarga de la App en sus respectivos dispositivos tecnológicos (celulares, tablets) para así realizar el respectivo registro y familiarización con su interfaz.

Figura 34

Poster descargaton de la App Be the 1 Challenge.



Nota. Poster publicitario realizado para incentivar la descarga de la App Be the 1 Challenge.

Elaboración propia.

Figura 35

Poster alusivo a la App *Be the 1 Challenge*.

La educación es de todos Mineducación

¿Ya descargaste Be(the)1: Challenge?
Disponible en Google Play Store para todos los dispositivos Android.

¿Qué es Be(the)1: Challenge?
Es una aplicación en la que podrás practicar tu inglés y recorrer distintas partes del mundo con una misión muy especial.

¿La misión?
Un gran misterio se oculta detrás del trabajo de la famosa Doctora Margaret Winter y su proyecto secreto más ambicioso
Un tesoro ha sido escondido alrededor del mundo en forma de siete objetos que contienen la fórmula secreta...
¡Su nieta Ally necesita tu ayuda para poder recuperarla!

¿Cómo lograrlo?
Ingresarás a la mejor agencia de detectives del mundo llamada SOFOS y enfrentarás distintos retos para alcanzar el más alto nivel dentro de los detectives.

¿Los retos?
La Directora H y DAL 300 te asignarán retos que pondrán a prueba tus habilidades en inglés.
Con cada reto completado recolectarás una pieza que te acercará al logro de tu misión.
Descifra códigos, resuelve enigmas y analiza las pistas en cada uno de ellos.

BRITISH COUNCIL

Nota. Tomado del sitio web de *Be the 1 challenge* – Colombia Aprende.

Luego, se inició la explicación de la trama del videojuego en donde se les enfatiza que ellos son los protagonistas de las diferentes misiones y retos a los cuales se van a enfrentar, en donde el objetivo principal consiste en recuperar siete objetos secretos que fueron ocultados por la doctora Margaret Winter en siete museos alrededor del mundo. Al recuperar estos objetos los

estudiantes resolverán el caso y fortalecerán sus aprendizajes en inglés. Para lograrlo, los detectives de SOFOS deberán visitar cada museo y resolver los minijuegos (retos).

Teniendo en cuenta los resultados que los estudiantes obtuvieron en el test diagnóstico de entrada, en cuanto a su nivel de manejo de competencias y uso del idioma inglés, y que, además la App permite escoger entre varios niveles Beginner (principiante A1), Intermediate (intermedio A2) y Advance (avanzo B1), se les indicó empezar con el nivel básico A1 para generar un proceso de fortalecimiento de competencias desde lo más elemental.

Luego, una vez explicada las diferentes actividades se les guía hacia el trabajo autónomo en la App, a través de la estrategia aprendizaje basado en retos lo cual les permitió ser dinámicos e interactuar con los elementos de aprendizaje y culturales de manera dinámica. Es de recalcar que a medida que iban avanzando en cada misión y reto se evidenció que la implementación de esta propuesta pedagógica Be the 1 Challenge les permitió una nueva forma de aprendizaje, en donde la gamificación se convirtió en un recurso metodológico adaptado a las necesidades de los estudiantes, generando motivación, interés y ganas por seguir aprendiendo inglés.

Por otra parte, adicional a los contenidos planteados en las diferentes misiones y retos, durante clases se implementaron actividades dinámicas complementarias relacionados con los diferentes contenidos y actividades, las cuales permitieron afianzar los contenidos explorados en la App y brindaron una conexión interactiva y significativa con los temas del plan de estudio.

A continuación, se presentan las evidencias fotográficas de las dinámicas en clase y la interacción de los estudiantes con la App Be the 1 Challenge:

Figura 36

Aplicación de contenidos de la propuesta pedagógica “Be the 1 Challenge” en el aula de clases.





Nota. Collage de imágenes actividades en el aula de clases “Be the 1 Challenge”

Figura 37

Estudiantes explorando y utilizando la App Be the 1 Challenge



Nota. Collage de imágenes de interacción de los estudiantes con la App Be the 1 Challenge.

Elaboración propia

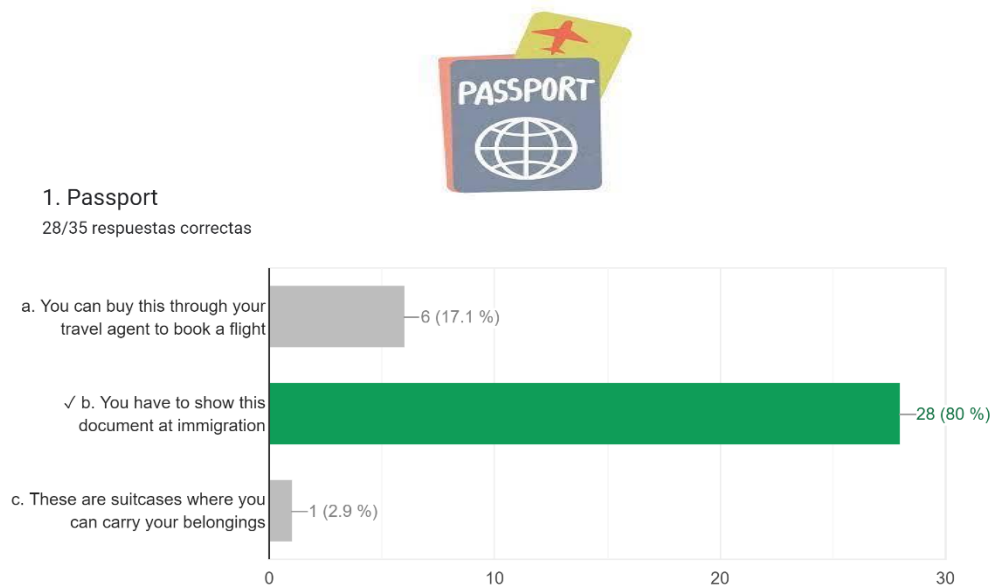
Análisis de Test de salida - Fase 3

Teniendo en cuenta la implementación de la propuesta pedagógica Be the 1 Challenge y para darle respuesta al tercer objetivo específico de esta investigación, a continuación, se dan a conocer los análisis de un cuestionario de 18 preguntas, el cual, busca identificar el impacto de la herramienta como recurso didáctico para el mejoramiento del inglés.

A partir de la pregunta número 1 a la 3 se evalúa la competencia Lingüística, en donde los participantes asocian la imagen con una situación particular de la siguiente manera:

Figura 38

Porcentaje de respuestas a la pregunta 1

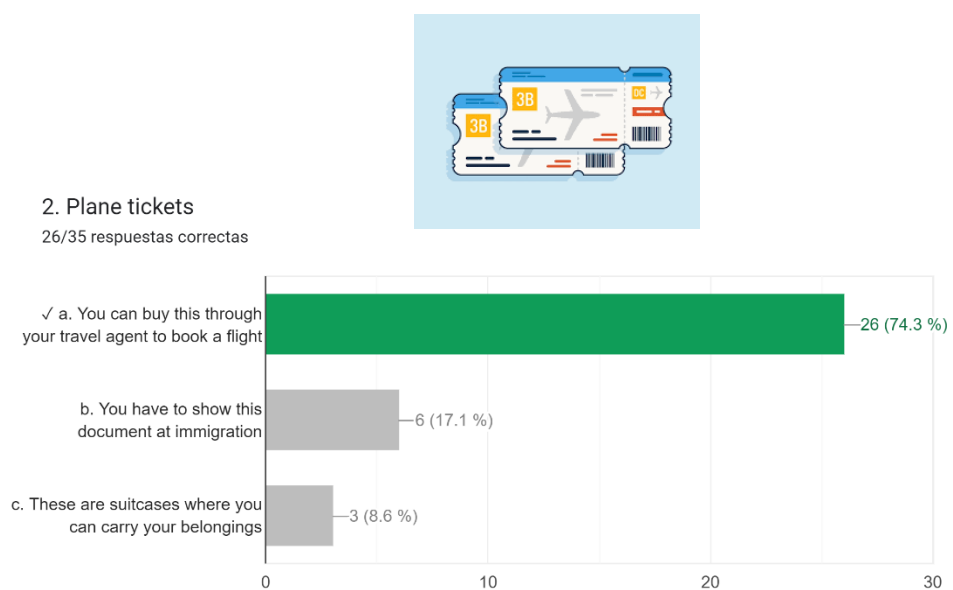


Nota. Recuperado de Google Forms.

