



El fortalecimiento de la competencia léxica del inglés en los estudiantes de grado tercero del Colegio Monserrate en Bogotá D.C., haciendo uso de la plataforma *Kahoot*.

Beatriz Elena Rodríguez Pardo

Facultad de Ciencias Sociales y Educación, Universidad de Cartagena

Trabajo de Grado II

Tutora: Juliana Patricia León Suárez

Bogotá D.C., Colombia

05/05/2022

Agradecimientos

A mis papás, Luis Eduardo y Rosa que con su amor, paciencia y sabiduría siempre me impulsan a ser una mejor versión en lo personal y profesional.

A mis hermanos, Carlos Eduardo y Diana Carolina, por su apoyo y guía para alcanzar todo lo que me propongo.

A mi hermano José Luis y mi cuñada Paula por su amor y apoyo incondicional en cada momento de mi vida.

A mi sobrina Ana María que ha sido fuente de inspiración, amor y compromiso para hacer de la educación, un espacio de aprendizaje seguro, amoroso y divertido en donde se sienta libre para ser y desarrollar todos sus talentos.

A los estudiantes de grado tercero de primaria del Colegio Monserrate por estar abiertos a expresar sus necesidades y retarme a crear ambientes de enseñanza y aprendizaje oportunos, divertidos y agradables, utilizando tecnología.

A la docente Hakelin Pedraza Pedraza, docente de proyecto de aula I, por su apoyo hasta el final para que definiera claramente mi proyecto de grado.

A mi directora de grado, Doctora Juliana Patricia León Suárez, admiración y gratitud por guiarme sabiamente con paciencia, respeto y compromiso incondicional en cada paso de mi trabajo de grado y hacer de este proceso una experiencia amena y enriquecedora donde diera lo mejor de mí.

Agradezco los comentarios positivos que los jurados Paola Milena Mora Cifuentes y Martha Isabel Flórez López tuvieron sobre mi investigación, así como las críticas y sugerencias que me brindaron para mejorar el documento de grado.

Resumen

La presente investigación tiene como objetivo el fortalecer la competencia léxica de inglés en los estudiantes de grado tercero del Colegio Monserrate, haciendo uso de la plataforma digital *Kahoot*. Para esto, se realizó un proceso de diagnóstico sobre el nivel de léxico de inglés de los estudiantes respecto a dos temas seleccionados, luego se diseñó e hizo la implementación de actividades desarrolladas en *Kahoot* para apoyar su proceso de aprendizaje del léxico; y, por último, un análisis del impacto de las actividades en el fortalecimiento de léxico de inglés en los estudiantes. Se seleccionó una metodología mixta para el análisis de la investigación, empleando los cuestionarios diseñados en la plataforma *Kahoot* y los datos estadísticos que ésta arroja; así como también la información obtenida de los grupos focales. Los resultados obtenidos de la investigación evidencian que la plataforma *Kahoot* sí facilitó el fortalecimiento de la competencia léxica de inglés en los estudiantes al crear un ambiente gamificado, divertido, interactivo y llamativo por su diseño. Además, al ser una plataforma tecnológica *Kahoot* satisface a nuevas formas de aprendizaje de los estudiantes al implementar tecnología en sus procesos de aprendizaje. Finalmente, se recomienda para implementar *Kahoot* en la práctica pedagógica, verificar y ajustar el tiempo límite para responder las preguntas de acuerdo con la experiencia de los estudiantes y entre mayor número de diseño e implementación de actividades de *Kahoot*, mejores resultados se obtendrán en la prueba final.

Palabras clave: Kahoot, gamificación, competencia léxica

Abstract

The objective of the research is to strengthen the lexical competence of English language of the third-grade students at Monserrate School, using *Kahoot* digital platform. For this, it was applied a diagnostic process to access the students' English vocabulary level concerning two selected topics; then, it was designed and implemented the activities developed in *Kahoot* to support the students' English vocabulary learning process; and finally, it was made an analysis' impact of the activities in the strengthening of the students' English vocabulary. A mixed methodology was selected for the analysis of the research, using the questionnaires designed in Kahoot platform and the statistical data that it throws up; as well as the information obtained from the implemented focus groups. The results obtained from the research show that *Kahoot* platform facilitated indeed, the strengthening of the students' English lexical competence by creating a gamification environment, fun, interactive and attractive due to its design. In addition, being a technological platform, *Kahoot* satisfies the new ways of learning for students by implementing technology in their learning processes. Finally, it is recommended to implement *Kahoot* in pedagogical practice, verify and adjust the time limit to answer the questions according to the students' experience; and the greater the number of Kahoot activities are implemented, the better results will be obtained in the final test.

Keywords: Kahoot, gamification, lexical competence.

Tabla de contenido

Introducción	12
1. Planteamiento y formulación del problema	14
1.1. Planteamiento.....	14
1.2. Formulación	16
1.3. Antecedentes del problema	16
1.3.1. Nacionales	16
1.3.2. Internacionales.....	17
1.4. Justificación.....	21
1.5. Objetivo general.....	22
1.5.1. Objetivo específico	22
1.6. Supuestos y constructos.....	22
1.6.1. Supuestos.....	22
1.6.2. Constructos.....	23
1.7. Alcances y limitaciones	23
1.7.1. Alcances	23
1.7.2. Limitaciones	23
2. Marco de referencia.....	24
2.1. Marco contextual	24
2.1.1. Bogotá D.C.....	25
2.1.2. Localidad de Barrios Unidos.....	26
2.1.3. Barrio La Castellana	27
2.1.4. Colegio Monserrate	28
2.2. Marco normativo	30

2.2.1. Nacionales	30
2.2.1.1. Ley 115 de 8 de febrero de 1994.....	30
2.2.1.2. Ley 1651 de 12 de julio de 2013.....	30
2.2.1.3. Decreto N° 3870 de 2 de noviembre de 2006.	31
2.2.1.4. Programa Nacional de Bilingüismo	31
2.2.1.5. Guía N° 22-Estándares básicos de competencias en lengua extranjera, inglés.	32
2.2.1.6. Visión Colombia II Centenario 2019.	33
2.2.1.7. Plan Nacional Decenal de Educación 2016-2026.	33
2.2.2. Internacionales.....	34
2.2.2.1. Marco Común Europeo.....	34
2.2.2.2. Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible.	35
2.3. Marco teórico	36
2.3.1. Conectivismo.....	37
2.3.2. Gamificación	38
2.3.3. Teorías en adquisición de lenguas extranjeras	38
2.3.4. Competencia lingüística	39
2.4. Marco conceptual.....	39
2.4.1. Kahoot.....	40
2.4.2. Competencia léxica.....	40
2.4.3. Lengua extranjera	40
3. Metodología	41
3.1. Tipo de investigación	41
3.2. Muestra.....	43
3.3. Diseño de la metodología	43
3.4. Estrategia de intervención.....	45

3.5. Diseño ruta de investigación.....	46
3.6. Instrumentos de recolección de datos.....	49
3.6.1. Cuestionarios	49
3.6.2. Grupos focales	50
3.7. Diseños de instrumentos de recolección de datos	51
3.7.1. Prueba diagnóstica: Let´s Practice.....	51
3.7.1.1. Objetivo.	51
3.7.1.2. Instrumento de implementación.	51
3.7.1.3. Secuencia didáctica.....	51
3.7.1.4. Estructura de la actividad diagnóstica: Let´s practice	51
3.7.2. Actividad N1: Learning the places of city	51
3.7.2.1. Objetivo.	51
3.7.2.3. Secuencia Didáctica.....	51
3.7.2.4. Estructura de la actividad N 1: Learning the places of the city.....	52
3.7.3. Actividad N 2: Practicing the places of the city	52
3.7.3.1. Objetivo.	52
3.7.3.2. Instrumento de implementación.	52
3.7.3.3. Secuencia didáctica.....	52
3.7.3.4. Estructura de la actividad N 2: Practicing the places of the city:.....	52
3.7.4. Actividad N 3: Yummy Fruits.....	52
3.7.4.1. Objetivo.	52
3.7.4.2. Instrumento de implementación.	52
3.7.4.3. Secuencia didáctica	52
3.7.5. Actividad N 4: Which fruits are these?.....	52
3.7.5.1. Objetivo.	52
3.7.5.2. Instrumento de implementación	52
3.7.5.3. Secuencia didáctica	52

