

Kahoot como herramienta para potenciar el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de  
octavo grado 8° de la Institución Educativa San Juan Bautista  
del Municipio de Chinú

Willie Mendoza Reyes

Corporación Universitaria del Caribe – CECAR  
Escuela de Posgrado y Educación Continua  
Facultad de Humanidades y Educación  
Especialización en Investigación e Innovación Educativa  
Sincelejo - Sucre  
2021

Kahoot como herramienta para potenciar el aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes  
de octavo grado 8° de la Institución Educativa San Juan Bautista  
del Municipio de Chinú

Willie Mendoza Reyes

Trabajo de grado presentado como requisito para optar al título de Especialista en  
Investigación e Innovación Educativa

Asesora

Marisela Restrepo Ruiz

Magíster en Enseñanza del Inglés

Corporación Universitaria del Caribe – CECAR

Escuela de Posgrado y Educación Continua

Facultad de Humanidades y Educación

Especialización en Investigación e Innovación Educativa

Sincelejo- Sucre

2021

## Nota de Aceptación

(3.7)\_APROBADO

---

---

---

*Marisela Restrepo Ruiz*

---

Asesor

*[Signature]*

---

Evaluador 1

*Robin S. Flórez S.*

---

Evaluador 2

Sincelejo, Sucre, 4 Octubre de 2021

### **Dedicatoria**

A Dios por su amor infinito y misericordioso.  
A mis padres y hermanos por apoyarme siempre, por darme razones para seguir adelante y entender que la disciplina alcanza lo que la inteligencia no vence. A mi ángel que desde el cielo se alegra de mis éxitos. A todos mí afecto especial.

Willie Mendoza Reyes

## **Agradecimientos**

Doy gracias a Nuestro Padre Celestial por permitirme llegar hasta aquí a pesar de todas las piedras pesadas encontradas en el camino.

A mis invaluableles amigos que día a día confirman lo bendecido que soy al tenerlos en mi vida. Gracias por su amistad sin fecha de caducidad.

A mi asesora de trabajo de grado Marisela Restrepo Ruiz, por su excelente sentido de pertenencia, profesionalismo, pedagogía, paciencia, aportes asertivos e invaluableles para el mejoramiento de mi proyecto de investigación. Es una persona que inspira a mirar la labor docente con goce de conocimiento.

A la Universidad CECAR y cada uno de los docentes por darme la oportunidad de enriquecer mi formación integral y proceso pedagógico.

A los estudiantes de 8° grado por su colaboración, motivación, valentía y perseverancia. Me impulsan a renovar y transformar mi proceso de enseñanza.

Finalmente, a la Institución Educativa San Juan Bautista, al rector por su confianza y apoyo total con el proyecto. De igual forma a mis compañeros de trabajo por sus palabras de ánimo cuando pensé que no iba a poder lograrlo.

## Tabla de Contenido

Resumen .....	8
Abstract .....	9
Introducción .....	10
1. Kahoot como herramienta para potenciar el aprendizaje del idioma inglés .....	12
1.1 Formulación del Problema .....	17
1.2 Justificación .....	18
2. Objetivos .....	25
2.1 Objetivo General .....	25
2.2 Objetivos específicos .....	25
3. Marco Referencial .....	26
3.1 Antecedentes Investigativos .....	26
3.1.1 Antecedentes Internacionales .....	26
3.1.2 Antecedentes Nacionales .....	28
3.1.3 Antecedentes Locales .....	29
3.2 Bases teóricas .....	29
3.3 Marco Conceptual .....	34
3.4 Marco Legal.....	37
4. Metodología .....	39
4.1 Enfoque, alcance y diseño investigativo .....	39
4.2 Población y muestra .....	40
4.3 Técnicas e instrumentos de investigación .....	41
4.4 Diagnóstico.....	41

---

4.4.1 Fase 1. Diagnóstico.....	42
4.4.2 Fase 2. Diseño y Ejecución.....	42
4.4.3 Fase 3. Evaluación.....	44
4.4.4 Fase 4. Validación y Organización de resultados.....	44
4.5 Variables.....	45
Referencias Bibliográficas.....	47
Anexos.....	50

## Resumen

Esta investigación se ejecuta teniendo en cuenta el rendimiento de los estudiantes de la IE San Juan Bautista en el área de inglés obtenidos en las pruebas internas y externas durante los últimos años, su dificultad para analizar textos cortos, identificar vocabulario en conversaciones sencillas e inferir información específica. Se implementa una propuesta didáctica mediante Kahoot para el mejoramiento de las competencias pragmática y lingüística del idioma inglés en los estudiantes de grado 8° de la IE San Juan Bautista. La metodología aplicada es de enfoque cuantitativo con análisis descriptivo empleando una prueba diagnóstica y una prueba final de desempeño que evidencian el nivel de desempeño de las competencias pragmática y lingüística del idioma inglés. La propuesta se implementó a través de la herramienta Kahoot como punto de participación virtuales donde los estudiantes desarrollan actividades para aprender, analizar y desarrollar habilidades comunicativas (competencias pragmática y lingüística) del idioma inglés como recursos educativos digitales que motivan a los estudiantes a la participación activa y al aprendizaje didáctico teniendo en consideración la emergencia sanitaria Covid 19 y los recursos tecnológicos disponibles. Los estudiantes lograron comprender información básica sobre temas comunes, adquirieron nuevo vocabulario empleando juegos online, comprendiendo de forma sencilla hechos y actividades cotidianas. Al finalizar esta investigación, los estudiantes de grado 8° lograron un nivel de participación y desempeño satisfactorio en las competencias comunicativas del idioma inglés.

*Palabras clave:* Recursos Educativos Digitales, Kahoot, Competencias Pragmática y lingüística del idioma inglés.



### **Abstract**

This research is carried out taking into account the performance of San Juan Bautista School students at English Subject got from internal and external tests during recent years, their difficulty in analyzing short texts, identifying vocabulary in simple conversations and inferring information specific. A didactic proposal is implemented through Kahoot for the improvement of the pragmatic and linguistic English language competences at 8th grade students from San Juan Bautista School. The applied methodology is a quantitative approach with descriptive analysis using a diagnostic test and a final performance test that show the level of performance of the pragmatic and linguistic competences of the English language. The proposal was implemented through Kahoot tool as a virtual participation where students develop activities to learn, analyze and develop communication skills (pragmatic and linguistic skills) from English language as digital educational resources that motivate students to active participation. and didactic learning taking into consideration the Covid 19 health emergency and the technological resources available. The students managed to understand basic information on common topics, they acquired new vocabulary using online games, and they understood everyday facts and activities in a simple way. At the end of this research, 8th grade students achieved a satisfactory level of participation and performance in communicative English language skills.

*Keywords:* Digital Educational Resources, Kahoot, Pragmatic and Linguistic Competence from English language.

## Introducción

El estudio y la enseñanza del idioma inglés, representa el gran momento de la globalización económica, social y la profundización de la investigación educativa integral del ser humano. El interés por renovar el proceso de aprendizaje de este idioma crea la necesidad de investigar sobre el uso de la tecnología en la enseñanza del inglés y aplicar los Recursos Educativos Digitales disponibles que se adapten mejor en la práctica docente. Esta investigación establece la función de proponer nuevas alternativas en el desarrollo de competencias pragmática y lingüística en los estudiantes de grado 8°, donde docente y educando interactúan construyendo el conocimiento con el uso de herramientas tecnológicas.

La realidad refleja la importancia del dominio del idioma inglés como una segunda lengua, generando una amplia preocupación por parte de los docentes que imparten el proceso de enseñanza de este idioma extranjero en los colegios, sobre todo en aquellas instituciones públicas cuyos recursos didácticos de aprendizajes son escasos y además donde se debe trabajar bajo los lineamientos curriculares establecidos en pro al desarrollo y fortalecimiento de las competencias en los estudiantes. Esta realidad llevó a los entes educativos gubernamentales nacionales y regionales a tomar conciencia de la importancia de mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje del idioma inglés y como potenciar el bilingüismo en el sistema educativo actual.

En Colombia, el Ministerio de Educación Nacional ha realizado importantes aportes entorno a la reglamentación de la enseñanza del inglés en los niveles educativos del país. A pesar de esta gestión no es suficiente si no hay una capacitación integral de los individuos que intervienen en el proceso de aprendizaje. Sin embargo, las diferentes iniciativas de este ente gubernamental aún son escasas debido a que siguen existiendo en las instituciones educativas una praxis tradicional, y donde no se ha dado paso a la incursión de nuevas metodologías apoyadas con recursos digitales que podrían mejorar la participación, comunicación, motivación y rendimiento de los alumnos.

De igual manera para el estudio de todo idioma es fundamental el desarrollo de las competencias comunicativas, en este caso las competencias pragmática y lingüística, estudio de patrones gramaticales y adquisición de nuevo vocabulario del idioma inglés, permiten que exista una mejor comunicación y entendimiento del idioma, y a la vez ayudan tanto a docente como a estudiante, al desarrollo de prácticas pedagógicas innovadoras que permiten a que el proceso de aprendizaje sea más ameno con el uso de las TIC.

Para este estudio los recursos de gamificación se fundamentan como Recursos Educativos Digitales ya que apuntan al logro de un objetivo de aprendizaje, dicho objetivo en esta investigación será investigar, como las TIC apoyados en Kahoot influyen en las competencias pragmática y lingüística del idioma inglés en los estudiantes de grado 8° de la Institución Educativa San Juan Bautista de Flecha Sevilla del Municipio de Chinú – Córdoba.

## **1. Kahoot como herramienta para potenciar el aprendizaje del idioma inglés**

La problemática surge partiendo de que los estudiantes que cursaban séptimo grado poseen un vocabulario muy limitado y pocas competencias comunicativas que les permitan desempeñarse efectivamente en un contexto real y serán ellos quienes se enfrentarán en un futuro las pruebas SABER, por lo tanto al graduarse serán los profesionales del mañana que se posicionaran en los diferentes cargos ...es necesario que estos posean un buen nivel del idioma Inglés en todos los campos como se exige en la actualidad. Los equipos de computación y la interconexión son recursos educativos generadores de cambio, la investigación presenta una clara metodología del proceso de aprendizaje apoyado en las tecnologías de la información y de comunicación (TIC).

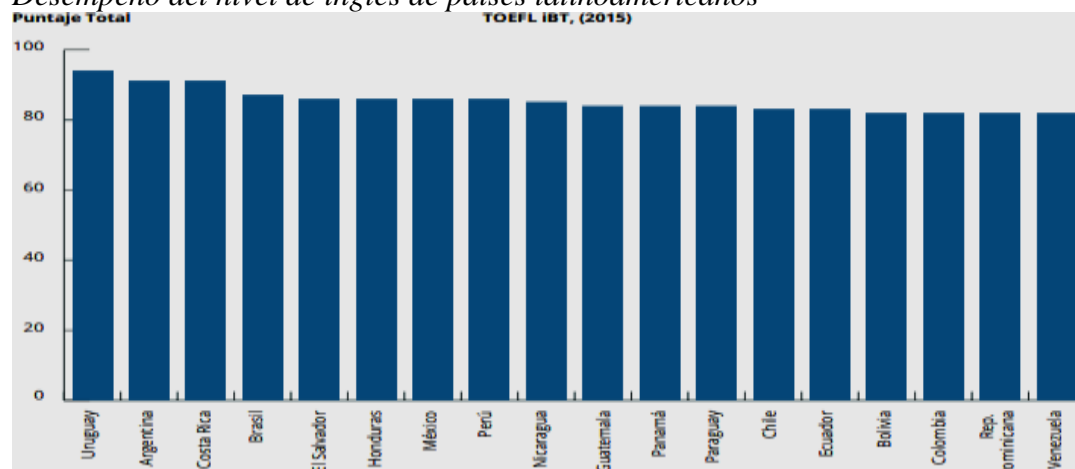
El proceso globalizado que se ha venido presentando a nivel mundial, los avances de grandes potencias como Estados Unidos e Inglaterra en el campo social, han contribuido a que el idioma inglés sea hoy en día, una lengua franca, resaltando su gran importancia en el campo educativo, en el campo social con las telecomunicaciones, con las tecnologías incluso como requerimiento básico en la formación académica de estudiantes y profesionales sin poder dejar de lado las exigencias del dominio de este idioma como una segunda lengua en los centros educativos a nivel mundial.