El 80 % de los estudiantes respondió de forma correcta, mientras que el 20% lo hizo equivocadamente.

Figura 39

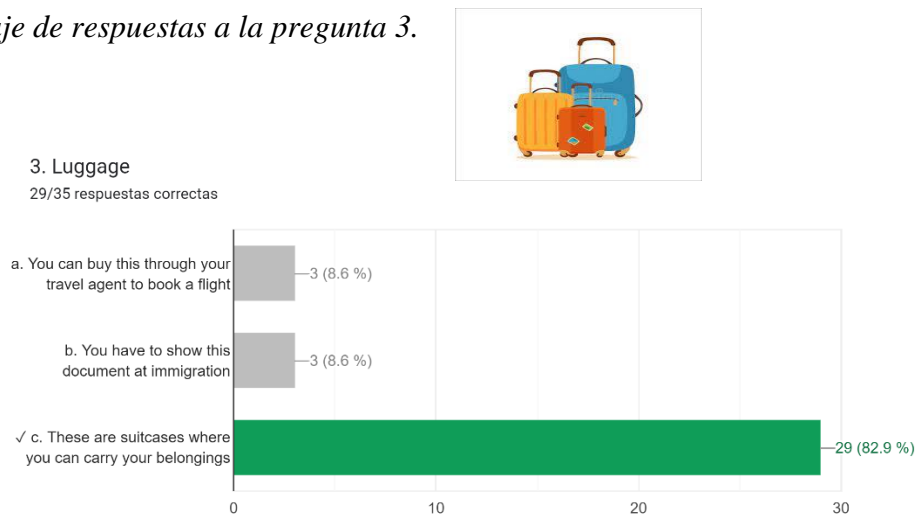
Porcentaje de respuestas a la pregunta 2.



Nota. Recuperado de Google Forms.

Figura 40

Porcentaje de respuestas a la pregunta 3.



Nota. Recuperado de Google Forms.

El 74,3% de los estudiantes respondieron correctamente la pregunta, frente a un 25,7 % que respondieron erradamente.

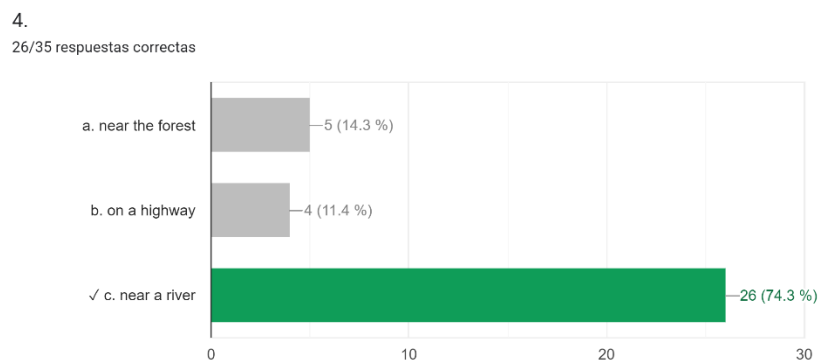
En la última pregunta correspondiente a la competencia lingüística, el 82,9% de los estudiantes respondieron correctamente, frente a un 17,2% de estudiantes eligieron respuestas incorrectas.

Frente a la competencia Lingüística, se obtiene un resultado del 79% de los estudiantes respondieron correctamente frente a un 21,1 % de estudiantes que respondieron equivocadamente. Haciendo una leve comparación con el test de entrada, se demuestra la evolución y mejoría después de haber implementado la propuesta pedagógica.

Las preguntas 4,5 y 6 corresponden a la competencia pragmática, en donde se asocia imágenes de avisos del mundo real al contexto.

Figura 41

Porcentaje de respuestas a la pregunta 4.



Nota.

Recuperado de Google Forms.

El 74,3% de los estudiantes respondieron correctamente, frente a un 25,7% de la muestra que respondieron de forma incorrecta.

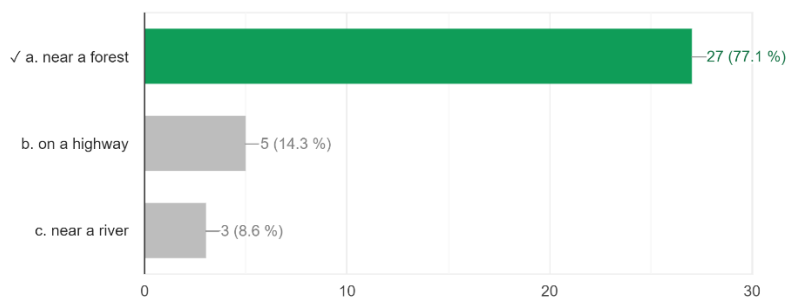
Figura 42

Porcentaje de respuestas a la pregunta 5.



5.

27/35 respuestas correctas



Nota. Recuperado de Google Forms.

El 77,1 % de los estudiantes respondieron correctamente, el 22,9 % restante de los participantes respondieron de forma equivocada.

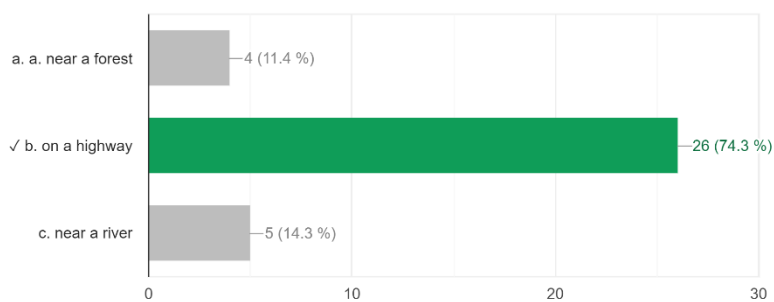
Figura 43

Porcentaje de respuestas a la pregunta 6.



6.

26/35 respuestas correctas



Nota. Recuperado de Google Forms.