3.7.5.4. Estructura de la actividad N 4: Which fruits are these?.....	52
3.7.6. Prueba final: Enjoying Vocaburay	53
3.7.6.1. Objetivo.	53
3.7.6.2. Instrumento de implementación	53
3.7.6.3. Secuencia didáctica	53
3.7.6.4. Estructura de la prueba final: Enjoying Vocabulary	53
3.8. Recursos de análisis de la información y categorías de análisis	53
3.8.1. Codificación cualitativa	53
3.8.2. Análisis estadístico descriptivo	54
3.8.3. Categorías de análisis.....	54
4. Intervención pedagógica en el aula	55
4.1. Intervención Objetivo 1.....	55
4.2. Intervención Objetivo 2.....	57
4.3. Intervención Objetivo 3.....	61
4.4. Intervención Objetivo 4.....	64
5. Análisis de los resultados.....	65
5.1. Hallazgos Objetivo 1.....	66
5.2. Hallazgos Objetivo 2.....	68
5.3. Hallazgos Objetivo 3.....	70
5.4. Hallazgos Objetivo 4.....	72
Conclusiones	76
Recomendaciones	78
Referencias.....	80

Anexos	88
Anexo A. Carta de permiso de aplicación.	88
Anexo B. Carta de consentimiento informado de algunos padres de familia	89
Anexo C. Formato grupo focal.....	94
Anexo D. Estructura y enlace de acceso a la prueba diagnóstica	95
Anexo E. Estructura y enlace de acceso a la actividad N 1	99
Anexo F. Estructura y enlace de acceso a la actividad N 2	103
Anexo G. Estructura y enlace de acceso a la actividad N 3	107
Anexo H. Estructura y enlace de acceso a la actividad N 4	111
Anexo I. Estructura y enlace de acceso a la prueba final.....	114
Anexo J. Validación de los instrumentos por expertos	118
Anexo K. Cronograma de intervención.....	119
Anexo L. Intervención de los grupos focales.....	120
Anexo M. Información estadística.	130

Lista de Imágenes

Imagen 1 <i>La ciudad de Bogotá D.C.</i>	25
Imagen 2 <i>Localidad de Barrios Unidos.</i>	26
Imagen 3 <i>Barrio La Castellana.</i>	28
Imagen 4 <i>Colegio Monserrate.</i>	29
Imagen 5 <i>Relación entre el marco teórico y marco conceptual.</i>	37
Imagen 6 <i>Diseño ruta de investigación.</i>	47
Imagen 7 <i>Estudiantes escuchando las instrucciones.</i>	56
Imagen 8 <i>Estudiantes concentrados en la actividad.</i>	56
Imagen 9 <i>Presentación de las preguntas.</i>	58
Imagen 10 <i>Ejemplo de retroalimentación ofrecida por Kahoot.</i>	59
Imagen 11 <i>Diseño pregunta Kahoot escribir la respuesta.</i>	59
Imagen 12 <i>Diseño pregunta selección múltiple.</i>	60
Imagen 13 <i>Diseño pregunta falso o verdadero.</i>	60
Imagen 14 <i>Diseño pregunta organizador de respuestas.</i>	61
Imagen 15 <i>Estudiante escuchando en inglés el número de pin de Kahoot.</i>	62
Imagen 16 <i>Estudiante celebrando su victoria.</i>	63
Imagen 17 <i>Estudiante sorprendido por la respuesta.</i>	63
Imagen 18 <i>Estudiantes en el grupo focal.</i>	64
Imagen 19 <i>Desempeño actividad diagnóstica.</i>	67
Imagen 20 <i>Desempeño de estudiantes en las actividades.</i>	71
Imagen 21 <i>Impacto de las actividades fortalecimiento del léxico de inglés.</i>	73

Lista de Tablas

Tabla 1 <i>Diseño de relaciones entre objetivos específico, conceptos claves, categorías, subcategorías, indicadores e instrumentos.</i>	44
Tabla 2 <i>Datos estadísticos de la actividad diagnóstica.</i>	66
Tabla 3 <i>Datos estadísticos de las actividades de intervención.</i>	70
Tabla 4 <i>Datos estadísticos sobre impacto de la intervención.</i>	73
Tabla 5 <i>Estructura de preguntas de los grupos focales.</i>	94
Tabla 6 <i>Secuencia didáctica de la prueba diagnóstica.</i>	95
Tabla 7 <i>Estructura de la prueba diagnóstica.</i>	96
Tabla 8 <i>Secuencia didáctica de la actividad N 1.</i>	99
Tabla 9 <i>Estructura de la actividad N 1.</i>	100
Tabla 10 <i>Secuencia didáctica de la actividad N 2.</i>	103
Tabla 11 <i>Estructura de la actividad N 2.</i>	104
Tabla 12 <i>Secuencia didáctica de la actividad N 3.</i>	107
Tabla 13 <i>Estructura de la actividad N 3.</i>	108
Tabla 14 <i>Secuencia didáctica de la actividad N 4.</i>	111
Tabla 15 <i>Estructura de la actividad N 4.</i>	112
Tabla 16 <i>Secuencia didáctica de la prueba final.</i>	114
Tabla 17 <i>Estructura de la prueba final.</i>	115

Introducción

El impacto que ha tenido las tecnologías de la información y comunicación en la educación como herramientas de apoyo y facilitación de los procesos de enseñanza-aprendizaje ha permitido que se enriquezcan e innoven las prácticas educativas en la actualidad.

Adicionalmente, entre las características del siglo XXI está la importancia de manejar apropiadamente el idioma inglés como lengua universal de comunicación en un mundo global; y en Colombia se exige que en todas las instituciones educativas se enseñen y faciliten el aprendizaje del idioma desde los niveles iniciales de educación.

La pandemia Covid 19 con el aislamiento obligatorio generó la necesidad de transformar la educación presencial y tradicional a la virtualidad, mostrando el potencial de las herramientas tecnológicas en la creación de contextos educativos innovadores que en el caso de varias instituciones de educación presencial no se había reconocido.

En la actualidad, existen una variedad de herramientas educativas digitales que fortalecen y facilitan el aprendizaje del inglés como lengua extranjera. Estos recursos digitales crean espacios de aprendizaje de forma didáctica y divertida para los usuarios como es el caso de *Kahoot*.

Esta investigación se enfoca en el Colegio Monserrate, una institución educativa presencial que a causa de la pandemia COVID 19 ofrece actualmente las clases a sus estudiantes de forma virtual. Como consecuencia de este nuevo ambiente, se ha observado dificultades en el aprendizaje de vocabulario en inglés por parte de los estudiantes de grado tercero de primaria. Esta situación representa una oportunidad para explorar la implementación de la plataforma digital *Kahoot* con el ánimo de mejorar la experiencia educativa de los estudiantes y fortalecer sus competencias léxicas del inglés.

Finalmente, este documento se encuentra organizado de la siguiente forma. En la Sección 1 se formula el problema, se establece los objetivos y se describe el contexto de la investigación. El marco contextual, normativo, teórico, y conceptual son presentados en la Sección 2. El proceso metodológico seguido en esta investigación se establece en la Sección 3. La Sección 4 describe la intervención pedagógica en el aula, cuyos resultados son presentados y analizados en la Sección 5. El documento finaliza con las conclusiones y recomendaciones derivadas de esta investigación.

1. Planteamiento y formulación del problema

1.1. Planteamiento

En un mundo global como en el que se viven en el Siglo XXI, el aprendizaje de idiomas extranjeros diferentes a la lengua materna se hace cada vez más relevante e indispensable para la participación activa como ciudadanos del siglo XXI.

Se entiende como lengua extranjera aquel idioma que no se emplea habitualmente en el lugar donde vivimos y no se requiere su uso obligatorio para comunicarnos efectivamente y por lo general se aprende al tomar cursos específicos para el aprendizaje del idioma extranjero que se quiere aprender (MEN, 2006).

El Ministerio de Educación Nacional de Colombia (MEN) sitúa el idioma inglés como lengua extranjera en el que se espera que se enseñe y se fortalezca el aprendizaje de este idioma en todo el sistema educativo del país con el objetivo de que los estudiantes puedan comunicarse en inglés y por lo tanto participar como ciudadanos globales (MEN, 2006).

La competencia léxica, la cual hace parte de la competencia lingüística o comunicativa, se entiende como la cantidad de conocimiento de palabras o vocabulario que una persona posea sobre un idioma específico y es fundamental a la hora de aprender un idioma (Sanhueza et al., 2018).

La gamificación tecnológica es una de las estrategias que actualmente se utiliza para fomentar el aprendizaje de idiomas de forma didáctica online. La gamificación es entendida como la implementación de elementos del juego o videojuego a actividades de no juego como es el de aprendizaje, generando motivación y participación de los estudiantes (Tecnológico de Monterrey, 2016). Algunas herramientas tecnológicas gamificadas son *Kahoot* y *Quizizz* que permiten el diseño de actividades pedagógicas en formato de videojuego.

Los efectos generados por la pandemia Covid 19, como lo es el aislamiento obligatorio, exigieron al Colegio Monserrate, ubicado en el Barrio la Castellana de la ciudad de Bogotá D.C., a transformar su educación presencial a una educación virtual.