Sin embargo, con suma preocupación se debe priorizar el desarrollar docentes con habilidades adecuadas que ayuden a fortalecer la comunicación intercultural de los estudiantes en su comunidad, debido a que se presenta debilidades en competencias lingüísticas desde la preparación de los primeros niveles de enseñanza de los estudiantes. Toda esta realidad conllevó una preocupación a nivel latinoamericano por potenciar el bilingüismo, en el escenario actual educativo, se han desarrollado diversas investigaciones para abordar e identificar los diferentes aspectos que entran a jugar al momento de aprender el inglés, por tal motivo, se realizó un censo investigativo de trabajos realizados que arrojó como resultados números significativos en Latinoamérica teniendo en cuenta lo realizado por Cronquist y Fiszbein (2017) y fomentado por el Centro de Análisis de Diálogo Interamericano, el cual se encargó de revisar y evaluar todos los

esfuerzos para el mejoramiento de las competencias lingüísticas en inglés en el continente, que arrojó como resultados lo siguiente:

**Figura 1.**

*Desempeño del nivel de inglés de países latinoamericanos*



Fuente. Cronquist y Fiszbein (2017)

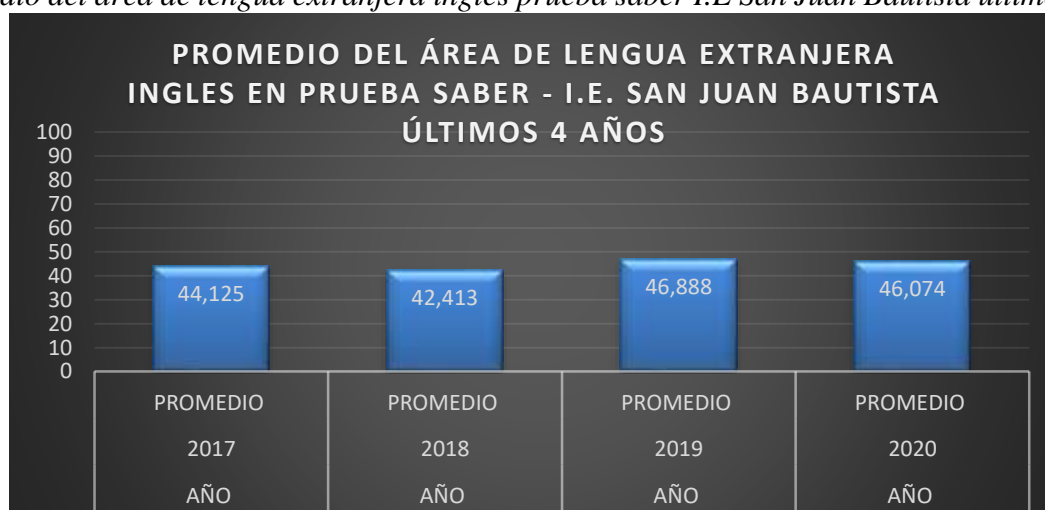
Como se evidencia en la gráfica, el promedio de los resultados de los niveles de inglés medidos y comparados con los países latinoamericanos, Colombia se encuentra en el puesto 16 de los 18 países que participaron en esta medición, lo que implica que los resultados presentes en éste país en comparación con los que vienen presentándose en otros países de América Latina son muy bajos, dejando entrever la necesidad de implementar estrategias efectivas en el sistema educativo a nivel nacional que permitan superar el rendimiento bajo en el dominio de esta lengua extranjera.

El Ministerio de Educación Nacional de Colombia presenta la reglamentación sobre la enseñanza del inglés en los niveles educativos del país, sin embargo, se debe dejar claro que la realidad es que no es suficiente la implementación de una cátedra para impartir la enseñanza del idioma inglés si no cuenta con personal completamente capacitado para emprender este proceso de aprendizaje, por lo cual Cronquist y Fiszbein, (2017) afirman/sugieren “no tiene sentido promover la enseñanza del inglés ...” (Cronquist y Fiszbein, (p.18).

La problemática de esta investigación se identificó debido a la falta de aspectos relacionados con la motivación, la didáctica y la implementación de herramientas TIC para potenciar las habilidades comunicativas que ayudarían a aprender el inglés como segunda lengua, el cual se ha convertido en una dificultad y el bajo rendimiento evidenciado en las pruebas Saber por parte de los estudiantes de la institución educativa San Juan Bautista del corregimiento de Flecha Sevilla, municipio de Chinú – Córdoba.

### Figura 2.

*Promedio del área de lengua extranjera inglés prueba saber I.E San Juan Bautista últimos 4 años*



Fuente. [www.icfes.gov.co](http://www.icfes.gov.co)

Luego de identificar en la Institución, durante los últimos cuatro años ha venido presentando bajos resultados con respecto a las exigencias del ICFES a través de su prueba Saber 11, resaltando que, aunque ha aumentado un poco con respecto al promedio de años anteriores, se hace necesario mejorar en esta competencia ya que el punto de comparación con respecto a estos resultados no debe ser a nivel institucional sino los resultados a nivel nacional y dichos promedios se encuentran muy alejados de la realidad. Se sometió a consulta dentro del profesorado de la institución, con el objetivo de establecer esta problemática como prioridad de selección investigativa para ayudar con nuevas propuestas el mejoramiento de los índices de rendimientos obtenidos en los últimos años. Todo esto se ve reflejado en el siguiente árbol de problemas:

### Árbol del problema con la relación causas – efectos del proyecto de investigación.

EFECTOS		
<p><b>Efecto indirecto 1.</b></p> <p>La comunidad educativa carece de competencias digitales debido a la falta de recursos TIC como conexión a Internet. Esta situación no contribuye a la propuesta que emana el Ministerio TIC donde exalta que todo ciudadano colombiano deberá ser "Ciudadano Digital" en el 2022.</p>	<p><b>Efecto indirecto 2.</b></p> <p>El nivel de desempeño de los estudiantes en el área de inglés es bajo según pruebas externas (Prueba Saber). Debido a que no se tiene en cuenta las directrices, lineamientos y propuestas dadas por las entidades gubernamentales para el fortalecer el proceso de enseñanza- aprendizaje de la lengua extranjera.</p>	<p><b>Efecto indirecto 3.</b></p> <p>Se evidencia que los estudiantes ingresan al nivel de Básica Secundaria con niveles de desempeños en el área de inglés muy bajos. Poco vocabulario, funciones del lenguaje empleados de manera incorrecta, poco afianzamiento de las habilidades de lectura, escritura y escucha en el idioma inglés.</p>
<p><b>Efecto directo 1.</b></p> <p>Los estudiantes no muestran motivación en el proceso de aprendizaje debido a los recursos didácticos tradicionales (tablero, diccionario, cuaderno, fotocopia, etc.). Estos estudiantes son considerados nativos digitales, por lo tanto, este tipo de recursos no genera interés en ellos.</p>	<p><b>Efecto directo 2.</b></p> <p>Los estudiantes no infieren información específica en textos descriptivos, no sustentan preguntas abiertas y no debaten entre compañeros acerca de temas que le son familiares, debido a los ejes temáticos desfazados que no permiten alcanzar un nivel de desempeño acorde para el grado 8° (A2) según el Marco Común Europeo.</p>	<p><b>Efecto directo 3.</b></p> <p>Los estudiantes presentan poca propiedad para completar oraciones sencillas, redactar textos descriptivos sencillos y hacer exposiciones ensayadas siguiendo patrones dados.</p>
<p>Pregunta de Investigación: ¿Cuál es el <b>efecto</b> de implementar Kahoot como estrategia Pedagógica y Tecnológica para potenciar el aprendizaje del idioma Inglés de los estudiantes de Octavo Grado de la Institución Educativa San Juan Bautista de Flecha- Sevilla, Chinú Córdoba?</p>		
<p>Carencia de estrategia pedagógica basada en las TIC para fortalecer el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes de octavo grado de la institución educativa San Juan Bautista corregimiento Flecha Sevilla, Chinú - Córdoba.</p>		
<p><b>Causa directa 1. Asociada al efecto directo 1.</b></p> <p>Falta de actividades didácticas que permitan el uso de TIC en ambientes virtuales para el mejoramiento de las habilidades de lectura y escritura del idioma inglés.</p>	<p><b>Causa directa 2. Asociada al efecto directo 2.</b></p> <p>Malla Curricular descontextualizada debido a que no posee DBA, estándares y lineamientos exigidos por el MEN.</p>	<p><b>Causa directa 3. Asociada al efecto directo 3.</b></p> <p>Falta de estrategias didácticas para que los estudiantes apliquen patrones gramaticales y funciones del lenguaje del idioma inglés en textos de mediana extensión.</p>
<p><b>Causa indirecta 1. Asociada al efecto indirecto 1.</b></p> <p>No existen recursos tecnológicos disponibles para el proceso de enseñanza del idioma inglés. Esto dificulta que el desarrollo de actividades sea dinámicas e interactivas en el aula de clase.</p>	<p><b>Causa indirecta 2. Asociada al efecto indirecto 2.</b></p> <p>No se da cumplimiento al Proyecto de Bilingüismo debido a que no se tiene en cuenta los lineamientos curriculares que exige el MEN.</p>	<p><b>Causa indirecta 3. Asociada al efecto indirecto 3.</b></p> <p>Carencia de docentes idóneos para el proceso de enseñanza del idioma inglés en los niveles de Preescolar y Básica Primaria debido a que esta asignatura es impartida por docentes de otras áreas no afines.</p>
CAUSAS		

Las TIC son entendidas como recursos de tecnologías de la información y la comunicación, las cuales puede generar un sin número de experiencias pedagógicas que posibiliten procesos de enseñanza-aprendizaje. Marqués (2001) presenta estas nuevas tecnologías como:

El conjunto de avances tecnológicos que proporcionan la informática, las telecomunicaciones y las tecnologías audiovisuales, que comprenden los desarrollos relacionados con los ordenadores, Internet, la telefonía, los ‘más media’, las aplicaciones multimedia y la realidad virtual, proporcionando información, herramientas para su proceso y canales de comunicación. (p.31).