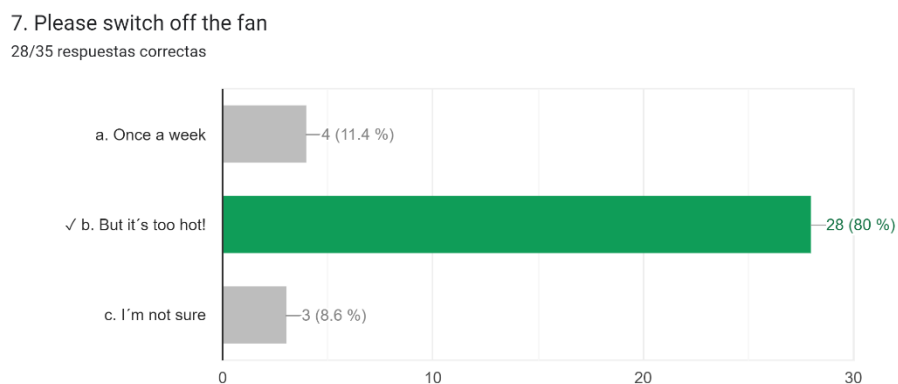
El 74,3% de los estudiantes respondieron correctamente, mientras que el 25,7% se equivocaron en la respuesta.

En un análisis, los resultados de las preguntas correspondientes a la competencia pragmática arrojaron que el 75.1% de los estudiantes acertaron de forma correcta, frente a un 24,9% de estudiantes que presentaron dificultad.

Desde la pregunta número 7 hasta la pregunta número 9, se evalúa la competencia sociolingüística, de la siguiente manera:

Figura 44

Porcentaje de respuestas a la pregunta 7.



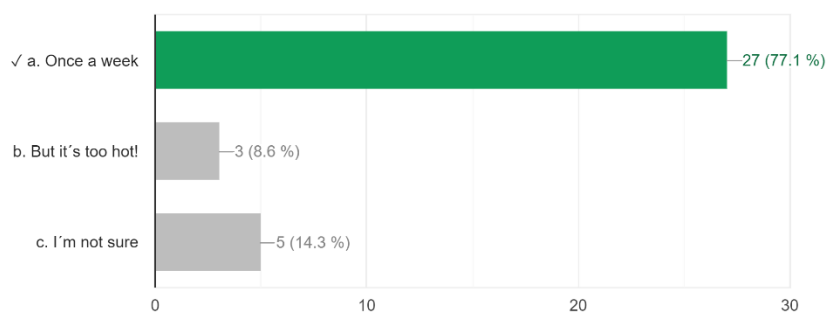
Nota. Recuperado de Google Forms.

El 80% de los estudiantes respondieron correctamente, frente a un 20% restante que no acertó.

Figura 45

Porcentaje de respuestas a la pregunta 8.

8. How often do you visit your grandma?
27/35 respuestas correctas



Nota.

Recuperado de Google Forms.

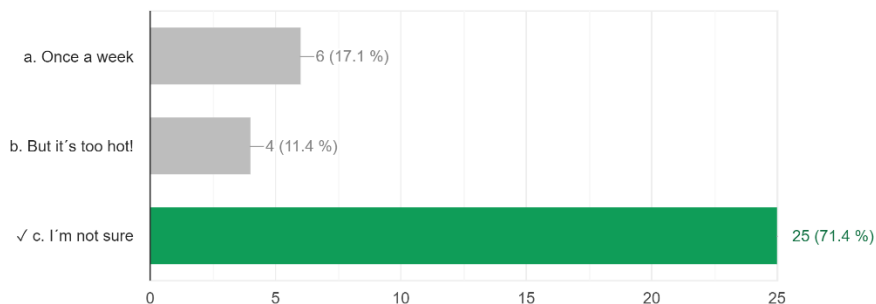
El 77,1% de los estudiantes respondieron de forma correcta, frente a un 22,9% de la muestra que eligió otra opción.

Figura 46

Porcentaje de respuestas a la pregunta 9.

9. What are you going to do this weekend?

25/35 respuestas correctas



Nota.

Recuperado de Google Forms.

El 71,4% de los estudiantes respondieron acertadamente, frente a un 28,5% que respondieron equivocadamente.

El 76 % que son 26,6 estudiantes de 35 presentaron respuestas correctas en lo que respecta a la competencia sociolingüística, mientras que un 24 % de estudiantes continúan presentando dificultades.

A partir de la pregunta número 10 hasta la número 14, se evalúa la comprensión lectora, de la siguiente manera:

Figura 47

Ejercicio textos incompletos prueba diagnóstica.

Part 4 - Textos incompletos

Lee el texto y selecciona la palabra adecuada para cada espacio.

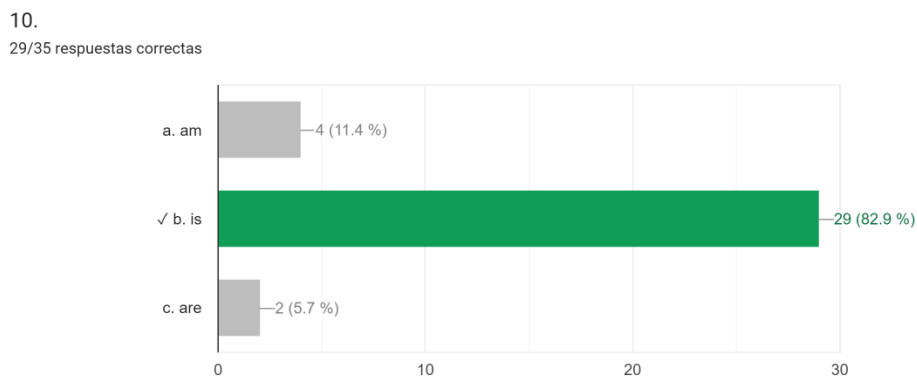
⋮

He gets his easy back. He got a C minus. He (10)_____ mad. He feels that he deserves a (11)_____ grade. He asks his teacher (12)_____ went wrong. Ms. Flores says he (13)_____ a lot of grammar mistakes. He asks (14)_____ to re-grade it. She says no. He punches the wall. He gets in trouble.

Nota. Recuperado de Google Forms.

Figura 48

Porcentaje de respuestas a la pregunta 10.

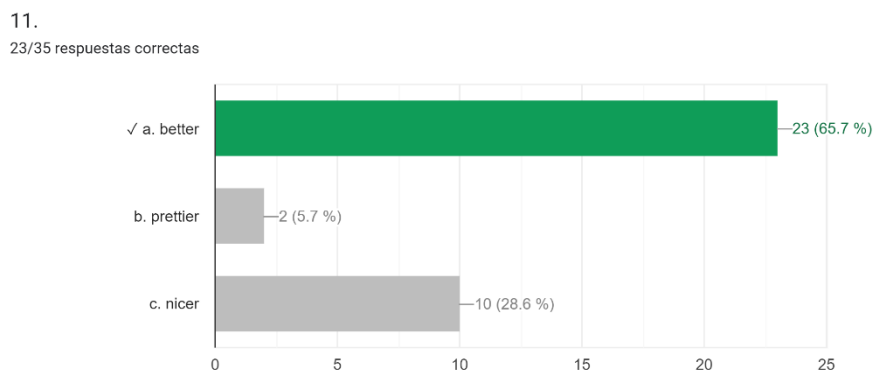


Nota. Recuperado de Google Forms.

El 82,9% de los estudiantes respondieron de forma correcta, mientras que el 17,1% de la muestra no acertó.

Figura 49

Porcentaje de respuestas a la pregunta 11.