Se evidencia que el cambio a una educación virtual ha impactado negativamente en los estudiantes de primaria del colegio en el aprendizaje de inglés como lengua extranjera puesto carecen de un ambiente de aprendizaje motivador para el aprendizaje del idioma.

Adicionalmente, las clases de inglés se están presentando con una metodología tradicional como es el dictado, el responder preguntas de sus docentes y responder preguntas de texto guía. Esto sin duda, genera desmotivación y poco interés por parte de los estudiantes a la hora de aprender un nuevo idioma. Es evidente que los niños requieren espacios de aprendizaje didácticos que les genere curiosidad, gusto y que les sea permitido interactuar con sus compañeros al mismo tiempo que les sea permitido divertirse en clase.

Por otra parte, es de gran preocupación el tener estudiantes con interés en aprender idiomas extranjeros, y no encuentren en el contexto virtual ofrecido, estímulos que los motiven y faciliten su proceso de aprendizaje.

Por eso, en el Colegio Monserrate, ubicado en el barrio La Castellana en Bogotá D.C, se evidencia en los estudiantes de grado tercero una falta de desarrollo en la competencia léxica en el idioma inglés. Esto se evidencia a través del método de observación en los estudiantes de este grado al no mostrar interés y motivación en las clases virtuales para el aprendizaje del idioma.

Por tal razón, se propone la implementación de la plataforma *Kahoot* para fortalecer la competencia léxica de los estudiantes de grado tercero en el área de inglés.

1.2. Formulación

¿Cómo fortalecer la competencia léxica en el área de inglés en los estudiantes de grado tercero del Colegio Monserrate en Bogotá D.C., haciendo uso de la plataforma digital *Kahoot?*

1.3. Antecedentes del problema

1.3.1. Nacionales

La ley 1651 del 2013 denominada la ley de bilingüismo se crea con el propósito de fomentar la enseñanza y aprendizaje de lenguas extranjeras como el inglés (Congreso de la República, 2013). Esta ley agrega o modifica algunos artículos de la ley general de educación para dar prioridad a la enseñanza de por lo menos una lengua extranjera abarcando todas competencias comunicativas en las instituciones educativas.

De acuerdo la investigación realizada por Miguel López en el año 2000 concluye que una de las principales dificultades que se tiene para aprender una lengua extranjera es la falta de vocabulario (Guzmán et al., 2015). Esto sin duda refleja los beneficios de iniciar procesos de enseñanza léxica de cualquier lengua extranjera desde los cursos iniciales.

El gobierno nacional al ver esta falencia y otras en el proceso de aprendizaje del inglés crea con el apoyo del Ministerio Nacional de Educación, el Programa Nacional de Bilingüismo 2014-2019 que busca incrementar en los ciudadanos el aprendizaje de idiomas extranjeros como el inglés en todo el sistema educativo (Acosta & Lobatón, 2015).

Este programa apoya los esfuerzos realizados en los sistemas educativos para la enseñanza del inglés dado que establece el Marco Común Europeo como estándar internacional de referencia para obtener los resultados esperados.

Es por eso, que el Ministerio de Educación Nacional de Colombia espera que el aprendizaje del inglés como lengua extranjera en los grados de primero a tercero sea Nivel A1 que es un nivel básico en donde se emplea palabras y frases para comunicarse y satisfacer necesidades inmediatas (MEN, 2006). Este nivel de competencia establecido en los niveles iniciales de educación es coherente con el proceso de aprendizaje léxico por parte de los estudiantes tanto en la lengua materna como en el aprendizaje de una lengua extranjera.

1.3.2. Internacionales

Johan Huizinga describe el juego y sus componentes como una actividad voluntaria para ingresar a lo que él denomina círculo mágico cuyo propósito es la creación de una experiencia de diversión en el que se desarrolla en unos límites espaciales temporales, se establece reglas de juego que son diferentes a la realidad y en donde el jugador tiene autonomía en la toma de decisión; por esta razón, es permitido el error dando espacio a la exploración de posibilidades. (Cornella, et al., 2020).

Esta definición del juego ilustra claramente el potencial que tiene esta actividad en las prácticas educativas al crear un contexto divertido que puede generar enseñanzas y aprendizajes. Esta visión lo percibe Jean Piaget al menciona que la implantación del juego en cada etapa de desarrollo cognitivo del ser humano varía, y en cada etapa tiene un rol fundamental en la creación de aprendizaje al facilitar la interacción entre el individuo y su entorno (Reyes & Quiñonez, 2018).

Además de Piaget, Jerome Bruner, otro teórico del aprendizaje, menciona que el juego permite el aprendizaje en los niños al permitirlos descubrir y experimentar en un espacio seguro (Cornella, et al., 2020).

Estas características del juego que lo han posicionado como una actividad esencial a vivenciar por el ser humano dado los beneficios que trae no solamente como espacio de entretenimiento sino también en el proceso desarrollo del individuo, ha llamado la atención a tal punto de la introducción de estas características en lo que se denominada gamificación.

En el 2011, Sebastián Deterding define gamificación como el uso de elementos de diseño de juegos en contextos de no juego (González, 2019). La gamificación es una estrategia poderosa para emplear los elementos que compone el juego en contextos de no juego en las diferentes áreas y disciplinas de las actividades del ser humano con el fin de crear comportamientos deseados, transmitir contenido y crear en los usuarios experiencias agradables, divertidas, motivadoras y de fidelización (Reyes & Quiñonez, 2018). Esto muestra que a la hora de presentar gamificación en procesos de enseñanza y aprendizaje puede crear cambios positivos, principalmente en la relación que se tiene con el deseo de aprender.

Además, existen dos tipos de gamificación; una sin soporte tecnológico en los que se pueden aplicar actividades como juegos de mesa y otra empleando la tecnología en los que se aplica herramientas tecnológicas como; *Kahoot*, *Quizlet*, y *Wordwall* (González, 2019). En el caso de la gamificación tecnológica, éste hace parte fundamental hoy por hoy de la creación de prácticas pedagógicas atractivas para docentes y estudiantes dado que la tecnología hace parte de sus vidas.

Los elementos que compone la gamificación y que son propias del juego se dividen en tres categorías; las dinámicas, que se entiende como el contexto que permite que el jugador se motive a seguir adelante con el juego como lo son las recompensas, obtención de status, obtención de logro, expresión y competición; la segunda categoría son las mecánicas, que se refieren a las técnicas de premiar al usuario por los logros alcanzados como pueden ser la

acumulación de puntos, superación de niveles, clasificaciones, retos y misiones, regalos y premios; y por último están los componentes que son los recursos específicos que dan vida a las dinámicas y mecánicas como lo son; los avatares, escudos, insignias, tablas de clasificación y puntos (García et al., 2020).

Esto refleja cómo la gamificación en la educación puede generar cambios positivos de comportamiento en los estudiantes en su proceso de aprendizaje como resultado de la interacción con este conjunto de estímulos.

Adicional del crear comportamientos deseados, la gamificación genera importantes movimientos y cambios neuronales en los estudiantes al involucrarlos en actividades de juego puesto que jugar incrementa los niveles de dopamina que es una sustancia que genera incremento en los niveles de atención, cognición, motivación, memoria, curiosidad y aprendizaje (Rodríguez et al., 2020). Por lo que se convierte en una herramienta potente y efectiva para desarrollar competencias que favorece al individuo.

Más aún, la gamificación tecnológica en contextos educativos se convierte es una herramienta poderosa para el desarrollo de las competencias del siglo XXI en los estudiantes como es el trabajo en equipo, la creatividad, la autonomía, la resolución de problemas, el pensamiento crítico, la colaboración, la comunicación, la ética, la alfabetización digital y el aprender haciendo (Reyes & Quiñonez, 2018).

Sin embargo, para obtener los beneficios que ofrece la gamificación en el proceso educativo, es primordial realizar un proceso de selección sobre el diseño y contenido del recurso gamificado para evaluar así la calidad y pertinencia de esta.

Un buen recurso de videojuego aplicado al aprendizaje puede crear un alto nivel de motivación, alcance de objetivos de aprendizaje, dinámicas de clases y compromiso de los estudiantes de una manera tal que sin ser conscientes están aprendiendo (Wang & Tahir,2020).

En el caso de la educación y como toda práctica pedagógica se debe analizar las características de los estudiantes y sus necesidades para que al presentarles herramientas basadas en gamificación tecnológica puedan generar a los estudiantes el mayor beneficio posible.

El uso inapropiado de la gamificación como la falta de control en el proceso o diseño puede generar desventajas en el proceso de aprendizaje como bajar la autoestima en los estudiantes si se les presenta un juego con un nivel muy superior de las habilidades de los estudiantes; o bajar la motivación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje al sobresaltar a los estudiantes de los primeros puestos de posición en la clasificación a los estudiantes que quedaron en los últimos puestos(Otto, et al., 2020).