Ahora bien, se debe tener en cuenta que las TIC han generado un avance significativo en la educación y de la adecuada forma como se utilicen en la formación integral de estudiantes, podría aumentar el nivel de impacto que generarían en la educación. Sin embargo, al momento de incursionar en el campo de las TIC para aplicarlo en las entidades educativas se deben tener en cuenta alternativas adecuadas fundamentadas en cada localidad específica y así poder tener una visión mucho más clara del nivel de impacto que se espera alcanzar.

Chiappe (2016.) identificó: “otros factores de la innovación pedagógica utilizando las TIC, primero se centra en factores potenciadores e inhibidores de cambios educativos en general y específicamente con las TIC. Es decir, las variables organizacionales relacionadas en como el docente hace frente a las demandas de cambio”. Es decir, el docente también debe generar planes de estudios acordes a las necesidades actuales, en este caso, el contexto digital en que sus estudiantes a diario perciben (radio, televisión, internet, redes sociales, etc). Esto genera en la población estudiantil falta de motivación y poco interés por aceptar las actividades didácticas e interactivas de aprendizaje si desde el salón de clase los procesos pedagógicos siguen siendo tradicionalistas.

Piñeiro et al. (2013):

El aprendizaje de una lengua extranjera es un proceso complejo debido a que el aprendiz debe comprender, además de las estructuras de su primer lenguaje, los



principios de la lengua extranjera; dejando atrás las distribuciones mentales propias de su idioma nativo para adoptar aquellas que presenta el nuevo idioma. (p.165).

El aprendizaje nuevo del inglés es un camino difícil, demanda la adquisición de ciertas habilidades que permitan destruir la barrera mental mono-lingüística permitiendo así la adquisición de nuevas maneras de comunicarse en un idioma diferente.

Citando a la *Revista Educación y Pedagogía*, 20(51), pp. 123-139, en su artículo “enfatisa la necesidad de preparar docentes para la enseñanza de una segunda lengua extranjera, reconoce este el mejor momento de la enseñanza para usar herramientas tecnológicas, para estar unido en y por el ciberespacio en el aprendizaje del idioma inglés, pudiendo presentar ambientes generadores de conocimientos virtuales como estrategias pedagógicas didácticas”. Por ende, si el aprendizaje del idioma inglés se enfoca con herramientas funcionales, pedagógicas eficaces permitiendo la creación de contenido educativo pertinente, contextualizado, dinámico, gratuito, sencillo, con actividades interactivas y formas pedagógicas de enseñarles a los estudiantes por medio de las tecnologías, se lograría reducir el paradigma que comúnmente se tiene hacia este idioma y potencia la capacidad del aprendizaje en los aspectos fundamentales de la enseñanza de una nueva lengua.

El siguiente proyecto busca contribuir positivamente en el fortalecimiento de las competencias del idioma inglés como la comprensión lectora y competencia comunicativa a través del software educativo Kahoot para la realización de actividades académicas en las clases y fuera de ellas. De igual forma, se busca que con esta estrategia se pueda mejorar los resultados alcanzados en la prueba SABER en anteriores años de la institución.

### **1.1 Formulación del Problema**

A continuación, se presenta la necesidad de conocer el impacto de la herramienta tecnológica (Kahoot) en el aprendizaje del idioma inglés. En tal motivo surge la siguiente pregunta: ¿Cuál es la incidencia de implementar el software Kahoot como herramienta para potenciar el

aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de Octavo Grado de la Institución Educativa San Juan Bautista de Flecha- Sevilla?

## 1.2 Justificación

La educación es un proceso que integra varias dimensiones con el cual todas las instituciones educativas deben estar comprometidas, por este motivo y las nuevas políticas de Bilingüismo exigen estudiantes competentes que se maneja hace necesario una intervención eficaz que permita que los jóvenes alcancen dichos conocimientos.

En este sentido el uso de un software educativo de la naturaleza de Kahoot propiciará en gran medida el aprendizaje y práctica del inglés de una forma amena y dinámica permitiéndole a los estudiantes y profesor ir monitoreando el avance y realización de las actividades generando de esta forma un mayor grado de autoaprendizaje, compromiso, regulación y colaboración lo cual hace que los aprendizajes sean más significativos.

Por otra parte, los promedios de las pruebas Saber, muestran como la Institución Educativa San Juan Bautista ha obtenido reiteradamente resultados que nos han posicionado en el nivel medio, esto a pesar de no ser del todo negativo deja entrever que no han avanzado hacia el nivel alto que es la situación deseable y que toda institución se encuentra en la búsqueda.

El diagnóstico de este problema representa una realidad de falta de seguimiento y generación de nuevas estrategias de enseñanza en las clases de inglés. Actualmente las clases dejan aspectos, a un lado con las nuevas metodologías para mejorar el rendimiento, tanto en clases como en la vida social. Se genera de todo esto la necesidad de aplicar metodología innovadora acorde a la era tecnológica de los sistemas educativos.

Precisamente, la información abordada en el diagnóstico revela la importancia de diseñar un árbol que dé solución a las carencias diagnosticadas en los estudiantes e implementación de nuevas estrategias pedagógicas basadas en las TIC pueden potenciar el conocimiento a través de Kahoot del inglés, donde se tiene carencia de estas habilidades en un segundo idioma impondría

limitantes en el ámbito profesional, social y cultural, donde convierte a las TIC en una alternativa viable para el aprendizaje del inglés.

### Árbol de soluciones

<b>FINES: Qué cambia o mejora</b>		
<p><b>Fin 1 asociado al efecto indirecto 1</b></p> <p><b>Meta 1</b></p> <p>Posibilitar a la comunidad educativa el acceso a recursos tecnológicos, variadas fuentes de información relacionadas con los conocimientos científicos, tecnológicos y humanísticos.</p>	<p><b>Fin 2 asociado al efecto indirecto 2</b></p> <p><b>Meta 2</b></p> <p>Promover la adquisición de recursos al estudiante para manejar un nivel mínimo de competencia según el MEN desarrollando competencias comunicativas y establecer secuencia lógica.</p>	<p><b>Fin 3 asociado al efecto indirecto 3</b></p> <p><b>Meta 3</b></p> <p>Permitir práctica cotidiana en el idioma inglés para que cada estudiante alcance el nivel A1 exigido según el Marco Común Europeo y a su vez mejore la interpretación de textos, expresión, pensamiento de manera clara y coherente.</p>
<p><b>Fin 1 asociado al efecto directo 1</b></p> <p><b>Objetivo específico 1</b></p> <p>Emplear juegos y crucigramas online a través de Puzzel.org como actividades lúdicas para fomentar motivación en los estudiantes del idioma inglés de forma dinámica y pertinente.</p>	<p><b>Fin 2 asociado al efecto directo 2</b></p> <p><b>Objetivo específico 2</b></p> <p>Desarrollar las habilidades comunicativas que le permitan al estudiante organizar sus ideas alrededor de la lengua inglesa con un discurso apropiado, identificando un amplio número de situaciones y roles evidenciado a través de un reconocimiento de capacidades individuales, de las formas particulares de aprender y sus necesidades de aprendizaje.</p>	<p><b>Fin 3 asociado al efecto directo 3</b></p> <p><b>Objetivo específico 3</b></p> <p>Incentivar el desarrollo de las habilidades básicas del idioma inglés, el reconocimiento de estructuras, vocabulario básico, que permita la comprensión y producción de textos como interacción comunicativa.</p>

**Problema:** Carencia de estrategia pedagógica basada en las TIC para potenciar el aprendizaje del idioma inglés de los estudiantes de octavo grado de la institución educativa San Juan Bautista corregimiento Flecha Sevilla, Chinú - Córdoba.

**Solución Propuesta:** Implementar software Kahoot como estrategia pedagógica basada en TIC para potenciar las competencias pragmática y lingüística del idioma inglés de los estudiantes de octavo grado de la Institución Educativa San Juan Bautista de Flecha- Sevilla, Chinú Córdoba.

<p><b>Medio 1 asociado a la Causa directa 1</b></p> <p><b>Estrategia 1</b></p> <p>Diseñar actividades didácticas de lectura y escritura a través de Powtoon como recurso educativo que permite al estudiante identificar funciones del lenguaje del idioma inglés de forma sencilla y didáctica, el cual genera un aprendizaje interactivo con las nuevas tecnologías digitales.</p>	<p><b>Medio 2 asociado a la Causa directa 2</b></p> <p><b>Estrategia 2</b></p> <p>Capacitar a los docentes del área de lengua extranjera acerca de actualización curricular para mejorar las falencias presentadas en gestión académica y dar cumplimiento a las exigencias emanadas por el MEN.</p>	<p><b>Medio 3 asociado a la Causa directa 3</b></p> <p><b>Estrategia 3</b></p> <p>Hacer uso de recursos educativos digitales ofrecidos por British Council los cuales generan conocimiento en ambientes virtuales y propician en los estudiantes la competencia pragmática y lingüística a través de actividades de completación de oraciones, completación de textos orales y escritos y construcción de frases de mediana extensión.</p>
<p><b>Medio 1 asociado a la Causa indirecta 1</b></p> <p><b>Actividades</b></p> <p>Actividades de aprendizaje a través de Powtoon como: lectura de historietas, videos educativos instruccionales con cartoon (dibujos animados) y talleres aplicativos para fomentar la competencia pragmática y lingüística del idioma inglés.</p>	<p><b>Medio 2 asociado a la Causa indirecta 2</b></p> <p><b>Actividades</b></p> <p>Realizar talleres de capacitación relacionado con Plan de aula, proyectos transversales, DBA y lineamientos curriculares del idioma inglés para fortalecer el aprendizaje del idioma extranjero de manera integral y pertinente.</p>	<p><b>Medio 3 asociado a la Causa directa 3</b></p> <p><b>Actividades</b></p> <p>Brindar capacitaciones de formación académica en el idioma extranjero para docentes de Básica Preescolar y Primaria apoyado en el personal PTA con el fin de mejorar los procesos de enseñanza del Área de Lengua Extranjera Inglés de la institución.</p>

**MEDIOS: A través de qué hacemos posible el cambio**

Basados en los bajos resultados de las pruebas externas Saber 11 durante los últimos cuatro años, el bajo nivel de desempeño en la competencia lingüística y pragmática del idioma inglés evidenciado en la prueba diagnóstica, mallas curriculares desfazadas incitan a que los estudiantes tengan poca motivación.

Tomando referencia lo anteriormente descrito, se hace necesario implementar destrezas para inferir información específica en textos descriptivos, sustentar preguntas abiertas y debatir entre compañeros acerca de temas que le sean familiares y de igual forma reducir la predisposición que tienen hacia el idioma inglés, situación suscitada por ejes temáticos desfazados y recursos educativos ambiguos. Por lo tanto, desde el Área de Lengua Extranjera Inglés, se incentivará la práctica cotidiana del uso de herramientas tecnológicas que brinden un proceso de aprendizaje acertado, efectivo e innovador y que a su vez contribuya de forma didáctica sobre el uso de TIC en ambientes virtuales para potenciar habilidades de lectura y escritura desde el área de Lengua Extranjera.

En ese orden de ideas, la herramienta tecnológica escogida es Kahoot dado que promueve el Mobile-learning (aprendizajes basados en el uso de dispositivos electrónicos móvil), es decir, es una herramienta que se caracteriza por incluir juegos electrónicos que ayudan a potenciar el proceso de aprendizaje de cualquier área del conocimiento basado en la creatividad. Otra característica propia de esta herramienta es que se mide el nivel de desempeño durante la participación de los estudiantes y al final se exalta al estudiante con mejor tiempo y acierto de respuestas correctas durante el juego.