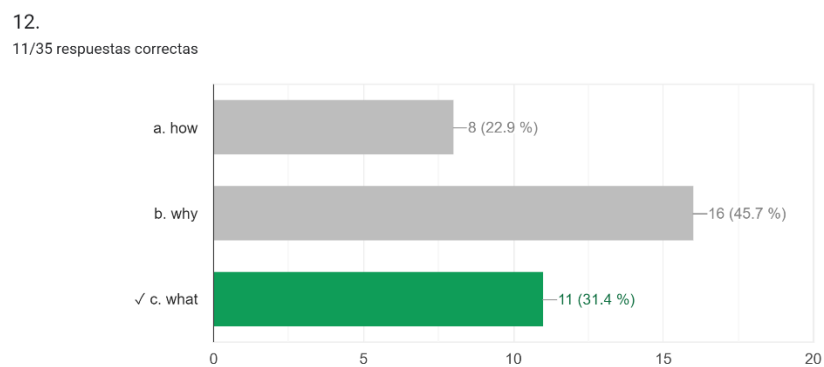


Nota. Recuperado de Google Forms.

El 65,7% de los estudiantes respondieron de forma correcta, frente a un 34,3% de estudiantes que se equivocaron en las respuestas.

Figura 50

Porcentaje de respuestas a la pregunta 12.

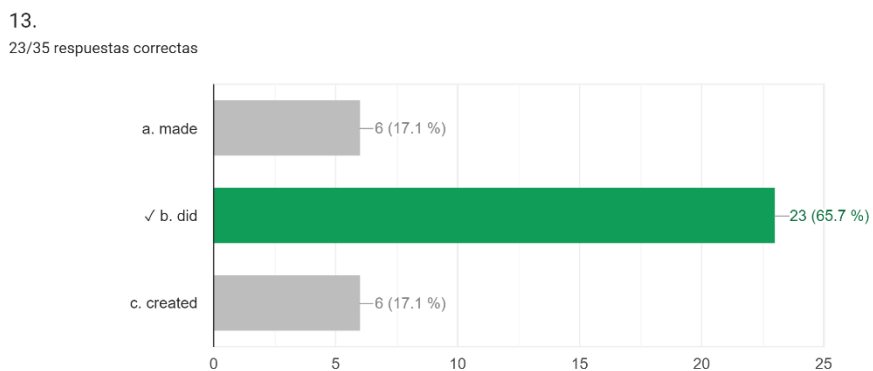


Nota. Recuperado de Google Forms.

El 31,4 % de los estudiantes respondieron correctamente, mientras que el 50,6% no acertó al momento de escoger la respuesta.

Figura 51

Porcentaje de respuestas a la pregunta 13.

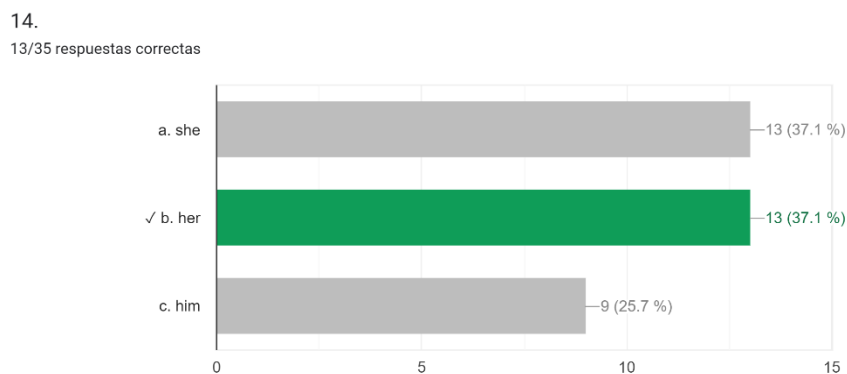


Nota. Recuperado de Google Forms.

El 65,7 % de los estudiantes respondieron correctamente la pregunta número 13, mientras que el 34,2% eligieron respuestas equivocadas.

Figura 52

Porcentaje de respuestas a la pregunta 14.



Nota. Recuperado de Google Forms.

El 37,1% de los estudiantes respondieron correctamente la pregunta número 14, mientras que el 62,8% eligieron respuestas equivocadas.

Por lo tanto, se concluye que en la parte de la lectura el 56,5% de los estudiantes respondieron de forma correcta en la competencia lectora, mientras que el 43,5% de los estudiantes presentaron dificultades.

Para terminar, las preguntas 15, 16, 17 y 18, evalúan el análisis de textos de la siguiente manera:

Figura 53

Ejercicio comprensión de lectura prueba diagnóstica.

Part 5 - Lectura

Lee y responde las preguntas

Stomachache

He had stomachache. He did not know why. Was it something he ate? He wondered. He remembered what he ate that day. He ate eggs in the morning. He also had toast and milk. Later he had a snack. The snack was a cookie. It was a chocolate chip cookie. Then he ate lunch. For lunch he ate a sandwich. It was a turkey sandwich with cheese. He drank soda. Later, he had another snack. The snack was a popsicle. Then he ate dinner. For dinner he had steak. On the side he had vegetables and mashed potatoes. He drank soda often. He blamed soda. The next day came. He did not have stomachache anymore. He never drank soda again.

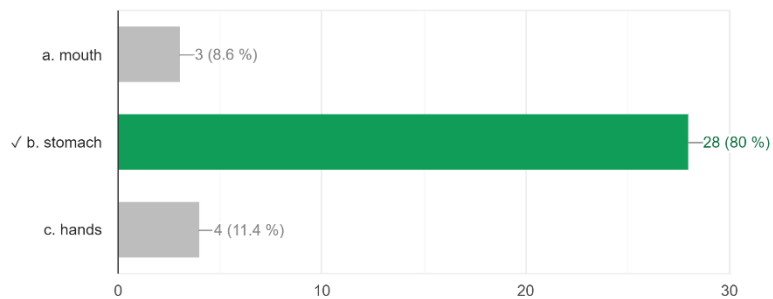
Nota. Recuperado de Google Forms

Figura 54

Porcentaje de respuestas a la pregunta 15.

15. The man felt a pain in his

28/35 respuestas correctas

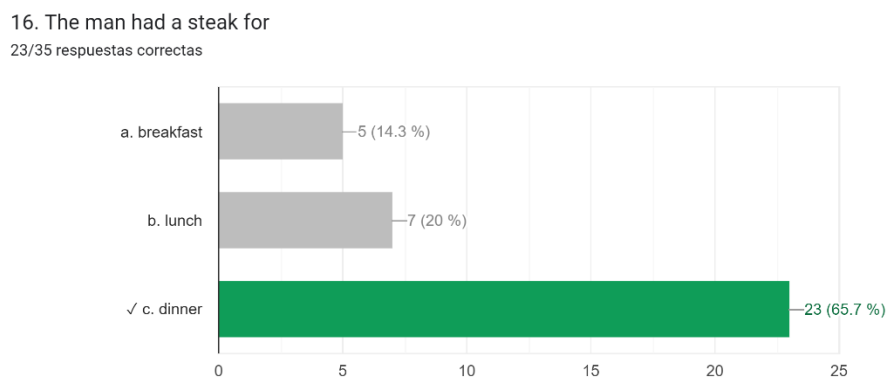


Nota. Recuperado de Google Forms.

El 80 % de los estudiantes respondieron correctamente la pregunta 15, frente a un 20 % que eligieron respuestas equivocadas.

Figura 55

Porcentajes de respuestas a la pregunta 16.