Una de las plataformas tecnológicas orientadas a la educación es *Kahoot*, una plataforma de aprendizaje tecnológica gratuita basado en la gamificación creando un ambiente de clase y aprendizaje divertido, motivador y de juego en donde se invita a los estudiantes a contestar y participar como en un programa de juegos donde se arrojan test de preguntas en tiempo real (Rojas et al., 2021).

Este ambiente dinámico y de curiosidad hace que *Kahoot* se convierta en una plataforma atractiva a la hora de iniciar un proceso de aprendizaje.

Además, en un estudio realizado sobre el impacto de aprendizaje con la plataforma *Kahoot*, revelaron que los estudiantes aprendieron un 22% más que los estudiantes que utilizaron otro tipo de dinámicas de aprendizaje (Martínez, 2017), convirtiéndolo en una herramienta confiable para implementar en los procesos educativos.

Kahoot se ha aplicado favorablemente en el aprendizaje de idiomas extranjeros resaltando su capacidad para facilitar los procesos de aprendizaje de léxico, por lo que sobresale como una buena elección para fortalecer el léxico de cualquier idioma.

Por lo tanto, a la hora de aprender un idioma, es importante seleccionar el léxico que se espera abordar y delimitar el tiempo para abordarlo, así beneficiar el proceso de aprendizaje del aprendiz. (Sanheza et al., 2018).

1.4. Justificación

Las características de este siglo XXI como una era digital y global, evidencia la necesidad de formar ciudades globales que se comuniquen efectivamente en inglés dado que es el idioma universal de comunicación e interacción con otros ciudadanos que posean otra lengua materna diferente al español. De esta forma podremos ser partícipes como ciudadanos del siglo XXI.

Es por esto, que el desarrollar una competencia léxica efectiva en el idioma inglés se hace indispensable puesto que conocer un amplio número de palabras o vocabulario permite a cualquier individuo comunicarse y hablar efectivamente el idioma y evitar cualquier tipo de barrera de comunicación (Baralo, 2005).

La gamificación puede verse como una actividad de juego en el que se estimula en los estudiantes la curiosidad, concentración, memoria, asimilación y procesamiento de léxico (Rodríguez et al., 2020).

Teniendo presente la importancia que tiene el juego como actividad recreativa y de aprendizaje en los niños, se ha seleccionado la plataforma digital *Kahoot* como herramienta para fortalecer la competencia léxica en el área de inglés en los estudiantes de grado tercero del Colegio Monserrate.

1.5. Objetivo general

Fortalecer la competencia léxica en el área de inglés en los estudiantes del grado tercero del colegio Monserrate en Bogotá D.C, haciendo uso de la plataforma digital *Kahoot*.

1.5.1. Objetivo específico

Diagnosticar el nivel que tienen los estudiantes del grado tercero del colegio Monserrate en la competencia léxica del área de inglés.

Diseñar las actividades pedagógicas que se realizarán para los estudiantes de grado tercero a través de la plataforma digital *Kahoot* para fortalecer la competencia léxica.

Implementar las actividades y estrategias pedagógicas que se realizarán para los estudiantes de grado tercero a través de la plataforma digital *Kahoot* para trabajar la competencia léxica.

Analizar el impacto de las estrategias pedagógicas utilizadas a través de la plataforma digital *Kahoot* en el fortalecimiento de la competencia léxica de los estudiantes de grado tercero.

1.6. Supuestos y constructos.

1.6.1. Supuestos

El fortalecimiento de la competencia léxica en el área de inglés, permite que los estudiantes puedan comunicarse efectivamente en el idioma.

La gamificación tecnológica es una estrategia poderosa para ser implementada en las prácticas educativas del siglo XXI.

La plataforma educativa digital *Kahoot*, crea un ambiente de aprendizaje divertido y motivador, facilitando el aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera.

1.6.2. Constructos

Lengua Extranjera: Es un idioma que se aprende en un lugar o contexto social en donde carece de su uso en las actividades diarias de los habitantes (Manga, 2008).

Competencias léxicas: Es el conocimiento del vocabulario de un idioma y la capacidad para utilizarlo (Baralo, 2005).

Gamificación: El uso de elementos de diseño de juegos en contextos de no juego (Deterding et al., 2011).

Kahoot: Es una plataforma de aprendizaje basado en el juego en donde se permite diseñar cuestionarios, encuestas, discusiones en una forma de juego y el cual se puede utilizar en cualquier dispositivo móvil (Martínez, 2017).

1.7. Alcances y limitaciones

1.7.1. Alcances

Con esta investigación se pretende fortalecer la competencia léxica de los estudiantes de grado tercero en el área de inglés del Colegio Monserrate.

Con esta investigación se pretende motivar y orientar a los docentes de la institución para que apliquen plataformas de aprendizaje tecnológicas como *Kahoot*.

Con esta investigación se pretende crear espacios de aprendizaje efectivos, dinámicos, divertidos y motivadores.

1.7.2. Limitaciones

Algunos docentes del colegio carecen de competencias tecnológicas que limitan el éxito de la implementación de la plataforma digital *Kahoot*.

Algunos estudiantes del colegio carecen de buena conectividad, limitándoles la participación efectiva en las actividades realizadas en la plataforma digital *Kahoot*.

El Colegio Monserrate carece de recursos tecnológicos que permitan el acceso total de los estudiantes a las actividades en la plataforma digital *Kahoot*.

2. Marco de referencia

De acuerdo con Martínez (s.f.), el marco referencial “es el conjunto de teorías, conceptos, leyes y modelos que se refieren de forma directa al problema de investigación” (p 3). Por lo tanto, este es un espacio cuyo propósito es el de recopilar la información pertinente que enmarca la investigación. Para ello se ha dividido la información en cuatro marcos; el marco contextual que describe el panorama completo que rodea el problema de nuestra investigación, el marco normativo que identifica las normas, leyes y acuerdos que involucran y afectan directamente el objetivo de esta, el marco teórico donde se detalle las principales teorías que envuelven este estudio y por último el marco conceptual donde se describe los conceptos claves que la definen.

2.1. Marco contextual

De acuerdo con la Universidad Autónoma del Estado de México (s.f.), el marco contextual en una investigación se encarga de describir el lugar y ambiente donde se ubica el problema de investigación. En este caso, se explora tanto el lugar dónde se sitúa el Colegio Monserrate indagando sus características geográficas, económicas y sociales, así como las particularidades internas y físicas de la institución. Por esto, a continuación, se describe las características actuales de la ciudad de Bogotá, la localidad de Barrios Unidos, el Barrio la Castellana y la Institución Educativa, brindando una vista clara sobre el contexto de nuestro problema de investigación.

2.1.1. Bogotá D.C.

La Ciudad de Bogotá D.C es la capital del país y está localizada en el departamento de Cundinamarca, ciudad donde se encuentra el problema de la investigación y cuya panorámica se muestra a continuación.

Imagen 1

La ciudad de Bogotá D.C.



Nota: Panorámica de la ciudad de Bogotá D.C. Fuente: Alcaldía de Bogotá (2019).

Por estar en la cordillera de los Andes, Bogotá D.C se encuentra a 2.600 metros por encima del nivel del mar manteniendo un clima promedio de 19° C con temperaturas bajas en las noches (Alcaldía de Bogotá, s.f.)

En Bogotá D.C., residen los principales órganos legislativos y gubernamentales como la presidencia de la república. Esta ciudad acoge a todos los ciudadanos del país y del exterior, convirtiéndola en una ciudad multicultural, diversa y en el que se centran todas las actividades financieras del país.

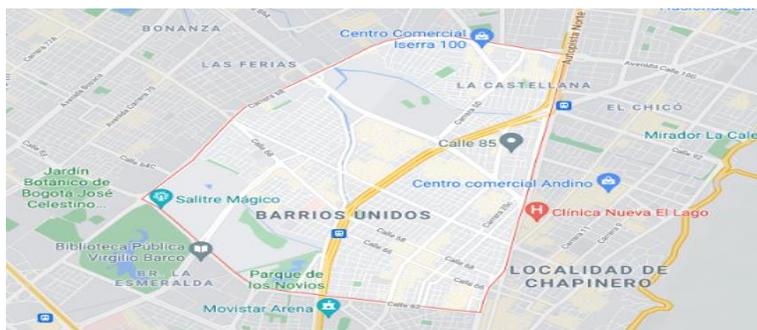
Es por ello que de acuerdo con la Veeduría Distrital (2020) la ciudad de Bogotá D.C tiene para el año 2020 una población de 8.281.030 habitantes.

2.1.2. Localidad de Barrios Unidos

De acuerdo con el Ministerio de Trabajo (s.f.), Bogotá D.C. cuenta con 20 localidades entre ellas la localidad número 12 denominada Barrios Unidos, cuyo mapa se muestra a continuación.

Imagen 2

Localidad de Barrios Unidos.



Nota: Mapa de la localidad de Barrios Unidos. Imagen tomada de Google Maps (2021).