Se escoge Kahoot porque siempre incluye el juego como técnica pedagógica, por su adaptabilidad con el medio educativo, el estudiante recibe retroalimentación inmediata la cual es necesaria y fundamental para que haya una autoevaluación asertiva con su proceso de aprendizaje. El docente puede organizar diversos contenidos temáticos y cuestionarios basados en el juego, por

ende, imparte el contenido de la clase e innova por medio digitales dinámicos para fortalecer las competencias de los estudiantes.

Seleccionar la herramienta tecnológica anteriormente descrita se hace en base a los antecedentes investigativos plasmados por el autor Hoyo (2017), realizó una investigación para optar el título de magister en la Universidad de Almería-España, titulada “Kahoot como herramienta para reconocer progresos en el aprendizaje” confirma que la utilización de esta herramienta aporta datos valiosos al docente que permite analizar de manera individual a cada estudiante, su avance en el aprendizaje, transforma de manera eficaz el ciclo evaluativo, lo cual permite al estudiante ver al examen desde otra perspectiva y salir de la rutina de ejercicios tradicionales para participar en uno que le es ofrecido como un juego. Esto contribuye a que los alumnos estén más motivados a participar de manera activa y vean las dificultades presentadas como un reto a superar.

La población estudiantil, haciendo extensión a los docentes de preescolar, básica primaria y al resto de la institución, se vislumbra la pedagogía asertiva para fortalecer competencias pragmática y lingüística del idioma inglés. Teniendo en cuenta el objetivo general: “Analizar la incidencia del proceso de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de octavo grado de la Institución Educativa San Juan Bautista a través de la implementación del software Kahoot”, se brindará acompañamiento virtual a través de Zoom para explicar de manera sencilla la utilización de la herramienta que podrá ser utilizadas desde celular, tableta, o computador. Las actividades están diseñadas para reforzar la competencia lingüística y pragmática. Al igual que las habilidades de lectura, escritura y escucha del idioma inglés. Los encuentros virtuales se darán durante dos (2) semanas con 4 (cuatro) horas de intensidad horaria entre trabajo sincrónico y autónomo.

Por ende, es necesario delimitar los objetivos específicos que permitan dar cumplimiento a esta propuesta:

- Identificar el nivel de las habilidades de lectura y escritura de los estudiantes de octavo grado de la Institución Educativa San Juan Bautista y hacer seguimiento a los resultados.

- Diseñar actividades didácticas que permitan fomentar el aprendizaje y la motivación en los estudiantes motivación hacia la adquisición del idioma inglés.
- Incentivar el uso de TIC aplicados en ambientes virtuales de aprendizaje que permitan la obtención de un proceso innovador en la institución.
- Reconocer y exaltar las habilidades de los estudiantes destacados y convertirlos en multiplicadores con sus compañeros y demás grados de la institución.

Resaltando la importancia que las TIC han adquirido en los últimos años, la UNESCO crea en 2008 un documento “Estándares de competencias TIC para docentes” y el Ministerio de Educación Nacional (MEN). Por lo que el MEN en su documento de “Competencias TIC para el Desarrollo Profesional Docente” describe las competencias digitales que se debe tener en cuenta para quienes diseñan e implementan programas de formación docente, como para docentes y directivos docentes interesados en generar ambientes de aprendizaje enriquecidos.

El desarrollo profesional para la innovación educativa tiene como fin preparar a los docentes para aportar a la calidad educativa mediante la transformación de las prácticas educativas con el apoyo de las TIC, adoptar estrategias para orientar a los estudiantes hacia el uso de las TIC para generar cambios positivos sobre su entorno, y promover la transformación de las instituciones educativas en organizaciones de aprendizaje a partir del fortalecimiento de las diferentes gestiones institucionales: académica, directiva, administrativa y comunitaria. (p.201)

Con relación al impacto que este proyecto pretende alcanzar no sólo se enfocará en identificar la impacto de la herramienta Kahoot, sino que busca contribuir positivamente en el fortalecimiento del nivel de competencia del idioma inglés en los estudiantes de octavo grado de la institución educativa San Juan Bautista de Flecha-Sevilla para mejorar su comprensión lectora y competencia comunicativa a través del software educativo kahoot para la realización de actividades académicas en las clases y fuera de ellas, mejorar los resultados alcanzados en la prueba saber en anteriores años de la institución y sobre todo, sensibilizar a la comunidad educativa acerca de los cambios e innovaciones que trae la educación a través del uso de nuevas tecnologías

como las TIC, que han permitido mejorar el proceso de enseñanza de otros estudiantes y docentes alrededor del mundo y como ellos se han adaptado a las nuevas circunstancias de su labor educativa quienes han mostrado interés en los procesos de adaptación tecnológica , además de ofrecer una mirada integral sobre el grupo de docentes de la Institución Educativa San Juan Bautista, ayudando a la concientización de la población educativa en general.



## **2. Objetivos**

### **2.1 Objetivo general**

Analizar la incidencia del proceso de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de octavo grado de la Institución Educativa San Juan Bautista a través de la implementación del software Kahoot.

### **2.2 Objetivos específicos**

Identificar el nivel de las competencias pragmática y lingüística de los estudiantes de octavo grado de la Institución Educativa San Juan Bautista.

Diseñar actividades didácticas para potenciar las competencias pragmática y lingüística de los estudiantes de octavo grado a través del Software Kahoot.

Evaluar mediante una prueba final el nivel de las competencias pragmática y lingüística del idioma inglés de los estudiantes de octavo grado.

### **3. Marco Referencial**

#### **3.1 Antecedentes Investigativos**

Este propósito conlleva a revisar los fundamentos teóricos existentes, que permiten tener las bases necesarias para abordar esta investigación, así como realizar el análisis de los datos y responder a la pregunta principal con base a los diferentes elementos que relacionan el uso de juegos on line (herramienta web Kahoot) para potenciar el aprendizaje y las competencias pragmática y lingüística del idioma inglés.

##### ***3.1.1 Antecedentes Internacionales***

Se ha revisado información acerca de la herramienta web Kahoot y juegos en la enseñanza del idioma inglés como centro de investigaciones, repositorios y bibliotecas virtuales de la web que han servido como antecedentes del presente trabajo siendo descritos a continuación:

A nivel internacional, se encontró el artículo de investigación en inglés “Implementation of the digital assessment tool kahoot in elementary school” realizado en Turquía por Çetin (2018), investigar la aplicabilidad de Kahoot como herramienta de evaluación digital en el nivel de Básica Primaria. De acuerdo con los resultados, los estudiantes consideran que la aplicación era agradable, informativa, útil y perfecta. Se observó una diferencia significativa en los puntajes de las pruebas en comparación con los estudiantes que no usaron Kahoot y los que si la emplearon. La aplicación demostró el potencial de mejorar los puntajes de exámenes estandarizados con promedios altos y sobresaliente. Otra de las ventajas que encontró el autor es que la aplicación fue la más preferida por los estudiantes y Android fue el sistema operativo más utilizado en sus dispositivos móviles. Destaca que los estudiantes presentan actitud positiva hacia el aprendizaje de idiomas, desde un sentido emocional las actividades de evaluación formativa y de aplicación son agradables y facilitaron el aprendizaje cognitivo. También afirma Kahoot como la futura plataforma de aprendizaje y debería adaptarse a las actividades del aula.

De acuerdo con Martins et al. (2019) dentro de su investigación consideran que los juegos como Kahoot son una excelente opción para enseñar a estudiantes universitarios, en cualquier asignatura, pero especialmente cuando se enseña y practica vocabulario en una clase de idiomas. Estas herramientas de e-learning proporcionan un entorno positivo en el aula, aumentan la energía y añaden diversión.

La motivación es un elemento adicional que debe tenerse en cuenta, porque los estudiantes demuestran una competencia amistosa y un aprendizaje cooperativo. Este estudio fue fructífero debido a que evidenció el efecto positivo que tiene jugar aprendiendo. El autor recomienda realizar actividades adicionales que permitan el afianzamiento de las diferentes habilidades que el estudiante necesita desarrollar en el idioma inglés.

En España, teniendo en cuenta a Jaber et al. (2016) consideran que “el juego basado en preguntas y respuestas fomenta la satisfacción del estudiante y el compromiso con su proceso de aprendizaje, crea un ambiente educativo placentero, social y divertido” (p. 87). Sin embargo, es indispensable que el docente elabore las preguntas de manera detallada y contextualizada. El autor considera que las preguntas y respuestas deben ser lo más precisas posible, evitando que el estudiante se desvíe del objetivo principal.

En la opinión de Martínez (2017), destaca que los “usos de las nuevas tecnologías brindan la oportunidad de reinventar...” (p. 65). De igual forma en el ámbito educativo el aprendizaje basado en la gamificación está siendo adoptada por muchas instituciones de Básica Primaria, Secundaria y en las universidades de España. El autor comprobó como en los estudiantes aumentan la participación, la cooperación y el interés del estudiante, quien puede recordar mucho mejor lo estudiado. El uso de esta herramienta en el aula rompe con las clases magistrales pasivas. Los procesos pedagógicos, se constata que el uso de esta clase de herramientas puede ser ambiguo y obsoleto, sin olvidar que la comunidad educativa de hoy no se conforma con sentarse y escuchar lo que diga su docente. El autor concluye que según su experiencia y la de los docentes entrevistados que utilizan Kahoot.

En Perú, Pardo (2019) afirma que los estudiantes que cursaban la asignatura del idioma inglés... utilizar la aplicación Kahoot para practicar estructuras gramaticales o como instrumento de evaluación. Finalmente, el autor aplica Kahoot teniendo en cuenta que los educandos podrán estar mejor preparados al momento de ser evaluados con un examen de conocimiento de estándar internacional.

Otra investigación internacional que se debe tener en cuenta es la realizada por Ochoa (2019), donde afirma que la aplicación Kahoot contribuye positivamente en la mejora de la sintaxis en el idioma inglés, posee instrucciones de fácil manejo para resolver bancos de preguntas relacionadas a las diferentes competencias comunicativas del idioma extranjero. Por otra parte, en las habilidades de escritura, gramática y adquisición de vocabulario del idioma inglés. Esto se debe a que la herramienta facilita de manera práctica el uso correcto del orden y relación de palabras del idioma inglés realizados en cada una de las sesiones de clase que tuvieron los estudiantes. Finalmente, el autor comprobó que el 75% de los estudiantes consiguieron resultados satisfactorios en el aprendizaje de las competencias comunicativas del idioma inglés. El autor considera que trabajar de manera colaborativa es fundamental para la interdependencia positiva, el constructivismo y la motivación intrínseca.

### ***3.1.2 Antecedentes Nacionales***

En Huila, Anácona (2020), reconoce que teniendo en cuenta la situación de pandemia que se vive hoy, se ha demostrado la importancia que tiene implementar TIC en los procesos de enseñanza – aprendizaje, debido a que se traspasa barreras de tiempo y espacio. Se puede desarrollar conocimiento a través de la gamificación y la tecnología fuera de las aulas de clase y se fomenta el aprendizaje significativo de los estudiantes. Por último, afirma que el desinterés que los estudiantes muestran en la clase se debe en gran medida a la falta de motivación lo que justifica el bajo rendimiento académico de la comunidad estudiantes. Por lo tanto, la Web 2.0 es considerada la herramienta más completa y utilizada que todo docente deberá incluir en su acción pedagógica integradas con actividades gamificadas, esto significa que le exigirá un mínimo de

inmersión y capacitación en el uso de TIC vista desde una actualización e innovación de sus competencias digitales.