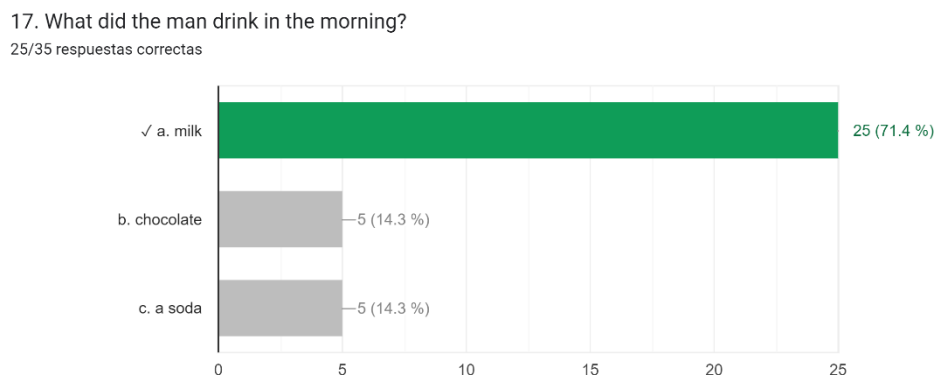


Nota. Recuperado de Google Forms.

El 65,7% de los estudiantes respondieron de forma correcta la pregunta, mientras que el 34,3% de ellos escogieron respuestas incorrectas.

Figura 56

Porcentaje de respuestas a la pregunta 17

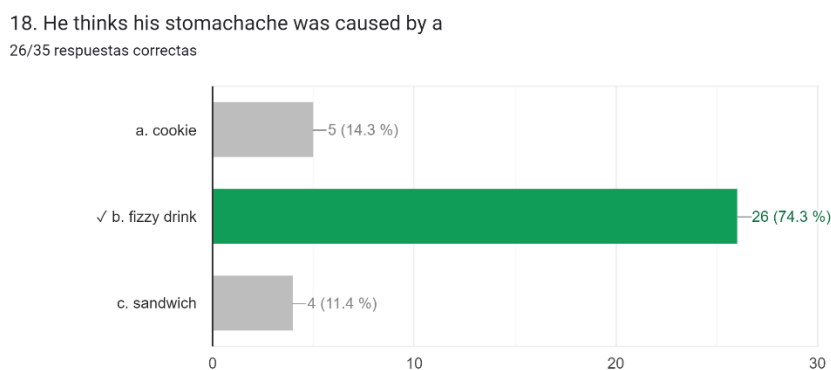


Nota. Recuperado de Google Forms.

El 71,4% de los estudiantes respondieron de forma correcta, frente al 28,6% de los estudiantes respondieron de manera equivocada.

Figura 57

Porcentaje de respuestas a la pregunta 18.



Nota. Recuperado de Google Forms.

El 74,3% de los estudiantes respondieron correctamente, mientras que el 25,7% de los estudiantes respondieron de manera equivocada.

Por lo anterior en la sección de lectura los estudiantes en promedio respondieron correctamente en un 72,8%, mientras que el 27,2% de los estudiantes restantes no acertaron.

Análisis General

Basados en los resultados del cuestionario de salida, se logra dar respuesta al tercer objetivo de esta investigación, demostrando la efectividad de la propuesta pedagógica Be the 1 Challenge en el mejoramiento de las diferentes competencias del inglés, por otro lado, se evidencia que la gamificación usada de manera correcta logra generar motivación e interés por aprender. Por consiguiente, se demuestra de la siguiente manera:

Figura 58

Resultados globales por competencias

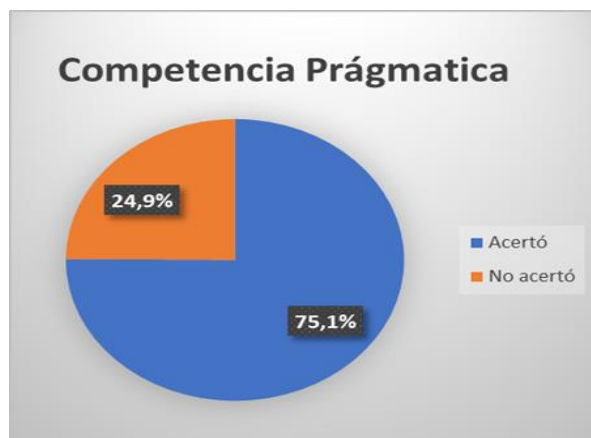


Nota. Creación propia.

En la competencia lingüística se obtuvo un resultado de 79% de evolución en cuanto a esta habilidad, si se realiza una comparación con el primer cuestionario, se evidencia que la muestra mejoró y subió un 43 %.

Figura 59

Resultados globales por competencias.

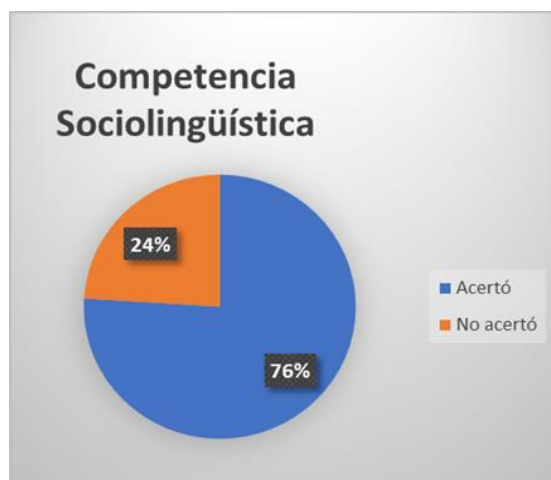


Nota. Creación propia.

La competencia pragmática demostró que en esta habilidad la muestra acertó en un 75,1%, es decir, que más de la mitad de la muestra acertó.

Figura 60

Resultados globales por competencias.



Nota. Creación propia

Por otro lado, la competencia sociolingüística arrojó un resultado de un 76% de mejoría en cuanto a la muestra, lo que quiere decir, que subió un 7% más en comparación al análisis anterior.

Por lo anterior, se comprueba que la intervención pedagógica y las TIC dentro del proceso de enseñanza y aprendizaje resulta ser viable para el mejoramiento en las competencias de la lengua extranjera, a través de la app Be the 1 Challenge, así como también, la gamificación y el aprendizaje basado en retos, resultan ser innovador como método de enseñanza.

Capítulo 7. Conclusiones

Esta investigación fue desarrollada con el propósito de implementar la aplicación Be the 1 Challenge como herramienta de apoyo pedagógico para fortalecer el aprendizaje del inglés en los estudiantes de grado 7° de la Institución Educativa Mercedes Ábrego. Partiendo de esto, se establecieron tres objetivos específicos los cuales permitieron dar cumplimiento al propósito planteado, de lo cual se desglosan las siguientes conclusiones.

Para el primero momento de la investigación, la cual planteó como objetivo diagnosticar el nivel de inglés de los estudiantes se determinó que los niveles de desempeño de los estudiantes en el manejo de competencias del inglés fueron bajos debido a falencias como el uso de vocabulario en contexto reales (competencia lingüística), manejo de conjugaciones gramaticales (competencia pragmática) y el uso interactivo del idioma en condiciones sociales y culturales (competencia sociolingüística)

Con la puesta en marcha de la propuesta pedagógica “Be the 1 Challenge” se pretendió generar un impacto positivo en el proceso formativo de los estudiantes, fortaleciendo aprendizaje a través del uso de un recurso tecnológico que lograra despertar mayor interés y motivación hacia el idioma y, de esta forma mejorar los niveles de desempeño. Esto con el fin de cumplir el segundo objetivo planteado, el cual se enfoca en la implementación de la app Be the 1

challenge como herramienta de apoyo pedagógico para fortalecer el aprendizaje del inglés en los estudiantes.