Es precisamente en la localidad de Barrios Unidos donde se ubica el Colegio Monserrate. Esta localidad se encuentra en el noroccidente de la capital.

En la actualidad, de acuerdo con la Veeduría Distrital (2020), la localidad de Barrios Unidos tiene una población de 276.453 en el año 2020. Esta localidad está conformada por cuatro unidades de planeación zonal (UPZ) y 44 barrios. Las UPZ que la conforman son: UPZ Los Andes, UPZ Doce de Octubre, UPZ Alcázares y la UPZ Parque el Salitre. Los tres primeros se caracterizan por ser residenciales.

Además, esta localidad limita al occidente con la Avenida carrera 68, al sur con la calle 63, al norte con la calle 100 y al oriente con la Avenida Caracas. Dicho esto, la localidad está estratégicamente muy bien ubicada dado que tiene acceso a importantes avenidas como la AV

68, la autopista norte, la Calle100, calle 72, calle 80 entre otros. Una muy buena ubicación para la Institución.

Se caracteriza por tener importantes zonas verdes y también zonas hídricas como el Río El Salitre y el canal Río Negro.

Hoy, la localidad de Barrios Unidos se caracteriza por ser un importante centro industrial y de comercio. De acuerdo con la Alcaldía de Barrios Unidos (s.f.) se evidencia gran movimiento en los servicios de autopartes, reparación de automóviles, elaboración de muebles, litografías y calzado.

Por otra parte, esta localidad se caracteriza por tener gran influencia cultural y de recreación y deporte puesto que se encuentra en ella el parque Simón Bolívar, el parque Salitre Mágico, el Museo de los Niños y el Centro de alto rendimiento (Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte, s.f.).

2.1.3. Barrio La Castellana

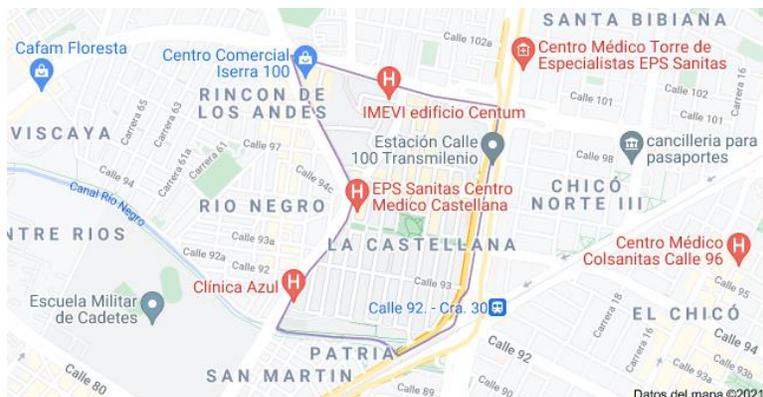
El Colegio Monserrate está ubicado en la Carrera 48 N 91-16, Barrio La Castellana, cuyo mapa se muestra en la Imagen 3. Este barrio se encuentra dentro de la UPZ Los Andes. Aunque durante años, este barrio se ha caracterizado por ser un barrio residencial con casas amplias, poco a poco el estilo de vida de este barrio ha estado cambiando a tal punto que se evidencia hoy por hoy la modificación de casas residenciales a oficinas y comercio.

De acuerdo con la Secretaría Distrital de Planeación (2019) el barrio la Castellana está clasificado como estrato 5. Esto puede reflejarse por ser un barrio activo en el ámbito comercial y cultural ya que dentro del barrio está ubicado el Teatro la Castellana y el Centro Comercial Iserra 100, entre otros.

Adicionalmente, entre las clínicas de acceso a la localidad se encuentran la Clínica los Nogales y la Clínica Azul.

Imagen 3

Barrio La Castellana.



Nota: Mapa del barrio La Castellana. Imagen tomada de Google maps (2021).

2.1.4. Colegio Monserrate

Entre los colegios privados que se encuentran en el Barrio La Castellana está el Colegio Monserrate, cuyo origen se remonta a 1980, creado por un grupo de oficiales retirados y en el cual, hasta el año 2001 fue un colegio militar, año en que cambió de dueños y de administración, convirtiéndolo en un colegio académico. La fachada del Colegio Monserrate se muestra en la imagen 4.

El PEI de la institución es “Estrategias Comunicativas” cuyo objetivo se centra en promover efectivamente los procesos comunicativos de los miembros de la institución. Por esta razón, la misión institucional se enfoca en formar hombres y mujeres con competencias comunicativas, permitiendo aportar a la creación de una sociedad justa y humana.

Imagen 4

Colegio Monserrate.



Nota: Fachada del Colegio Monserrate. Fuente: Archivo personal (2021).

Entre las áreas con mayor intensidad horaria y priorización en el proceso académico está el área de inglés. Por lo tanto, se resalta la priorización del problema de investigación al buscar fortalecer la competencia léxica en el inglés para que los estudiantes puedan comunicarse efectivamente en el idioma.

En la actualidad, el establecimiento ofrece sus servicios educativos a 102 estudiantes entre preescolar, educación básica y media. Se tiene caracterizado que la mayoría de los estudiantes provienen del Barrio Río Negro, barrio que es de acuerdo con la Secretaría Distrital de Planeación (2019) un estrato socioeconómico 3 y en el que los padres de familia trabajan en empresas o comercios pequeños o medianos dentro del sector de Río Negro.

El colegio se compone de 3 casas conjuntas se encuentran distribuidas las aulas que tiene un espacio para 15 a 25 estudiantes. En las instalaciones del Colegio se encuentran las oficinas administrativas, la secretaría, el salón de profesores, un laboratorio, la sala de sistema, la biblioteca y en el que se emplea con autorización el espacio del parque público que está al frente del colegio para las horas de descanso o recreación y deporte con la vigilancia de los docentes y parte administrativa.

Finalmente, frente a la infraestructura de tecnología o TIC, la institución carece de dotaciones y equipos adecuados para proveer una infraestructura TIC para cada estudiante. La sala de sistemas cuenta con equipos tecnológicos para ser empleados en grupos entre los estudiantes.

2. 2. Marco normativo

El Marco normativo busca suministrar el conjunto de reglamentaciones legales de carácter nacional e internacional que soportan el objetivo de la investigación y su desarrollo. En este espacio se explora la normatividad vigente que influye e impacta el objetivo de nuestra investigación.

2.2.1. Nacionales

2.2.1.1. Ley 115 de 8 de febrero de 1994. Esta ley le da vida a la ley general de educación de Colombia, que ilustra la normatividad para regular el sistema educativo del país. Es en el artículo 21 se ofrece los objetivos a alcanzar en la educación básica primaria que comprende de grado 1° a grado 5°. El literal m de este artículo menciona “la adquisición de elementos de conversación y lectura al menos en una lengua extranjera” (Ley 115, 1994, p 7). Este artículo, resalta la importancia del aprendizaje de una lengua extranjera desde los grados iniciales de educación y da validez a la importancia de fortalecer las competencias léxicas del idioma extranjero en este caso el inglés para facilitar en los estudiantes el proceso de conversación en dicha lengua extranjera.

2.2.1.2. Ley 1651 de 12 de julio de 2013. Esta ley denominada la Ley de Bilingüismo busca adicionar o modificar algunas disposiciones de la ley 115 de 1994 en aras de fortalecer y promover la enseñanza y aprendizaje de lenguas extranjeras en los colombianos. Por lo que en el artículo 2 dispone agregar en el artículo 20 de la ley 115 de 1994 donde se establece los objetivos

generales de la educación básica el literal g que busca “desarrollar las habilidades comunicativas para leer, comprender, escribir, escuchar, hablar y expresarse correctamente en una lengua extranjera” (Ley 1651, 2013).

Adicionalmente, el artículo 3 modifica el artículo 21 en el literal m anteriormente mencionado en la ley general de educación, al buscar el aprendizaje integral y efectivo de una lengua extranjera al establecer “el desarrollo de las habilidades de conversación, lectura y escritura al menos en una lengua extranjera” (Ley 1651, 2013). Es decir, con el artículo 3 se busca desarrollar todas las habilidades comunicativas de una lengua extranjera de tal forma que los estudiantes de primaria puedan emplear y utilizar efectivamente el idioma

2.2.1.3. Decreto N° 3870 de 2 de noviembre de 2006. Este decreto emitido por el Presidente de la República pretende reglamentar los programas de educación de carácter oficial y privado. En este decreto se establece en el artículo 2 la adopción del sistema de referencia del marco común europeo para las lenguas como referencia y estándar internacional en torno al proceso de aprendizaje, enseñanza y evaluación de una lengua extranjera (Decreto 3870, 2006). Esto sin lugar a duda, favorece y da rigor al propósito de Colombia en cuanto al aprendizaje y dominio de forma efectiva de lenguas extranjeras, haciendo posible que los procesos de enseñanza y aprendizaje de idiomas como el inglés sea viable y sea regulado y ofrecido con estándares de calidad.