Teniendo en cuenta a Salazar (2020), señala “una herramienta innovadora y novedosa para estudiantes y docentes, dado a los múltiples beneficios que ofrece: permite afianzar conocimientos, de fácil uso con entornos de aprendizajes diferentes a los tradicionales. La aplicación de esta herramienta educativa en la asignatura de Lengua Castellana permitió evidenciar actitudes motivadoras en los estudiantes, ayudó a mejorar la concentración, fomentó el trabajo en equipo y capacidad de superación, ya que al ser una herramienta que contempla elementos de juego, atrae el interés de los estudiantes por participar y acertar en cada una de las respuestas para lograr puntajes y reconocimientos”.

### ***3.1.3 Antecedentes Locales***

En Montería, Rangel y Pernet (2020), en su estudio hace referencia que “los juegos pueden actuar como un desencadenante para promover la interacción y la práctica del lenguaje”. Consideran que la planificación de juegos puede resultar exigente y requieren mucho tiempo porque, en primer lugar, deben adaptarse a la edad de los alumnos y a los objetivos propuestos en cada juego y a su vez, deben estar bien preparados e incluir variaciones que permitan mantener a los estudiantes involucrados en las clases.

### **3.2 Bases teóricas**

De acuerdo a la estructura de análisis, se citan varias teorías que sustentan entre ellos lo siguiente:

El psicólogo y pedagogo Vygotsky (2001) define:

La noción de aprendizaje como una actividad social desde una mirada de realización del sujeto colectivo, en el cual dicha actividad de creación y recreación del conocimiento, requiriendo

una integración relacional entre el profesor, la institución educativa y la sociedad, donde se formará al estudiante. (p.36)

El proceso de aprendizaje comienza cuando adquiere conocimiento mediante el intercambio social del sujeto y su relacionamiento con el contexto, el cual cumple un papel importante a la hora de la formación de la conciencia en donde se produce los procesos psicológicos que permiten la adquisición de saberes.

De igual manera, para Vygotsky (2001), “es muy importante la relación entre desarrollo y aprendizaje, en donde para él, el aprendizaje precede al desarrollo” (p.45). Lo cual el sujeto que aprende en su autonomía, luego de recibir la ayuda de mediadores del proceso educativo, es capaz de poder desarrollar habilidades propias del desarrollo psicológico que le permite la creación y recreación del conocimiento, esto nos señala que la teoría sobre el aprendizaje de Vygotsky (2001) tenga vigencia debido a la estrecha relación que establece entre el aprendizaje y la teoría socio-cultural que atribuye al contexto histórico, las condiciones reales para la realización del aprendizaje.

Siguiendo el mismo lineamiento, Vygotsky (1989) propone que el hecho de que un niño haya desarrollado adecuadamente su lengua materna le permite aprender el idioma inglés de una mejor forma sin intervenir negativamente en el otro idioma que está aprendiendo, y a la vez, se debe presentar en estudiantes en la pubertad la necesidad de desarrollar adecuadamente este tipo de competencias comunicativas del idioma inglés como lenguaje universal.

Esta teoría es pertinente para la presente investigación porque argumenta y muestra claramente la influencia de los hábitos culturales de las personas que rodean al niño en su desarrollo cognitivo; en otras palabras, aporta al presente trabajo porque el desarrollo cognitivo del educando.

En la investigación aporta su teoría fundamental, que tiene en cuenta la propuesta basada en el diseño, aplicabilidad y evaluación de la estrategia pedagógica para el mejoramiento de las competencias pragmática y lingüística y a su vez interactuar en contextos diferentes, por lo tanto, su ambiente no solo será el contexto escolar donde se está capacitando, ni social o cultural de la zona donde vive sino interactuará con un mundo virtual que brinda una riqueza multicultural invaluable.

Piaget (1961), pedagogo y sicólogo suizo define:

El objetivo principal del aprendizaje en el enfoque del docente, es formar a estudiantes con capacidad innovadora para generar nuevos conocimientos con habilidades creativas: Su teoría pedagógica constructivista, explica la manera en cómo aprendemos los seres humanos, dando importancia al papel del aprendiz como el creador de su propio conocimiento. (p.78)

Menciona Piaget (1961), que su teoría está basada en el constructivismo, reorganizando estructuras biológicas cognitivas durante el proceso de aprendizaje, demostrando que las variaciones que existen en lo que sabemos parte de la información aprendida en nuestro procesos de aprendizaje, nos conduce a interiorizar y reconocer nuevos conocimientos producto de la experiencia en el entorno en donde se desarrolla el sujeto, lo que denomina teoría del aprendizaje como la recombinación de nuestros esquemas mentales.

El autor suizo señala la importancia del crecimiento intelectual, social acompañado del desarrollo afectivo como procesos biológicos, propios de su naturaleza, en este sentido, el hecho educativo debe permitir la construcción personal para ampliar su visión al crecimiento educativo del sujeto que aprende, razón por la cual, una de las características importante dentro de su teoría es la adaptación al medio social.

Piaget (1989) define: “el aprendizaje como un proceso que solo tiene sentido ante situaciones de cambio. Por eso, aprender es en parte saber adaptarse a esas novedades” (p.24). Esta teoría explica la dinámica de adaptación mediante los procesos de asimilación y acomodación.

Para soportar las teorías y seguir con la estructura de análisis, se describe parte de la variable principal de estudio que sustenta la propuesta Kahoot como herramienta de aprendizaje. En la siguiente tabla se puede evidenciar la información de la variable Kahoot.

VARIABLES	DIMENSIONES	INDICADORES
Kahoot	Diseño Funcional	Es interactivo que proporciona actividades para el fortalecimiento de las habilidades de lectura y escritura del idioma inglés.
		El lenguaje es claro y preciso para los usuarios.
		Las instrucciones y actividades son acordes, precisas y entendibles para el usuario.
	Pedagógicos	Posee material de apoyo pertinente para el proceso de aprendizaje requerido según el nivel del estudiante.
		Implementa contenidos, desarrollo de competencias y habilidades comunicativas del idioma inglés.
		Motiva al autoaprendizaje de las competencias comunicativas del idioma inglés.
	Técnico y Estéticos	Las actividades son claras, el tamaño de letra apropiado y el contexto donde se desarrolla es acorde.
		Las animaciones son óptimas y llamativas.
		La información es precisa al momento de relacionar las preguntas y las respuestas.
		Los contenidos están organizados adecuadamente y de fácil acceso.
	Recursos didácticos	Cuenta con gráficos, imágenes y videos.



		Exalta el desempeño del usuario en las actividades a través de retroalimentación automática.
		Exploración de otros recursos didácticos.

Las dimensiones en estudio están acompañadas de modelos educativos por psicólogo educativo que contribuye a través de sus estudios una metodología educativa efectiva.

A continuación, el modelo:

### **TPCK de Shulman.**

El psicólogo Lee S. Shulman, presenta en su metodología de aprendizaje, diferentes evaluaciones en el área del idioma inglés. Introduce en el proceso elementos didácticos de acción para los docentes en formación, creando en el docente la idea de transformar contenido del idioma inglés. Para orientar la pedagogía de manera eficiente, los docentes integran conocimiento y dominio de la cátedra, adquieren técnicas de aprendizaje a través de las TIC.

El psicólogo nos regala la relación intrínseca del conocimiento del docente para integrar las TIC en el aprendizaje del idioma inglés, generando buenas prácticas en su labor educativa.

Los autores Koehler y Mishra (2006,2008) en su propuesta para generar conocimiento, crean el modelo TPCK siguiendo los aportes de Shulman. Esta propuesta involucra el conocimiento de la tecnología, pedagogía y el contenido curricular. A partir de este conocimiento establece los siguientes tipos específicos:

### **Conocimiento de la tecnología (TK)**

Competencias que vincula las tecnologías informática o Internet, permitiendo aplicar software y hardware para diseñar trabajos efectivos.

### **Conocimiento de la tecnología y el contenido (TCK)**

Competencia que vincula la tecnología y el contenido curricular, mostrando su relación recíproca.

### **Conocimiento de la pedagogía (PK)**

Competencia que vincula los procedimientos y las prácticas en el aprendizaje.

### **Conocimiento pedagógico de contenido (PCK)**

Competencia que vincula la formulación de contenido, con procesos pedagógicos o con valoración de conceptos para los estudiantes, tomando en consideración prejuicios, ideas erróneas y los elementos que presentan más debilidad etc.

### **Conocimiento pedagógico de la tecnología (TPK)**

Competencia que desarrolla el manejo de componentes, recursos con tecnologías digitales para el aprendizaje, reflejando los cambios que pueden tener lugar en el proceso como resultado de aplicar determinadas TIC y no otra errada.

## **3.3 Marco Conceptual**

### ***Gamificación***

Es considerada una técnica de aprendizaje que se basa en la aplicación de juegos y sus estrategias con el objetivo de potenciar las habilidades del estudiante mediante la experimentación y la diversión. De igual forma el estudiante logra crear un vínculo estrecho entre los ejes temáticos que se estén trabajando y la motivación por interiorizar contenidos de carácter lúdico.

Foncubierta y Rodríguez, (2014), “La gamificación es la técnica o técnicas que el profesor emplea en el diseño de una actividad, tarea o proceso de aprendizaje” (sean de naturaleza analógica o digital) introduciendo elementos del juego (insignias, límite de tiempo, puntuación, dados, etc.) y/o su pensamiento (retos, competición, etc.) con el fin de enriquecer esa experiencia de aprendizaje, dirigir y/o modificar el comportamiento de los alumnos en el aula. (p. 23)

Zapata (2019) gamificación como “una técnica de aprendizaje que traslada a la mecánica de los juegos al ámbito educativo profesional con el fin de conseguir mejores resultados ya sea para absorber mejor algunos conocimientos, mejorar 14 alguna habilidad, o bien recompensar acciones concretas, entre muchos objetivos”.

Las características de la gamificación con la aplicación de Kahoot en los estudiantes de grado 8° se busca fortalecer el aprendizaje del idioma inglés debido que es una plataforma que fomenta la integración del juego en el aula de clase.

### *Aprendizaje del inglés*

Un nuevo idioma es un proceso arduo, no mecanizado, exige el desarrollo de ciertas habilidades que favorezcan el rompimiento de la barrera mental mono-lingüística permitiendo así la adquisición de nuevas maneras de comunicarse en distinto idioma. Según (Piñeiro y Navarro, 2013):

El aprendizaje de una lengua extranjera es un proceso complejo debido a que el aprendiz debe comprender, además de las estructuras de su primer lenguaje, los principios de la lengua extranjera; dejando atrás las distribuciones mentales propias de su idioma nativo para adoptar aquellas que presenta el nuevo idioma. (p.165).

Actualmente el aprendizaje de la lengua extranjera ha sido encaminado hacia un enfoque comunicativo el cual le permite al estudiante estar acorde a las exigencias que el mundo global que hoy día demanda es importante contar con profesionales que puedan comprender textos, pero en mucho más relevante dentro de un familiar al de su vida cotidiana.