Para establecer el impacto alcanzado del recurso tecnológico Be the 1 challenge como herramienta de apoyo pedagógico en el fortalecimiento del aprendizaje del inglés en los estudiantes muestreados, se desarrolló un cuestionario diagnóstico de salida después de haber realizado la intervención pedagógica en donde se encontraron resultados positivos en el manejo de las competencias y habilidades del idioma, demostrando así que la implementación de la herramienta pedagógica fue significativa y relevante en el proceso de aprendizaje, en donde la inclusión de la gamificación a través de un recurso tecnológico adaptado al proceso educativo proporcionó un ambiente innovador y motivador para los estudiantes.

De acuerdo al análisis y discusión de resultados, y a la pregunta del siguiente proyecto de investigación: ¿Cómo la implementación de la aplicación Be the 1 challenge como herramienta de apoyo pedagógico para fortalecer el aprendizaje del inglés en los estudiantes de 7° grado de la Institución Educativa Mercedes Ábrego? Se concluye que la implementación de herramientas o recursos tecnológicos en el aprendizaje del inglés generan un impacto motivacional significativo en los estudiantes permitiendo afianzar el aprendizaje de forma innovadora, contextualizado a las necesidades y estilos de aprendizaje actuales, en donde las herramientas tecnológicas juegan un rol fundamental en el proceso educativo.

Se logra demostrar que la innovación es necesaria en los procesos de aprendizaje, lo cual permite acceder a una educación tecnológica y diversa en pro del mejoramiento de la calidad en la enseñanza. Es de resaltar que el proyecto de investigación permitió comprender la realidad de cómo se encuentran los niveles de aprehensión en las competencias del inglés y que,

a su vez, existen herramientas o instrumentos viables para mitigar algunas dificultades que se puedan presentar en el camino.

De manera significativa, se puede concluir que el mundo tecnológico y la educación trabajan, construyen, crean e implementan diversas estrategias que benefician la mente humana, pero es allí, en donde dicho cerebro debe estar preparado (educación formal) e instruido (docentes) para utilizar estos ejes de manera correcta y productiva, convirtiéndose así, en una oportunidad para crecer en la humanidad.

Referencias

Batthyány, K., Cabrera, M., Alesina, L., Bertoni, M., Mascheroni, P., (2011).

Metodología de la investigación para las ciencias sociales: apuntes para un curso inicial. Universidad de la República de Uruguay.

Bernal, C. (2017).

Uso de las TICS y su influencia con la enseñanza–aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del I y II ciclo de la Escuela Académico Profesional de la Facultad de Educación UNMSM-Lima. Doctoral dissertation, Doctoral dissertation, UNIVERSIDAD NACI.

Borja Correa, J. E., & Pérez Yáñez, E. (2021).

Estrategia de gamificación para el fortalecimiento del proceso de aprendizaje-enseñanza del idioma inglés en el grado 8° de la Institución Educativa Isabel la Católica en la ciudad de Montería-Córdoba. Doctoral dissertation, Universidad UMECIT.

Carpio, Z., y Nicolas, H. (2020).

Uso de las TICS y su influencia con la enseñanza–aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del cuarto y quinto grado de educación secundaria de la institución educativa San Antonio María Claret–Circa, del distrito. Universidad Nacional de San Agustín de Arequipa. Perú.

Durango Aguirre, M. A. (2019)

Estrategias didácticas para el aprendizaje significativo de la lengua extranjera usando las TIC en la Institución Educativa Bolivariano. Masters Thesis, Universidad de La Sabana.

Hernández Sampieri, R. (2014).

Metodología de la investigación. Graw Hill Education, Sexta edición. México D.F

MEN, Ministerio de Educación Nacional. (2006).

Visión 2019: Plan Nacional de Bilingüismo. Recuperado de https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-115174_archivo_pdf.pdf

MEN, Ministerio de Educación Nacional. (2020).

Be(the)1Challenge. Recuperado de <https://contenidos.colombiaaprende.edu.co/be-1-challenge>

Penagos Arrieta, J. L., & Morales Cardona, J. C. (2022).

Mejoramiento de la comprensión lectora en inglés a través del modelo Aprendizaje Basado en tareas mediado por la aplicación educativa Be (the) 1 Challenge en estudiantes de grado 11 de la Institución Educativa Victoria Manzur de Montería. Doctoral dissertation, Universidad de Cartagena.

Reyes Gómez, R. (2020).

Innovación metodológica mediante TIC en la enseñanza del inglés. Escuela de Doctorado y Estudios de Posgrado, Universidad de la Laguna. España.

Sánchez Jabba, A. (2019).

Bilingüismo en Colombia. Economía & Región, 7(2), 65-89. Recuperado de <https://revistas.utb.edu.co/index.php/economiayregion/article/view/52>

Soto, M. V. (2017).

Apropiación de las TIC para la enseñanza del inglés: una experiencia docente. Universidad Tecnológica de Pereira. Master Thesis, Colombia.

Urueña Pérez, L. F. (2017).

Caracterización del uso académico de las TIC en la enseñanza del inglés por parte de los docentes del grado décimo del Colegio San Simón de Ibagué, Tolima. Universidad del Tolima, Colombia.

Valenzuela Díaz, J. E. (2021).

Aprendizaje significativo del inglés mediante el uso de herramientas lúdicas en el marco de TIC. Fundación Universitaria Los Libertadores, Bogotá, Colombia.

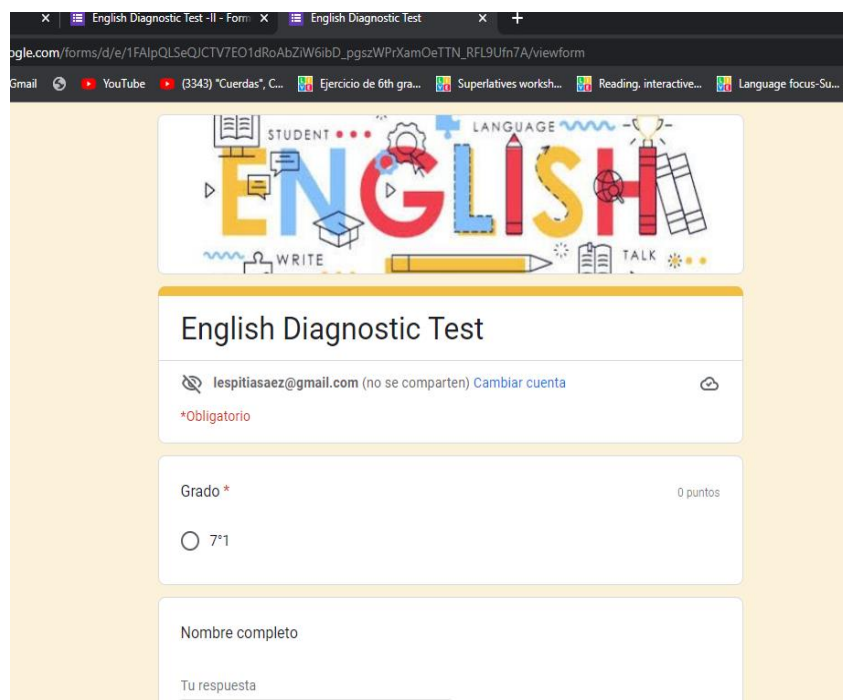
Juan, A. & García, I. (2012).

Los diferentes roles del profesor y los alumnos en el aula de lenguas extranjeras". Didacta, 21, (38). Revista de estudios filológicos. Recuperado de <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4491785>.

Anexos

Anexo 1

Test diagnóstico de entrada creado en Google Forms.