2.2.1.4. Programa Nacional de Bilingüismo. El programa nacional de bilingüismo es creado por el Ministerio de Educación Nacional (MEN) y tiene como propósito para el periodo 2018-2022 dar paso a oportunidades de desarrollo y progreso para los colombianos con el dominio del inglés como lengua extranjera al promover la enseñanza desde preescolar a básica media, formando ciudadanos globales del siglo XXI.

Este programa establece el uso del Marco Común Europeo como referencia internacional para la enseñanza y aprendizaje del inglés y promueve y resalta la importancia del uso de las TIC para el aprendizaje de lenguas extranjeras (MEN, s.f.)

Este programa busca además el dar cumplimiento a los objetivos establecidos en Visión Colombia 2019 frente al aprendizaje de idiomas extranjeros. Por lo tanto, MEN (2016) establece en el programa el logro de dos principales objetivos; los estudiantes de grado 11° tengan nivel B1 y los profesores de inglés tengan nivel B2. Por esta razón, el programa fomenta la alianza con organizaciones privadas que se especializan en la enseñanza del inglés como es el caso del British Council.

Este programa resalta no solamente la relevancia del aprendizaje del inglés desde la educación inicial para fomentar ciudadanos competentes siglo XXI, sino también resalta lo oportuno que son las TIC aplicadas en la educación para facilitar el aprendizaje de la lengua extranjera como lo es en caso de la investigación la herramienta *Kahoot*.

2.2.1.5. Guía N° 22-Estándares básicos de competencias en lengua extranjera, inglés.

Esta guía creada por el Ministerio de Educación de Colombia establece al Marco Común Europeo como referencia internacional seleccionada en los procesos de aprendizaje y enseñanza del inglés, brindando los niveles mínimos de dominio del idioma extranjero esperados en cada nivel educativo.

De esta forma, el Ministerio de Educación Nacional (2006) establece que de grado primero a tercero de primaria se debe tener un nivel de dominio del inglés A1, del grado cuarto de primaria a séptimo de básica secundaria se debe tener un nivel de inglés A2, de grado octavo de básica secundaria a grado 11 básica media un grado de dominio B1, y para educación superior

se debe tener un nivel de inglés de B2 a C2; es decir los docentes del área de inglés y profesionales de otras áreas.

Es claro que la ruta a seguir en esta nueva era del siglo XXI en nuestro país es formar ciudadanos competentes en el idioma inglés que es la lengua universal de comunicación y es de interés de esta investigación en hacer parte proveedora de esta transformación al formar ciudadanos desde edad temprana con competencias léxicas para comunicarse y participar activamente como ciudadanos del mundo con el idioma inglés.

2.2.1.6. Visión Colombia II Centenario 2019. Visión Colombia es una propuesta realizada por el gobierno en el 2004 con la colaboración del departamento de planeación nacional (DNP) sobre cómo deberá ser Colombia para el 2019 e invitar a realizar un trabajo en conjunto entre gremios, asociaciones, la academia, el sector político y la ciudadanía para aportar y construir la Colombia que se desea. Aunque este documento tiene como meta el año 2019, hoy por hoy se mantiene esta propuesta y se busca cumplir las metas allí establecidas.

Entre las metas se estableció la meta número seis denominada *mejorar la calidad de la educación básica y media*. En esta meta el DNP (s.f.) se establece que para el 2019 el 100% de los estudiantes de grado 11° tengan un nivel B2 de dominio en el inglés intensificará el número de horas de la enseñanza del idioma. Además, se espera fomentar el uso para ese año de las TIC en la educación tanto en procesos de enseñanza como aprendizaje.

2.2.1.7. Plan Nacional Decenal de Educación 2016-2026. Este es un plan con miras de seguir construyendo una educación de calidad para todos los colombianos. entre los desafíos que presenta este plan sobre la educación de Colombia, se presenta el desafío número seis denominado “impulsar el uso pertinente, pedagógico y generalizado de las nuevas y diversas tecnologías para apoyar la enseñanza, la construcción del conocimiento, el aprendizaje, la

investigación y la innovación, fortaleciendo el desarrollo para la vida” (MEN, 2017, p 52).

Este desafío busca aprovechar el potencial y el aporte que ofrece el uso de las TIC aplicados en la educación para impulsar a un mayor nivel los procesos de aprendizaje y enseñanza. Para eso, MEN (2017) busca capacitar a docentes en el uso de las TIC para sacar provecho al sin fin de herramientas TIC aplicadas en la educación, promover la creación y uso de recursos educativos digitales abiertas en las diferentes plataformas educativas tanto en docentes como estudiantes; y desarrollar las competencias comunicativas de los estudiantes por medio del uso de las TIC.

Sin lugar a duda, el uso de las TIC en la educación facilita los procesos educativos, creando nuevas e innovadoras prácticas educativas y la transformación del contexto educativo a un espacio seguro de creatividad, diversión y de aprendizaje continuo para docentes y estudiantes del Siglo XXI.

Es en este objetivo del Plan Decenal de Educación, que la propuesta de investigación busca abordar ya que propone fortalecer la competencia léxica del inglés en los estudiantes de grado tercero de la institución, con la implementación de las TIC en la educación, al implementar la plataforma tecnológica *Kahoot* que favorece los procesos de enseñanza y aprendizaje.

2.2.2. Internacionales

2.2.2.1. Marco Común Europeo. El marco común europeo de referencia para las lenguas creado por el consejo europeo tiene como fin ofrecer estándares de calidad y niveles de dominio para la enseñanza y aprendizaje de lenguas extranjeras. Este marco de referencia internacional ofrece una base común para el diseño de programas, exámenes, currículos, metodologías entre otros para la enseñanza y aprendizaje de lenguas extranjeras (Consejo de Europa, 2001). La creación y aplicación de esta referencia internacional facilita ofrecer

programas de aprendizaje de lengua extranjera de calidad, ofreciendo a las instituciones educativas, docentes de idiomas extranjeros, estudiantes o padres de familia tener una base y orientación común sobre lo que se espera en el proceso de enseñanza y aprendizaje de idiomas extranjeros.

Por último, con el ánimo de alcanzar las competencias comunicativas en una lengua extranjera, el Marco Común Europeo establece criterios de enseñanza y aprendizaje de acuerdo con el dominio que se tenga del idioma y por ende establece los siguientes niveles comunes de referencia Nivel A, B y C, donde A es nivel básico y C alcanza los máximos niveles de competencia. Nivel A1 y A2 descrito como usuario básico; Nivel B1 y B2 denominado usuario independiente y C1 y C2 catalogado como usuario competente (Consejo de Europa, 2001).

2.2.2.2. Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible. Esta agenda desarrollada por la UNESCO presenta sus 17 objetivos de desarrollo sostenible (ODS) con el propósito de asegurar el bienestar de mujeres y hombres en un contexto de paz, sin pobreza y en un mundo sostenible e intercultural para todos.

Específicamente, el ODS 4 sobre educación presenta en su marco de acción ofrecer alfabetización de por lo menos una lengua extranjera, resaltando la importancia de implementar las TIC para el aprendizaje de ésta (UNESCO, 2016). Esto evidencia que en un mundo multicultural como el que se está viviendo actualmente, es indispensable el aprendizaje de al menos un idioma extranjero que facilite a hombres y mujeres la comunicación global con el mundo.

UNESCO en relación con ofrecer una educación de calidad y teniendo presente el acceso universal de la información y conocimiento a través de las TIC, establece como objetivo para el 2030 el desarrollo de recursos educativos abiertos en las aulas y para todos los estudiantes de tal

forma que tengas acceso inclusivo al conocimiento (UNESCO, s.f.). Esto resalta la importancia de las TIC para ofrecer procesos educativos de forma universal, innovadora e inclusiva.