Citando la postura de Beltrán (2017) considera que el aprendizaje de un nuevo idioma tiene como objetivo principal poder llevarlo a la práctica dentro de un contexto real de comunicación, es decir tener la capacidad de interactuar en una serie de situaciones diferentes que le permitan hacer uso de la lengua aprendida.

### ***Competencias comunicativas de lengua extranjera***

Según el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2006), Los Estándares Básicos de Competencias definen la competencia comunicativa, como “el conjunto de saberes, conocimientos, destrezas y características individuales que permite a una persona realizar acciones en un contexto determinado”

La competencia comunicativa se divide en 3 componentes: competencia lingüística, pragmática y sociolingüística. En el desarrollo de la propuesta de investigación se afianzará la competencia lingüística y pragmática.

**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. Incluyen los conocimientos y las destrezas léxicas, fonológicas, sintácticas y ortográficas entre otras. Esta competencia implica no solo el manejo teórico de conceptos gramaticales, ortográficos o semánticos, sino su aplicación en diversas situaciones (hacer asociaciones para usar el vocabulario conocido en otro contexto o aplicar las reglas gramaticales aprendidas en la construcción de nuevos mensajes).

**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 la forma lingüística y sus funciones, como el modo en que encadenan unas con otras en situaciones significativas reales.

El desarrollo de la competencia comunicativa de los estudiantes se puede trabajar a partir de diferentes estrategias funcionales y sociales, como lo sugieren Richards y Rodgers (2014) citados por Torres y Yépez (2018):

Las primeras incluyen actividades enfocadas a un propósito comunicativo como saludar, quejarse, describir, pedir algo, ofrecer ayuda, narrar, predecir, planear, saludar o aconsejar; las segundas tienen que ver con discusiones, conversaciones,

intercambio de ideas, debates, que cubran las necesidades de los estudiantes en el contexto social en el que se desenvuelven. (p. 862).

Siguiendo la postura de Pilleux (2001), menciona que la competencia comunicativa es el resultado de la competencia lingüística conocida como gramática tradicional; interrelacional y cultural; la competencia pragmática considera enunciados verbales como representaciones específicas de acción social y la psicolingüística.

### **3.4 Marco Legal**

Este se fundamenta legalmente en la siguiente normatividad de Ley 1651 de 2013 aprobada por el congreso de la república a través de la cual se dictan otras disposiciones de Ley por el bilingüismo en Colombia, manifestando en su artículo 1 la importancia de desarrollar competencias que permitan a los estudiantes tener igualdad de condiciones y equidad frente a la preparación para una educación superior mucho más competitiva en el sector laboral, por lo cual se hace necesario potencializar.

La Ley 1341 de 2009 ó Ley TIC, en su artículo primero establece el marco general para la formulación de distintas políticas de carácter público que se aplicarán al campo de las TIC. En este artículo se presentan cómo se debe tener en cuenta a nivel nacional el:

Ordenamiento general, el régimen de competencia, la protección al usuario, la cobertura, la calidad del servicio, la promoción de la inversión en el sector y el desarrollo de estas tecnologías, así como las potestades del Estado en relación con la planeación, la gestión, la administración adecuada y eficiente de los recursos, regulación, control y vigilancia del mismo, facilitando el libre acceso y sin discriminación de los habitantes del territorio nacional a la Sociedad de la Información (p. 1).

Al igual que la Ley 1341 implementada en Colombia, existen también distintas normativas tenidas en cuenta a nivel internacional en donde se puede apreciar al Plan de Acción de la Cumbre Mundial Sobre la Sociedad de la Información–CMSI- (Ginebra, 2003; Túnez, 2005), en estos

tratados se promovió a nivel internacional la realización de diferentes actividades que permitieran un acercamiento de las personas a las TIC con el objetivo de aprovechar al máximo las herramientas ofrecidas.

Ahora bien, tener en cuenta la principal preocupación o el principal aporte que tiene la Ley TIC radica en el derecho que tiene la ciudadanía colombiana al acceso a las Tecnologías de la Información y la Comunicación básicas, ya que con la implementación de ellas puede expresarse de manera autónoma el acceso a la información que se encuentra a través de las distintas herramientas web al igual de la ejecución de diferentes “derechos como la libre expresión, la difusión de su pensamiento y opiniones, informar y recibir información veraz e imparcial, el acceso a la educación y al conocimiento, a la ciencia, a la técnica y a los demás bienes y valores de la cultura” (Artículo 2, Ley 1341, 2009, p. 3)

Más recientemente, la Organización de las Naciones Unidas para la Cultura, las Ciencias y la Educación (UNESCO, 2008) presentó un documento a nivel internacional en el cual expresaba la necesidad de ampliar no sólo el acceso sino también la importancia y las herramientas que ofrecen las TIC para el desarrollo de la humanidad y que no deben limitarse exclusivamente al uso de la web, por lo que se requiere una mayor cobertura promoviendo de esta forma un mayor acceso a las oportunidades de aprendizaje, específicamente en las zonas rurales que a nivel mundial son muchos los lugares a los que aún no existe una cobertura que posibilite el acceso del ciudadano del común a internet.

## 4. Metodología

### 4.1 Enfoque, alcance y diseño investigativo

El diseño metodológico permite hacer un seguimiento detallado sobre cómo se establece una hoja de ruta que permite la consecución de objetivos específicos y a su vez alcanzar el objetivo general que en este caso es “Analizar la incidencia del proceso de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de octavo grado de la institución educativa San Juan Bautista a través de la implementación del software Kahoot”.

Tomando como punto de partida este objetivo, se presenta como diseño metodológico la implementación del diseño experimental ya que (Van Dalen y Mayer, 2006) define: “la situación donde las variables son introducidas y observadas por el investigador, verificando si puede o no controlar deliberadamente como variable experimental” (p.125).

El enfoque cuantitativo emplea la recolección y el análisis de datos para dar respuesta a la pregunta de investigación, probar una hipótesis establecida con anterioridad y brindar confianza con relación a la medición estadística que permite establecer patrones de comportamiento de la población. Este tipo de investigación se basa en el positivismo en donde el investigador puede observar, medir y manipular las variables.

Tomando la postura de Hernández et al. (2014) consideran que el enfoque cuantitativo utiliza la recolección de datos para probar hipótesis con base en la medición numérica y el análisis estadístico, con el fin de establecer pautas de comportamiento y probar teorías.

Esta investigación considera de tipo descriptiva teniendo en cuenta. La investigación descriptiva describe la población, fenómeno o situación problema del cual se centrará el estudio. Pretende dar información acerca del qué, cómo, cuándo sin responder de manera detallada por qué ocurre tal situación. Por lo tanto, citando a Morales (2012) considera que:

El objetivo de la investigación descriptiva consiste en llegar a conocer las situaciones, costumbres y actitudes predominantes a través de la descripción exacta de las actividades, objetos, procesos y personas. Su meta no se limita a la recolección de datos, sino a la predicción e identificación de las relaciones que existen entre dos o más variables. Los investigadores no son meros tabuladores, sino que recogen los datos sobre la base de una hipótesis o teoría, exponen y resumen la información de manera cuidadosa y luego analizan minuciosamente los resultados, a fin de extraer generalizaciones significativas que contribuyan al conocimiento. (p.22)

El presente estudio busca analizar la incidencia del proceso de aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes de octavo grado de la Institución Educativa San Juan Bautista a través de la implementación del software Kahoot.

#### **4.2 Población y muestra**

El corregimiento de Flecha Sevilla se encuentra ubicado al sur occidente del municipio de Chinú- Córdoba, aproximadamente a 20 Km de esta. Limita con sectores aledaños de Aguas Vivas, Retiro de los Pérez, Arroyo del Medio, Raicero, Bleo, Bajo Pato, Pueblecito, Berlín, y el Hoyal. Las vías de acceso al corregimiento no están pavimentadas y se encuentran en pésimo estado. En épocas de lluvia, se dificulta mucho más transitar hasta dicha comunidad.

El método de muestreo utilizado en esta investigación, se caracteriza por ser no probabilístico, en razón a que se tienen la población total de 21 estudiantes matriculados, y como muestra representa la población que se tendrá en cuenta en esta investigación debido por ser único grado, se tomarán los 21 estudiantes (11 niños y 10 niñas), de 13 a 15 años de edad, quienes a su vez participan activamente en el desarrollo de las clases bajo los cuales se implementará la propuesta de intervención para fortalecer las habilidades de lectura y escritura.



Continuando el análisis las características que tiene esta población objeto de estudio se puede precisar que esta población es de estrato socioeconómico 1, cuya actividad económica principal es la agricultura y la ganadería, resaltando que la mayoría de los estudiantes que cursan el grado octavo son hijos de los cuidaderos de las fincas del sector, por lo que el acceso a las TIC como herramienta permanente de interacción es muy limitado debido a la situación económica en la se encuentra.

### **4.3 Técnicas e instrumentos de investigación**

Según Monje (2011) considera: “el cuestionario es un conjunto de preguntas respecto de una o más variables que se van a medir” (p.89). De igual forma; Hernández, Baptista y Fernández (2010), plantean:

El cuestionario es un formato resuelto en forma escrita por los propios sujetos de la investigación. Tiene la ventaja de que reduce los sesgos ocasionados por la presencia del entrevistador, es un formato simple que facilita el análisis y reduce los costos de aplicación. (p.111)

Siguiendo la postura de Hernández, et al (2010): describen que las preguntas de un formulario se pueden clasificar de acuerdo con su forma en: preguntas abiertas, preguntas cerradas o dicotómicas, preguntas de elección múltiple, preguntas con respuesta en abanico y preguntas de estimación, preguntas de acción, preguntas de intención, preguntas de opinión, preguntas índices o preguntas test.

### **4.4 Diagnóstico**

Para la implementación de esta investigación se tendrá en cuenta los objetivos específicos diseñando cuatro fases en donde se establece la hoja de ruta para la consecución de los mismos.

#### ***4.4.1 Fase 1. Diagnóstico***

Para la fase de diagnóstico se tomará el primer objetivo específico “Identificar el nivel de competencia pragmática y lingüística de los estudiantes de octavo grado de la Institución Educativa San Juan Bautista”, se presentaron las siguientes actividades:

Diagnóstico de las habilidades en el manejo del inglés: este primer punto se realiza para identificar inicialmente el estado en el que se encuentran los estudiantes con respecto al manejo habilidades de lectura y escritura tomando como patrón gramatical el tiempo verbal presente simple, para esto se aplicará un PRETEST de 10 preguntas de selección múltiple con las cuales los estudiantes podrán medir conocimiento de vocabulario, comprensión lectora y escritora.

De igual forma, para poder determinar estas temáticas y técnicas implementadas se debe hacer un acercamiento a los lineamientos curriculares, matriz de referencia y Derechos Básicos de Aprendizaje que se puede acceder de manera gratuita y que también a partir del análisis de los requisitos que rige el MEN. Por tal motivo, una vez se tenga claro qué es lo que está exigiendo el MEN con respecto a las competencias pragmática y lingüística en los estudiantes de octavo grado, se comparará con la forma cómo se ha venido trabajando esta habilidad en la institución y así poder identificar las falencias que llevarán a elaborar una mejor propuesta de intervención.