The image shows a screenshot of a Google Form titled "English Diagnostic Test". The form is displayed in a browser window with the URL https://forms.gle/d/e/1FAIpQLSeQJCTV7EO1dRoAbzIW6ibD_pgszWPrXamOeTTN_RFL9Ufn7A/viewform. The form has a decorative header with the word "ENGLISH" in large, colorful letters, surrounded by icons for "STUDENT", "LANGUAGE", "WRITE", and "TALK". Below the header, the form title "English Diagnostic Test" is displayed. The user's email address is shown as "lespitiasaez@gmail.com (no se comparten) Cambiar cuenta". A red asterisk indicates a required field. The first question is "Grado *" with a radio button and the value "7*1". The score for this question is "0 puntos". The second question is "Nombre completo" with a text input field labeled "Tu respuesta".

English Diagnostic Test -II - Form x English Diagnostic Test x +


forms/d/e/1FAIpQLSeQJCTV7EO1dRoAbZiW6ibD_pgszWPrXamOeTTN_RFL9Ufn7A/viewform

YouTube (3343) "Cuerdas", C... Ejercicio de 6th gra... Superlatives worksh... Reading, interactive... Language fo

Part 1 - Lingüística

En las preguntas 1 a 3 marque A, B o C.
Relaciona la palabra- imagen con la descripción

1. Angry * 1 punto




a. When you are feeling down or depressed

b. When you are upset or in a very bad mood

c. When you are unhappy because you keep thinking about problems

2. Sad 1 punto




English Diagnostic Test -II - Form x English Diagnostic Test x +

forms/d/e/1FAIpQLSeQJCTV7EO1dRoAbZiW6ibD_pgszWPrXamOeTTN_RFL9Ufn7A/viewform

YouTube (3343) "Cuerdas", C... Ejercicio de 6th gra... Superlatives worksh... Reading, interactive... Lang

3. Worried * 1 punto



a. When you are feeling down or depressed


b. When you are upset or in a very bad mood

c. When you are unhappy because you keep thinking about problems

Part 2 - Pragmática
Avisos del mundo real

En las preguntas 4, 5 y 6 marca la opción correcta, ¿dónde puedes ver estos avisos?

4. * 1 punto




a. At a restaurant

English Diagnostic Test -II - Form x English Diagnostic Test x +

/forms/d/e/1FAIpQLSeQJCTV7E01dRoAbZiW6ibD_pgszWPrXamOeTTN_RFL9Ufn7A/viewform

YouTube (3343) "Cuerdas", C... Ejercicio de 6th gra... Superlatives worksh... Reading, interactive... Language focus-S

5. * 1 punto




a. at a conference

b. in the restaurant

c. in a building

6. * 1 punto



a. in the hospital

b. in the mountain

c. in the park


English Diagnostic Test -II - Form x English Diagnostic Test x +

/forms/d/e/1FAIpQLSeQJCTV7E01dRoAbZiW6ibD_pgszWPrXamOeTTN_RFL9Ufn7A/viewform

YouTube (3343) "Cuerdas", C... Ejercicio de 6th gra... Superlatives worksh... Reading, interactive... Language

Part 3 - Sociolingüística
Diálogos

En las preguntas 7, 8 y 9 marca A, B o C para completar al diálogo



7. I'm really hungry! * 1 punto

a. Not really!

b. So am I

c. True

8. When were you born? * 1 punto

a. In June

b. Yes, I was

c. Late

9. Have you ever eaten snake? * 1 punto

a. Once

English Diagnostic Test -II - Form x English Diagnostic Test x +

forms/d/e/1FAIpQLSeQJCTV7EO1dRoAbZiW6ibD_pgszWPrXamOeTTN_RFL9Ufn7A/viewform

YouTube (3343) "Cuerdas", C... Ejercicio de 6th gra... Superlatives worksh... Reading, interactive... Language fo

Part 4
Lectura
En las preguntas 10, 11 y 12 lee y responde

Dino Makes Friends
Yesterday at school, our teacher told us a story about a friendly dinosaur, whose name was Dino and lived in a cave near the forest. The other animals did not like Dino because most of them were afraid of him. They thought he wanted to eat them, but Dino could only eat vegetables and fruit. Poor Dino was the only dinosaur in the world and he didn't have any friends to talk to. One day he was whistling a beautiful song when suddenly he saw a fire in the forest. He saw all the animals and insects trying to get away. It was horrible! Dino felt very sad. He knew he was the only one who could do something to help. He quickly ran to the river and drank as much water as he could. Then he walked to the forest and threw the water into the fire. The fire was out and all the animals were happy. Now they all wanted to be his friends.

10. Where did Dino live? * 1 punto

a. In a forest

b. In a cave

c. In a river

11. Dino was alone because... 1 punto

a. the other animals were scared of him

b. he didn't want to have friends

c. his family was on a trip

English Diagnostic Test -II - Form x English Diagnostic Test x +

forms/d/e/1FAIpQLSeQJCTV7EO1dRoAbZiW6ibD_pgszWPrXamOeTTN_RFL9Ufn7A/viewform

YouTube (3343) "Cuerdas", C... Ejercicio de 6th gra... Superlatives worksh... Reading, interactive... Language focus-Su...

11. Dino was alone because... 1 punto

a. the other animals were scared of him

b. he didn't want to have friends

c. his family was on a trip

12. Why were the other animals trying to escape? * 1 punto

a. A fire broke up in the forest

b. The animals were running away from Dino

c. They were going to drink water in the river

13. What was Dino's main diet? 1 punto

a. Other animals

b. Just water

c. Fruits and vegetables

English Diagnostic Test - II - Form x English Diagnostic Test x +

forms/d/e/1FAIpQLSeQJCTV7EO1dRoAbZiW6ibD_pgszWPrXamOeTTN_RFL9Ufh7A/viewform

YouTube (3343) "Cuerdas", C... Ejercicio de 6th gra... Superlatives worksh... Reading, interactive... Language focus-Su...

Part 5
Textos incompletos
En las preguntas 14, 15 y 16 escoge la palabra adecuada para cada espacio

Dear Matilda,
It's been a month I haven't heard from you. I hope you are well. I had a terrible day at school yesterday. My friends and I were ____14____ volleyball in the school in the yard when I suddenly fell and twisted my ankle. They took me ____15____ hospital and stayed with me until my mom and dad arrived. The doctor said it was broken and I needed to rest for a month. We came home last night and I feel ____16____ now.
I don't know what I would do without them. So I want to say I feel very happy to have such a good friends like you.