Finalmente, todas estas normas, programas y acuerdos Nacionales e Internacionales buscan promover y respaldar el aprendizaje de lenguas extranjeras como el inglés, así como también proponen que en este caminar el uso de las TIC en la educación jueguen un rol vital para el logro de éste. Teniendo esto en cuenta, se puede ver que el propósito de la investigación es coherente con las necesidades y exigencias establecidas por todos los órganos mundiales más aún en Colombia. Dando entonces con este marco normativo validez y fundamento al objetivo de la investigación

2.3. Marco teórico

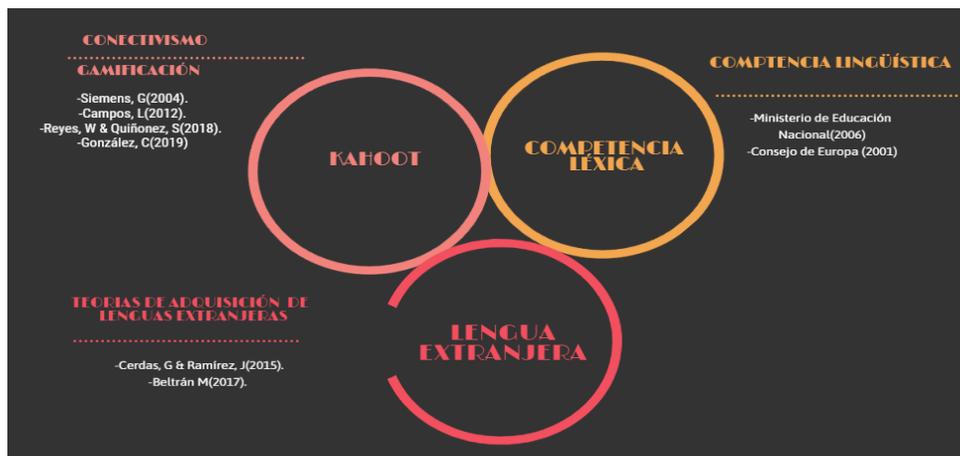
De acuerdo con Hernández (2014), el marco teórico tiene como propósito ilustrar “palabras claves, planteamientos, teorías, hipótesis, variables y definiciones” (p.99) relacionadas con el objetivo de la investigación, que en este caso se centra en el fortalecimiento de la competencia léxica del inglés. Por lo tanto, las teorías de adquisición de lenguas extranjeras y de competencia lingüística son esenciales para entender las necesidades pedagógicas de los estudiantes en su proceso de aprendizaje. Y considerando que esta investigación se desarrolla alrededor del uso de elementos del juego en un contexto de aprendizaje virtual, las teorías de conectivismo y gamificación complementan las bases del diseño de los instrumentos pedagógicos y el análisis de los resultados.

Adicionalmente, el marco teórico provee los fundamentos al marco conceptual de la investigación como se ilustra en la imagen 5, donde la plataforma *Kahoot* encuentra sus bases teóricas en la teoría de aprendizaje del conectivismo y la estrategia de gamificación tecnológica; la competencia léxica surge de la competencia lingüística; y la lengua extranjera encuentra sus

fundamentos para su enseñanza y aprendizaje por medio de las teorías de adquisición de lenguas extranjeras.

Imagen 5

Relación entre el marco teórico y marco conceptual.



Nota: La gráfica muestra la relación entre las teorías y los conceptos principales que enmarcan esta investigación. Fuente: Elaboración propia.

2.3.1. Conectivismo

El conectivismo es la teoría de aprendizaje de la era digital creada por George Siemens en el 2004 donde sustenta que el aprendizaje es una red de conocimientos y la red, por su naturaleza, se genera a través de conexiones en ambientes virtuales entre personas ya sea por medio de plataformas educativas virtuales o por medio de las redes sociales (Siemens, 2004).

El conectivismo resalta el aprendizaje conectado que implica que al interactuar con personas con diferentes conocimientos, ideas y percepciones permite crear nuevos conocimientos individuales y colectivos. Por esto, el conectivismo concibe que el aprendizaje ya no se da exclusivamente en el individuo sino de forma colectiva, con sus conexiones e interacciones.

Por último, entre los principios del conectivismo se resalta que “el aprendizaje se encuentra en la diversidad de opiniones, es un proceso de conexión especializada, puede estar en

artefactos no humanos, y es necesario alimentar las conexiones para facilitar el aprendizaje continuo” (Campos, 2012, p. 3).

2.3.2. Gamificación

En el 2002, el británico Nick Pelling, un programador informático, creó la terminología Gamificación donde se aplica las características del juego y video juego en un contexto empresarial para que los usuarios realicen transacciones electrónicas de forma entretenida, agradable y además generen fidelización en ellos (Reyes & Quiñonez, 2018).

La gamificación en la actualidad es empleada en otros sectores diferentes al comercio como lo es la educación. En este sentido, se busca emplear la gamificación con el propósito de crear un ambiente de aprendizaje agradable y que se obtenga cambios en el comportamiento de los estudiantes como lo es la motivación y agrado por el aprender por parte de los estudiantes al estimularlos con los elementos que componen la gamificación.

Además, como menciona (González, 2019), la gamificación tecnológica es una estrategia que puede ser utilizada en el proceso educativo de diferentes maneras como es su uso en actividad en clase, como actividad para desarrollar en casa o incluso aplicándolo en nuevas didácticas pedagógicas, como lo es el aula invertida.

2.3.3. Teorías en adquisición de lenguas extranjeras

La teoría más reconocida sobre la adquisición de lenguas extranjeras es la de Krashen y Teller (Cerdas & Ramírez, 2015) la cual se compone de las siguientes hipótesis; adquisición-aprendizaje, automonitorización, input y por último está el filtro emocional.

Esta teoría resalta que el idioma extranjero se adquiere de forma inconsciente al estar en contacto con el idioma y se facilita aún más si se está abierto a aprender, y que es primordial

adquirir nuevo material lingüístico superior al nivel de competencia para ir avanzando en el proceso de adquisición de la lengua.

Por otra parte, entre los métodos de enseñanza de idiomas extranjeros existentes se encuentran el método de traducción gramatical, enfoque directo, el método audiolingüístico y el método comunicativo (Beltrán, 2017). Este último es el que resalta entre todas las anteriores, al brindarle al estudiante en esta era global las competencias para desenvolverse en diferentes contextos con el idioma, lo que favorece a los aprendices para participar efectivamente en el día a día con el idioma extranjero.

2.3.4. Competencia lingüística

De acuerdo con el Ministerio de Educación Nacional (MEN, 2006) “la competencia lingüística se refiere al conocimiento de los recursos formales de la lengua y a la capacidad de utilizarlos en la formulación de mensajes bien formados y significativos” (p11).

El Marco Común Europeo de Referencia, establece que para obtener la competencia lingüística en cualquier lengua es necesario adquirir otras competencias que facilitarán el desarrollo ésta. Entre las competencias a desarrollar están la competencia léxica, gramatical, semántica, fonológica, ortográfica y ortoépica (Consejo de Europa, 2011).

Es importante resaltar que hasta la fecha no se tiene un conocimiento exacto de ninguna lengua, puesto que, por las interacciones y procesos de evolución cultural y social, el lenguaje se transforma continuamente y por lo tanto ninguna persona tendrá un conocimiento exacto sobre el uso de un idioma en específico.

2.4. Marco conceptual

El marco conceptual como lo explica Mora (2005) es el conjunto de conceptos primordiales involucrados en la investigación y que son seleccionadas cuidadosamente en

relación con el marco teórico. El establecer estos conceptos principales, facilita la comprensión y delimitación de los temas que sobresalen en la investigación. Por lo tanto, en esta sección describimos los conceptos claves de nuestra investigación que son: *Kahoot*, Competencia Léxica y Lengua Extranjera.

2.4.1. Kahoot

Kahoot es una plataforma educativa basada en la gamificación en donde “el aula se transforma en un programa de juegos donde el profesor se convierte en el anfitrión y los estudiantes en los concursantes” (Wang & Tahir, 2020).

Por lo cual, esta plataforma es seleccionada para alcanzar los propósitos del proyecto al ofrecer una experiencia para los estudiantes de grado tercero de diversión y al mismo tiempo por su diseño ofrecerles un espacio seguro, interactivo y dinámico en su proceso de aprendizaje.

2.4.2. Competencia léxica

De acuerdo con el Marco Común Europeo (Consejo de Europa, 2011) “la competencia léxica es el conocimiento de vocabulario de una lengua y la capacidad para utilizarlo” (p.108).

Esta competencia es elegida para trabajar en los estudiantes en la investigación ya que para poderse comunicar en el idioma inglés es vital la adquisición de vocabulario que les permite expresar lo mejor posible sus necesidades e ideas.

2.4.3. Lengua extranjera

De acuerdo con el Ministerio de Educación Nacional (2006) “la lengua extranjera es aquella que no se habla en el ambiente inmediato y local, pues las condiciones sociales cotidianas no requieren su uso permanente para la comunicación” (p.5).

El adquirir y aprender una lengua extranjera en esta era global es fundamental y más aún el aprendizaje del inglés dado que es la lengua universal de comunicación, por lo que por medio

de la investigación se busca crear posibilidades a los estudiantes de grado tercero para que puedan comunicarse en inglés, permitiéndoles estar preparados para participar como ciudadanos del siglo XXI.

Finalmente, después de un recorrido teórico que diera base y soporte a la investigación, se identifica y comprende los tres principales conceptos que la define; *lengua extranjera* que es el área seleccionada a trabajar en la investigación para generar un impacto positivo en el proceso de aprendizaje de los estudiantes, *Competencia Léxica* que es la competencia elegida para fortalecer en los estudiantes durante el desarrollo de la investigación y por último se encuentra *Kahoot* que es la plataforma a utilizar para cumplir con éxito el objetivo propuesto.