#### ***4.4.2 Fase 2. Diseño y Ejecución***

En esta fase se diseña a través de los Kahoot un proceso de formación que permita a los estudiantes potenciar sus competencias pragmática y lingüística yendo de la mano del segundo objetivo específico planteado para el desarrollo de este estudio fue “Diseñar actividades didácticas para potenciar las competencias pragmática y lingüística de los estudiantes de octavo grado a través del Software Kahoot”.

Para el desarrollo de esta fase se tendrá en cuenta la implementación de Kahoot, y en este espacio se podrá planear y diseñar la cantidad y calidad de actividades a desarrollar, los recursos necesarios para tal efecto, el lugar y otras especificaciones que permitan su desarrollo y

ejecución teniendo en cuenta que todas las actividades planeadas y diseñadas deben apuntar de manera directa a potenciar las competencias pragmática y lingüística de los estudiantes, tomando como punto de partida las siguientes actividades:

- Elaboración de material didáctico a través de Kahoot: se diseñarán materiales didácticos de acuerdo a la enseñanza del idioma inglés para potenciar las competencias pragmática y lingüística de los estudiantes empleando la propuesta didáctica.
- Elaboración de la estrategia didáctica que incluya la resolución del problema retórico: para la realización de este punto se acudió a los teóricos consultados a lo largo de este estudio para reforzar cuáles serían las estrategias y los pasos adecuados que se deben tener en cuenta al momento de enfrentarse a los problemas de aprendizaje en el inglés que tienen los estudiantes.

Se llevará a cabo la implementación de Kahoot diseñada y adaptada conforme a las necesidades propias de este estudio, tomando como punto de partida a la población a la cual se desea ejecutar este proyecto. Sin embargo, se hace necesario aclarar que antes de realizar este proceso de intervención con los estudiantes, debe haber un proceso de capacitación a través del cual los estudiantes puedan conocer las características de ésta y estar completamente apropiados a la forma cómo se ha planeado alcanzar. Para esto, se tuvo en cuenta la siguiente actividad:

- Implementación de la propuesta para fortalecer la problemática: para la implementación de esta estrategia se utilizarán los computadores y tabletas de la institución sin preocuparse en sus hogares y de esta forma poder reforzar los conocimientos relacionados con las competencias pragmática y lingüística en los que tienen tantas falencias actualmente.

Para la estructuración de diversas actividades, toman en cuenta los lineamientos curriculares con respecto a las competencias del MEN, en el idioma inglés, ya que se tomará como base los requisitos y las estrategias que éste propone para incentivar, garantizando de esta forma el sólido referente teórico tenido en cuenta bajo el cual se programará, diseñará y ejecutará el proceso de intervención a través de Kahoot, dando cumplimiento de esta forma al segundo objetivo específico.

#### ***4.4.3 Fase 3. Evaluación***

En esta fase se lleva a cabo en desarrollo el objetivo específico 3: Evaluar mediante una prueba final el nivel de competencias pragmática y lingüística de los estudiantes de octavo grado, el cual evaluaron los resultados obtenidos tras la aplicación de la propuesta de intervención realizada a los estudiantes, es presentada para poder entender dos aspectos sobre las competencias pragmática y lingüística, que demuestren evaluación final sobre el nivel de los estudiantes en actividades desarrolladas y otro que evalúe las competencias comunicativas.

Asimismo, sólo se evaluará actividad realizada, sino que también se tendrá en cuenta el progreso de sus competencias pragmática y lingüística por lo que surge la necesidad de aplicar una prueba final POSTEST de 10 preguntas de selección múltiple, que demuestre al final datos sobre el nivel de desempeño competencias pragmática y lingüística, en los estudiantes de grado octavo después de haber participado en el proceso de intervención.

Está claro que al iniciar este proceso de investigación aún no se ha diseñado el instrumento que se utilizará para medir de la manera más adecuada las variables que se están analizando, sin embargo, se utilizarán estos tipos de instrumentos de recolección de datos como referencia al diseño de nuevos instrumentos que den cumplimiento a evaluar competencias pragmática y lingüística, para cumplir al tercer objetivo específico se logrará a partir de la siguiente actividad:

- Medición de los resultados de la implementación del proyecto mediante cuestionarios: Aquí se realizará un POSTEST que permitirá identificar el nivel de desempeño en las competencias pragmática y lingüística del idioma inglés, con las que los estudiantes de octavo grado finalizan su proceso de intervención realizado a través de Kahoot.

#### ***4.4.4 Fase 4. Validación y Organización de resultados***

Para esta última fase se debe tener en cuenta todo el proceso de investigación realizado, y la forma como cada uno de los pasos que se han venido seleccionando a lo largo del estudio sirven como fundamento de intervención. Debe iniciar la recolección de datos y seguidamente su

sistematización. En el mismo sentido se deben presentar los resultados conforme al orden de los objetivos específicos, marcando la ruta que se sigue hasta alcanzar el objetivo general, arrojando conclusiones que presenta alternativas y recomendaciones dentro de la propuesta, que precisarán el cumplimiento o no de los objetivos establecidos en la investigación, así como también la verificación de la hipótesis que se plantearon.

#### 4.5 Variables

Según López (2013), Una variable debe ser entendida como “una característica o cualidad, magnitud o cantidad susceptible de sufrir cambios y es objeto de análisis, medición, manipulación o control en una investigación” (López, 2013, p. 3) en otras palabras, las variables pueden interpretarse como las características medibles que deben ser tenidas en cuenta al momento de desarrollar un estudio. Dentro del ejemplo de estas variables se pueden encontrar aspectos relacionados con edad, sexo, lugar de residencia, etc. que vienen siendo puntos de medición y análisis.

Variable dependiente: habilidades de lectura y escritura.

Variable Independiente: Herramienta Kahoot.

VARIABLES	CONCEPTUALIZACIÓN	DIMENSIONES	INDICADORES	INSTRUMENTOS	
				Prueba Pretest (Prueba Diagnóstico)	Prueba Postest (Prueba Final de Desempeño)
				ITEMS	ITEMS
Habilidades de Lectura y Escritura del idioma Inglés	<b>Lectura:</b> Proceso dinámico de interacción de ideas, predicciones, conceptos y juicios valorativo. Interactiva, ya que el lector	Competencia Lingüística	Posee conocimiento, destrezas léxicas, fonológicas, sintácticas y ortográficas en diversas situaciones planteadas.	1 a 5	1 a 6
		Competencia Pragmática	Posee capacidad de realizar oraciones en secuencias para	6 a 10	7 a 10

	recibe y emite sus propias ideas. <b>Escritura:</b> Representación gráfica de un idioma, transmite información como una herramienta necesaria que plasma ideas a través de letras signos y códigos.		producir fragmentos textuales. Conoce la forma lingüística y sus funciones para aplicar en situaciones comunicativas reales.		
--	---	--	--	--	--

### Referencias Bibliográficas

- Assis-Peterson, A. A., y Ortiz, J. (2011). *La enseñanza de inglés en los colegios públicos de Brasil: un retrato en blanco y negro*. 20(51), 123-139. Editorial Cox, M. I. P.
- Chiappe, A. (2016). *Tendencias sobre Contenidos Educativos Digitales en América Latina*, siteal TIC. DOI:10.13140/RG.2.1.4743.9604  
[https://www.researchgate.net/publication/305721264\\_Tendencias\\_sobre\\_Contentos\\_Educativos\\_Digitales\\_en\\_America\\_Latina](https://www.researchgate.net/publication/305721264_Tendencias_sobre_Contentos_Educativos_Digitales_en_America_Latina)
- Cronquist, K., y Fiszbein, A. (2017). *El aprendizaje del inglés en América Latina*. Editorial Pearson. Tomado de <https://www.thedialogue.org/wp-content/uploads/2017/09/El-aprendizaje-del-ingl%C3%A9s-en-Am%C3%A9rica-Latina-1.pdf>.
- Cocoma, L y Orguela, M. (2017). *Las Tics como recurso pedagógico para la enseñanza del inglés*. [Tesis de grado. Universidad del Tolima].  
<http://repository.ut.edu.co/bitstream/001/1978/1/APROBADO%20LEIDY%20ALEJANDRA%20COCOMA%20%20%20%20281%29.pdf>
- Hernández, R., Fernández, C., Baptista, L., (2014). *Metodología de la investigación*. México DF, México: McGraw-hill / Interamericana Editores, S.A. <https://www.uca.ac.cr/wp-content/uploads/2017/10/Investigacion.pdf>.
- Hoyo, G. (2017). *Kahoot como herramienta para reconocer progresos en el aprendizaje. Maestría en profesorado de educación secundaria obligatoria y bachillerato, formación profesional y enseñanza de idiomas*. [Tesis de grado. Universidad de Almería].  
[http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/5865/14208\\_Kahoot%20como%20herramient](http://repositorio.ual.es/bitstream/handle/10835/5865/14208_Kahoot%20como%20herramient)

a% 20para% 20reconocer% 20progresos% 20en% 20el% 20aprendizaje% 20-  
 % 20Gregorio% 20Hoyo% 20S% C3% A1nchez.pdf?sequence=1

Marqués, P. (2003). Las tecnologías de la información y la comunicación en el aula. Universidad autónoma de Barcelona. Master en Pedagogía Aplicada. Tomado de:  
<http://peremarques.net/valencia03.htm>

López, L. (2013). *Metodología de la investigación, variables*. Ministerio del poder popular para la educación. Universitaria pedagógica experimental libertador. <https://bit.ly/2wfY5OK>

Ministerio de Educación Nacional (2013), *Competencias TIC para el Desarrollo Profesional Docente [en línea]*. Bogotá (Colombia): Ministerio de Educación Nacional, Oficina de Innovación Educativa con Uso de Nuevas Tecnologías.  
[http://www.colombiaprende.edu.co/html/micrositios/1752/articles-318264\\_recurso\\_tic.pdf](http://www.colombiaprende.edu.co/html/micrositios/1752/articles-318264_recurso_tic.pdf)

Morales, F. (2012). Conozca 3 tipos de investigación: Descriptiva, Exploratoria y Explicativa. Tomado de: <http://www.creadess.org/index.php/informate/de-interes/temas-de-interes/17300-conozca-3-tipos-de-investigacion-descriptiva-exploratoria-y-explicativa>

Piñeiro, M., y Navarro, D. (2013). Procesos de enseñanza y aprendizaje del inglés de la región de occidente: fortalezas y limitaciones en didáctica, estrategias de evaluación y destrezas lingüísticas y comunicativas. *Diálogos Revista Electrónica de Historia*.  
<http://google.redalyc.org/articulo.oa?id=43932584009>> ISSN.

Quiroga, Y. (2017). *Propuesta pedagógica basada en la interacción virtual para desarrollar la competencia comunicativa intercultural en el aprendizaje del inglés*. [Tesis de grado. Universidad Distrital Francisco José de Caldas]. Bogotá.  
<https://repository.udistrital.edu.co/bitstream/handle/11349/6379/ArdilaQuirogaYasmilyEslendy2017.pdf?sequence=1&isAllowed=y>



---

Van-Dalen, D., y Mayer, W. (2006). *Manual de técnica de la investigación educacional*.  
<http://noemagico.blogia.com/2006/092201-la-investigaci-n-experimental.php>

## Anexos

### ANEXO A. I.E San Juan Bautista de Flecha Sevilla



Fuente. Imagen tomada con la autorización de la I.E San Juan Bautista de Flecha Sevilla

**ANEXO B. Prueba Diagnóstica****INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JUAN BAUTISTA**

Registro DANE: 223182000140

correo electrónico: ee\_22318200014001@hotmail.com

Corregimiento de Flecha Sevilla, Chinú- Córdoba.