14. * 1 punto

a. play
 b. played
 c. playing

15. * 1 punto

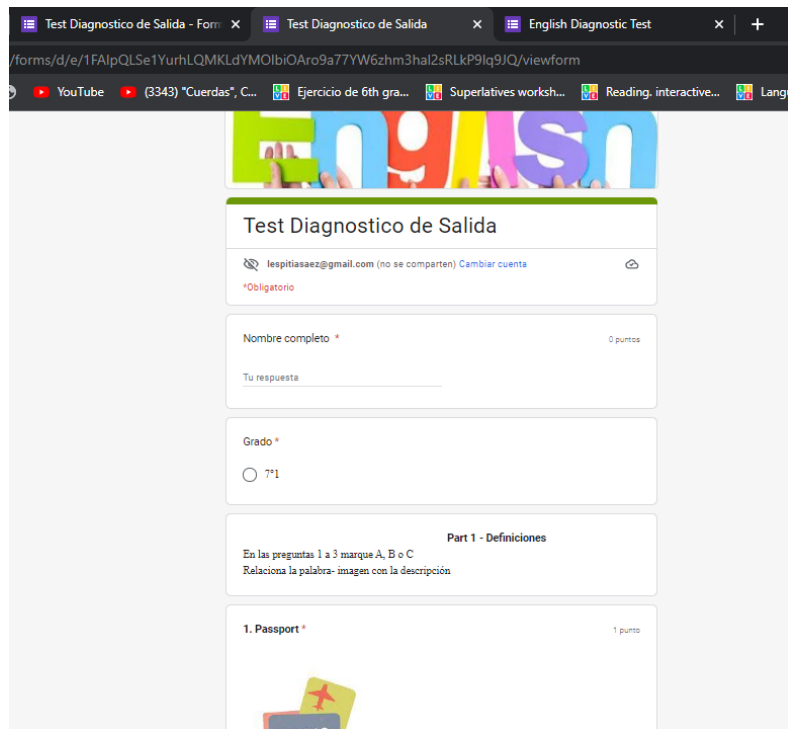
a. a
 b. an
 c. the

16. * 1 punto

a. nice
 b. good

Anexo 2

Test Diagnostico de salida creado en Google Forms.



The image shows a screenshot of a Google Form titled "Test Diagnostico de Salida" in Spanish. The form is displayed in a browser window with several tabs open, including "Test Diagnostico de Salida - Form", "Test Diagnostico de Salida", and "English Diagnostic Test". The URL in the address bar is "/forms/d/e/1FAIpQLSe1YurhLQMKLdYMOlbiQAro9a77YW6zhm3hal2sRLkP9lq9JQ/viewform".

The form content includes:

- A header with the word "English" in large, colorful letters.
- The title "Test Diagnostico de Salida" and the creator's email "lespitiasaez@gmail.com (no se comparten) Cambiar cuenta".
- A red asterisk indicating a required field: "*Obligatorio".
- A text input field for "Nombre completo" (0 puntos).
- A radio button for "Grado" with the option "7º1".
- A section titled "Part 1 - Definiciones" with instructions: "En las preguntas 1 a 3 marque A, B o C. Relaciona la palabra- imagen con la descripción".
- A question titled "1. Passport" (1 punto) with an image of a passport and a red airplane icon.

Test Diagnostico de Salida - Form x Test Diagnostico de Salida x English Diagnostic Test x +

forms/d/e/1FAIpQLSe1YurhLQMKLdYMOIbiOAro9a77YW6zhm3hal2sRLkP9Iq9JQ/viewform


YouTube (3343) "Cuerdas", C... Ejercicio de 6th gra... Superlatives worksh... Reading, interactive... Lang

a. You can buy this through your travel agent to book a flight

b. You have to show this document at immigration

c. These are suitcases where you can carry your belongings

2. Plane tickets * 1 punto

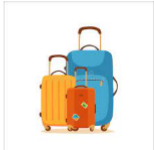


a. You can buy this through your travel agent to book a flight

b. You have to show this document at immigration

c. These are suitcases where you can carry your belongings

3. Luggage * 1 punto



a. You can buy this through your travel agent to book a flight

Test Diagnostico de Salida - Form x Test Diagnostico de Salida x English Diagnostic Test x +

forms/d/e/1FAIpQLSe1YurhLQMKLdYMOIbiOAro9a77YW6zhm3hal2sRLkP9Iq9JQ/viewform


YouTube (3343) "Cuerdas", C... Ejercicio de 6th gra... Superlatives worksh... Reading, interactive... Lang

Part 2 - Avisos del mundo real

En las preguntas 4, 5 y 6 marque A, B o c

Relaciona los avisos con el lugar donde los puedes encontrar

4. * 1 punto




a. near the forest

b. on a highway

c. near a river

5. * 1 punto



a. near a forest

Test Diagnostico de Salida - Form x Test Diagnostico de Salida x English Diagnostic Test x +

/forms/d/e/1FAIpQLSe1YurhLQMKLdYMOIbiOAro9a77YW6zhm3hal2sRLkP9lq9JQ/viewform

YouTube (3343) "Cuerdas", C... Ejercicio de 6th gra... Superlatives worksh... Reading, interactive... Lan

Part 3 - Diálogos
Completa el diálogo. Escoge la opción correcta.

7. Please switch off the fan * 1 punto

a. Once a week

b. But it's too hot!

c. I'm not sure

8. How often do you visit your grandmas? * 1 punto

a. Once a week

b. But it's too hot!

c. I'm not sure

9. What are you going to do this weekend? * 1 punto

a. Once a week

b. But it's too hot!

c. I'm not sure

Test Diagnostico de Salida - Form x Test Diagnostico de Salida x English Diagnostic Test x +

/forms/d/e/1FAIpQLSe1YurhLQMKLdYMOIbiOAro9a77YW6zhm3hal2sRLkP9lq9JQ/viewform

YouTube (3343) "Cuerdas", C... Ejercicio de 6th gra... Superlatives worksh... Reading, interactive... Lan

Part 4 - Textos incompletos
Lee el texto y selecciona la palabra adecuada para cada espacio.

He gets his easy back. He got a C minus. He (10)_____ mad. He feels that he deserves a (11)_____ grade. He asks his teacher (12)_____ went wrong. Ms. Flores says he (13)_____ a lot of grammar mistakes. He asks (14)_____ to re-grade it. She says no. He punches the wall. He gets in trouble.

10. * 1 punto

a. am

b. is

c. are

11. * 1 punto

a. better

b. prettier

c. nicer

12. * 1 punto

a. how

b. why

c. what

Test Diagnostico de Salida - Form x Test Diagnostico de Salida x English Diagnostic Test x

/forms/d/e/1FAIpQLSe1YurhLQMKLdYMOIbiOAro9a77YW6zhm3hal2sRLkP9lq9JQ/viewform

YouTube (3343) "Cuerdas", C... Ejercicio de 6th gra... Superlatives worksh... Reading, interactive...

13. * 1 punto

a. made

b. did

c. created

14. * 1 punto

a. she

b. her

c. him

Part 5 - Lectura

Lee y responde las preguntas

Stomachache

He had stomachache. He did not know why. Was it something he ate? He wondered. He remembered what he ate that day. He ate eggs in the morning. He also had toast and milk. Later he had a snack. The snack was a cookie. It was a chocolate chip cookie. Then he ate lunch. For lunch he ate a sandwich. It was a turkey sandwich with cheese. He drank soda. Later, he had another snack. The snack was a popsicle. Then he ate dinner. For dinner he had steak. On the side he had vegetables and mashed potatoes. He drank soda often. He blamed soda. The next day came. He did not have stomachache anymore. He never drank soda again.

15. The man felt a pain in his * 1 punto

a. mouth

Test Diagnostico de Salida - Form x Test Diagnostico de Salida x English Diagnostic Test x

/forms/d/e/1FAIpQLSe1YurhLQMKLdYMOIbiOAro9a77YW6zhm3hal2sRLkP9lq9JQ/viewform

YouTube (3343) "Cuerdas", C... Ejercicio de 6th gra... Superlatives worksh... Reading, interactive...

15. The man felt a pain in his * 1 punto

a. mouth

b. stomach

c. hands

16. The man had a steak for * 1 punto

a. breakfast

b. lunch

c. dinner

17. What did the man drink in the morning? 1 punto

a. milk

b. chocolate

c. a soda

18. He thinks his stomachache was caused by a * 1 punto

a. cookie

b. fizzy drink

c. sandwich