**Nombre:** \_\_\_\_\_ **Grado: 8°**

Esta prueba diagnóstica está dirigida a los estudiantes de grado 8° de la Institución Educativa San Juan Bautista de Flecha Sevilla.

**Objetivo:** Identificar el nivel de las habilidades de lectura y escritura de los estudiantes de octavo grado de la Institución Educativa San Juan Bautista

A continuación encontrarás una prueba diagnóstica que consta de 10 preguntas tipo prueba Saber dónde se evalúa las competencias lingüística y pragmática. Los resultados de esta prueba no influyen en tu proceso académico. ¡Agradecemos tu colaboración!

**PRUEBA DIAGNÓSTICA****PARTE 1**

¿Dónde puedo ver esos avisos? En las preguntas 1 - 2, marque A, B o C

1.

Please, choose 1  
book to read!

- A. at a school
- B. at a library
- C. on a boat

2.

**Don't smoke**

- A. at a pub
- B. at a house
- C. at a hospital

**PARTE 2**

Completa las conversaciones. En las preguntas 3 - 5, marque A, B o C

3. Do you like to eat vegetables?
  - A. I want to go shopping
  - B. Yes, I do
  - C. He's so tired
  
4. Where do you live?
  - A. She lives in Cuba
  - B. I live in Canada
  - C. No, I don't live there
  
5. I can't eat a cold soup. It is horrible!
  - A. I am not
  - B. I agree
  - C. I hope so

### PARTE 3

#### RESPONDA LAS PREGUNTAS 6 A 10 DE ACUERDO CON EL SIGUIENTE

#### TEXTO

Lee atentamente el siguiente texto y responde las preguntas según la información requerida.

## LAURA'S DAILY ROUTINE



Laura is twelve years old and she lives in Bogotá, Colombia.

She usually gets up at a quarter to five, she has a shower, gets dressed and then she brushes her teeth. After that, she goes downstairs and has a delicious breakfast. For breakfast, she usually has eggs, bread and orange juice. Then she brushes her teeth again because she likes them white and healthy!

Then she takes her school bag and goes to the bus stop to catch the school bus. Classes start at half past six and finish at half past three. She usually has lunch at the school cafeteria with her schoolmates at about 12 o'clock. Her best friend is Maria and Elena always sits next to her at lunch.

After school, she returns home and does her homework. She is a very hard-working pupil and she never misses a school task! After homework, she usually listens to music and play chess.

6. What time does Laura get up?

-----

7. . Does she usually have a shower?

-----

8. What does she eat for breakfast?

-----

9. What does she drink for breakfast?

-----

10. What is your daily routine?

-----

-----


**INSTITUCIÓN EDUCATIVA SAN JUAN BAUTISTA**

Registro DANE: 223182000140

correo electrónico: ee\_22318200014001@hotmail.com

Corregimiento de Flecha Sevilla, Chinú- Córdoba.


**Nombre:** \_\_\_\_\_ **Grado:** 8°

Esta prueba diagnóstica está dirigida a los estudiantes de grado 8° de la Institución Educativa San Juan Bautista de Flecha Sevilla.

**Objetivo:** Identificar el nivel de las habilidades de lectura y escritura de los estudiantes de octavo grado de la Institución Educativa San Juan Bautista

A continuación encontrarás una prueba final de desempeño que consta de 10 preguntas tipo prueba Saber dónde se evalúa las competencias lingüística y pragmática. Los resultados de esta prueba no influyen en tu proceso académico. ¡Agradecemos tu colaboración!

**PRUEBA FINAL DE DESEMPEÑO**  
**PARTE 1**

Lea las descripciones de la columna de la izquierda (1 – 3) y las palabras de la columna de la derecha (A – F). ¿Cuál palabra (A – F) concuerda con la descripción de cada frase de la izquierda (1 – 3)?

1. To move around and select information by clicking on it.
2. You use these to open doors and gates.
3. The amount of money you have to pay for something in a shop.

A. Keys B. Mobile C. Bus D. Mouse E. Price F. Pen
--

**PARTE 2**

Lee atentamente las oraciones. En las preguntas 4 - 7, marque **A**, **B** o **C**

4. I think she takes sugar in her coffee.
- A. can't she.
  - B. won't she.
  - C. doesn't she.
5. Where does Mary work?
- A. in the bedroom
  - B. at a bank
  - C. on a car
6. Look at the sky.
- A. A beautiful and blue sea.
  - B. Why is it cold?
  - C. Many darks clouds, I see.
7. How often do you go to the beach?
- A. It's expensive.
  - B. three times a month.
  - C. I swim very well.

### PARTE 3

#### RESPONDA LAS PREGUNTAS 8 A 10 DE ACUERDO CON EL SIGUIENTE TEXTO

Lee atentamente el siguiente texto y selecciona la respuesta correcta para cada pregunta. Marque **A**, **B** o **C**

**Doctor's prescription**

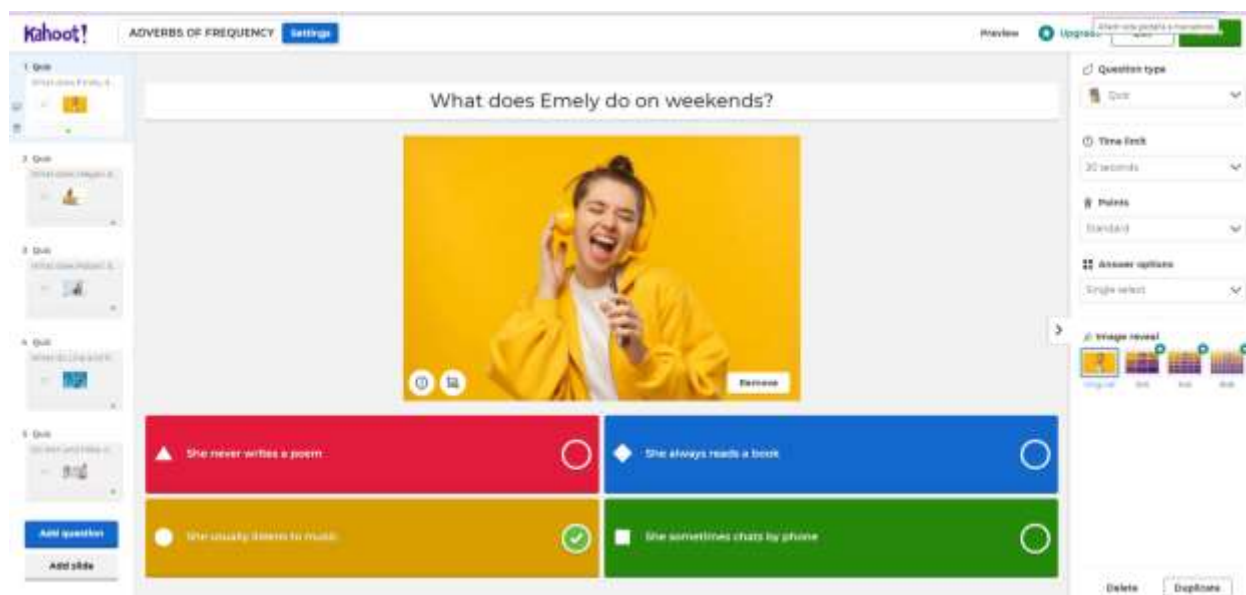


The doctor writes a prescription, and Carlos immediately goes to the pharmacy to buy the medication. He discovers that it is so expensive that he just doesn't have enough money to buy it. The pharmacist doesn't agree to give Carlos the medication and let him pay later. Carlos decides to look for extra work on nights and weekends to pay for the medicine. However, the extra work prevented him from taking care of his wife as carefully as he usually does.

8. Carlos has a dilemma because
  - A. The medication is too expensive
  - B. The insurance doesn't pay for his wife's treatment.
  - C. He doesn't know what to do.
  
9. Carlos decides to work...
  - A. 24 hours a day
  - B. Saturdays and Sundays
  - C. six days a week
  
10. It's easy to conclude that Carlos
  - A. loves his wife very much.
  - B. needs to talk with another doctor.
  - C. has an unsolvable problem.


## ANEXO D. Kahoot





Source: <https://create.kahoot.it/share/adverbs-of-frequency/73e218c1-9ec7-455c-9398-f53c9cac0cb4>

What does Robert do at work?




17

0 Respuestas

▲ He usually buys food	◆ He never smokes a cigarette
● He often talks by phone with his customers	■ Sometimes he has lunch alone

What do Lina and Paula's do on Sunday morning?




17

0 Respuestas

▲ Sometimes they go swimming	◆ They usually practice karate
● They seldom do their housechores	■ They never go to the movies

What does Megan do on her free time?



Remove

<input type="radio"/> She doesn't play soccer	<input type="radio"/> She never goes to the mall
<input type="radio"/> She always practices English	<input checked="" type="radio"/> She often plays the guitar

Do Ann and Mike visit to their grandparents?

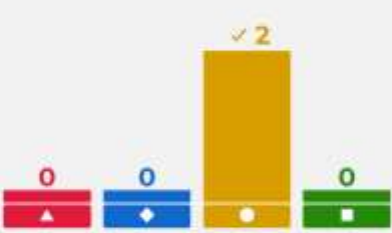


Remove

<input type="radio"/> No, they usually don't	<input checked="" type="radio"/> Yes, they do
<input type="radio"/> No, they aren't	<input type="radio"/> Yes, they does

Do Ann and Mike visit to their grandparents?

siguiente



Mostrar contenido


<input type="radio"/> No, they aren't	<input checked="" type="radio"/> No, they usually don't
<input checked="" type="radio"/> Yes, they do	<input type="radio"/> Yes, they does

Finalizar juego

1/5 kahoot.it PIN de juego: 2678138

What does Emely do on weekends?

siguiente



Mostrar contenido

<input checked="" type="radio"/> She usually listens to music	<input type="radio"/> She never writes a poem
<input type="radio"/> She sometimes chats by phone	<input type="radio"/> She always reads a book

Finalizar juego

3/5 kahoot.it PIN de juego: 2678138

Marcador



Scoreboard showing two players: Karolina with 1344 points and Eduardo with 1339 points. The interface includes a 'Siguiente' button in the top right, a 'Volver exit' button in the bottom right, and a progress indicator '3/5' in the bottom left. The Kahoot! logo and game PIN '2678138' are visible in the bottom right corner.

Nombre	Puntuación
Karolina	1344
Eduardo	1339

3/5

kahoot.it PIN de juego: 2678138

ADVERBS OF FREQUENCY



Podium showing the top three players: Eduardo (1st place, 2560 points, 4 de 5), Karolina (2nd place, 2122 points, 3 de 5), and an unnamed player (3rd place). The podium is decorated with confetti. The interface includes a 'Siguiente' button in the top right and a progress indicator '3/5' in the bottom left.

Rank	Nombre	Puntuación	Progreso
1	Eduardo	2560	4 de 5
2	Karolina	2122	3 de 5
3			

Siguiente