3. Metodología

Uno de los procesos fundamentales para el desarrollo de la investigación es la definición de la metodología que refleja el paso a paso de las decisiones que se toman dentro de la investigación para dar solución al problema y objetivos definidos (Ugalde & Balbastre, 2013). Es por esto, que en esta sección el proceso metodológico de la Investigación.

3.1. Tipo de investigación

Para analizar el impacto de las actividades pedagógicas utilizadas a través de la plataforma digital *Kahoot* en los estudiantes de grado tercero de primaria de la institución, seleccionamos una *metodología mixta* que nos permita evaluar dos puntos principales: el primero es el fortalecimiento del léxico del idioma inglés y el segundo es la satisfacción de los estudiantes al utilizar la plataforma *Kahoot* como parte de su proceso de aprendizaje del inglés.

A través de la metodología mixta; se recolectan datos de forma cuantitativa y cualitativa, permitiendo abordar el fenómeno estudiado de forma más amplia y profunda (Hernández, 2014).

Las investigaciones enfocadas en el área de educación exigen abordar los temas y sujetos de estudio de forma integral dado a la complejidad que rodean el estudio y comprensión del ser humano, principal protagonista en los procesos educativos. Es por esto, que la metodología mixta sobresale actualmente como método oportuno y completo en investigaciones educativas al tener la capacidad de abordar fenómenos complejos de estudio dado a su perspectiva múltiple y complementaria con el uso del enfoque cuantitativo y cualitativo (Núñez, 2017), permitiendo obtener información que enriquezca los hallazgos de los fenómenos educativos.

Este método mixto ofrece varios tipos de diseño metodológico para que estos dos enfoques hagan una buena dupla y complemento de acuerdo con las necesidades de la investigación. Para el caso de nuestra investigación, se seleccionó un *diseño de triangulación concurrente*. Este diseño implica en primer lugar que se aplica el enfoque cuantitativo y cualitativo más o menos en el mismo tiempo y se recolecta y analiza los resultados cuantitativos y cualitativos de forma separada para que al final con los resultados obtenidos de los análisis de cada enfoque se pueda crear conexiones, comparaciones o confirmaciones de los resultados obtenidos (Hernandez, 2014), creando entonces la posibilidad de obtener información más rica y significativa del objeto de estudio que no estaría disponible si solo se aplicara uno de los dos enfoques.

En este sentido, para nuestra investigación un análisis completo del impacto de la plataforma *Kahoot* como estrategia pedagógica, implica un análisis cuantitativo que evidencie los posibles beneficios en el mejoramiento del léxico aplicando un test diagnóstico de conocimiento al inicio de la intervención y un test de conocimiento final al finalizar la intervención, y un análisis cualitativo que demuestre que su uso representa un apoyo al estudiante y le permita disfrutar su proceso de aprendizaje, esto se realizará a través de la

práctica de un grupo de enfoque con los estudiantes al finalizar la implementación de las estrategias pedagógicas con la plataforma digital *Kahoot*.

Por lo tanto, la metodología mixta es la que mejor se acopla a las características de esta investigación, no solo permite complementar y enriquecer la información obtenida gracias a la aplicación de los enfoques cuantitativo y cualitativo, sino que también provee mayor solidez a los resultados obtenidos en la investigación.

3.2. Muestra

Para responder el planteamiento del problema de nuestra investigación, se ha seleccionado como muestra los 10 estudiantes de grado tercero del Colegio Monserrate. Los participantes de la muestra tienen alrededor de 8 años y todos asisten a la misma clase de inglés de la Institución. Esta muestra participará en la implementación de la metodología mixta, es decir tanto en el enfoque cuantitativo como cualitativo. Para la participación de los estudiantes, los padres de familia firmaron carta de consentimiento informado que dio vía libre a la realización de la intervención propuesta (ver Anexo B).

3.3. Diseño de la metodología

En esta sección se establece para cada uno de los objetivos específicos de la investigación, los conceptos claves, categorías, subcategorías, indicadores e instrumentos, así como la tecnología usada en su implementación, los cuales son presentados en la tabla 1 a continuación.

Tabla 1

Diseño de relaciones entre objetivos específico, conceptos claves, categorías, subcategorías, indicadores e instrumentos.

Objetivo Específico	Conceptos claves problema	Categorías o variables de los conceptos	Subcategorías o subvariables	Indicadores	Instrumentos	TIC diseñado
Diagnosticar el nivel que tienen los estudiantes del grado tercero del colegio Monserrate en la competencia léxica del área de inglés.	Diagnóstico Competencia léxica.	Competencia léxica.	Elementos léxicos (Palabra) Adquisición de léxico en inglés	El estudiante emplea vocabulario sobre lugares de la ciudad y frutas.	Prueba diagnóstica de conocimiento (Enfoque Cuantitativo)	Plataforma digital <i>Kahoot</i> .
Diseñar las actividades pedagógicas que se realizarán para los estudiantes de grado tercero a través de la plataforma digital <i>Kahoot</i> para fortalecer la competencia léxica.	Actividad pedagógica Plataforma digital <i>Kahoot</i> Competencia Léxica Inglés.	Propuesta de actividades pedagógicas utilizando <i>Kahoot</i> .	Creación de las actividades pedagógicas empleado la plataforma digital <i>Kahoot</i> para la adquisición de léxico en inglés.	La creación de 2 actividades pedagógicas sobre vocabulario de lugares de la ciudad. La creación de 2 actividades pedagógicas sobre vocabulario de frutas.	Programa de juegos para responder sobre vocabulario de lugares de la ciudad. Programa de juegos para responder sobre sobre de frutas.	Plataforma digital <i>Kahoot</i> .
Implementar las actividades y estrategias pedagógicas que se realizarán para los estudiantes de grado tercero a través de la	Implementación Actividad Pedagógica Plataforma digital <i>Kahoot</i>	Propuesta de implementación actividades pedagógicas a estudiantes utilizando <i>Kahoot</i> para la adquisición de léxico en	Aplicación de las actividades pedagógicas diseñadas para la adquisición de léxico en inglés utilizando <i>Kahoot</i> .	Los estudiantes participan de las 2 sesiones de actividades pedagógicas sobre vocabulario de lugares de la ciudad. Los estudiantes participan de las 2	Programa de juegos para responder preguntas sobre vocabulario de lugares de la ciudad. Programa de juegos para	Plataforma digital <i>Kahoot</i> .

plataforma digital <i>Kahoot</i> para trabajar la competencia léxica.		inglés.		sesiones de actividades pedagógicas sobre vocabulario de frutas.	responder preguntas sobre sobre vocabulario de frutas.	
Analizar el impacto de las estrategias pedagógicas utilizadas a través de la plataforma digital <i>Kahoot</i> en el fortalecimiento de la competencia léxica de los estudiantes de tercero.	Análisis Impacto de las estrategias pedagógicas. Fortalecimiento del léxico. Estudiantes. Plataforma digital <i>Kahoot</i> .	Análisis de los resultados de la aplicación de las estrategias pedagógicas usando <i>Kahoot</i> .	Examinar el impacto de la aplicación de las estrategias pedagógicas usando la plataforma <i>Kahoot</i> para el fortalecimiento de la competencia léxica.	El estudiante incrementa su léxico sobre lugares de la ciudad y las frutas. El estudiante considera la plataforma <i>Kahoot</i> como una plataforma que le facilita y enriquece su proceso de aprendizaje del inglés.	Test de conocimiento final. (Enfoque Cuantitativo) Grupos Focales (Enfoque Cualitativo)	Plataforma digital <i>Kahoot</i> . Google meet

Fuente: Elaboración propia.

3.4. Estrategia de intervención

La estrategia de intervención seleccionada para nuestra investigación es *el Aprendizaje Basado en Juegos (ABJ)* orientado en la *Gamificación*. Esta elección se fundamenta en el hecho de que el propósito de esta investigación es el fortalecimiento del léxico de inglés utilizando *Kahoot*, que es una plataforma educativa basada en la gamificación en el que se emplea elementos del juego en contextos de no juego como es la enseñanza y aprendizaje.

El juego en el contexto educativo promueve la atención, gozo en el aprender, relacionarse asertivamente con otros, aprender de los errores y un aprendizaje individual y colaborativo. La gamificación busca crear experiencias de juego en actividades no lúdicas al emplear sus características para generar alegría y motivación en los participantes de la gamificación, así

como también facilitar el desarrollo de competencias como resolución de problemas, autonomía, pensamiento crítico, entre otros (Cornella et al., 2020). Por lo tanto, la gamificación tecnológica, que se fundamenta en los elementos del juego, va más allá de ofrecer entretenimiento, al ser una herramienta poderosa para favorecer los procesos de enseñanza y aprendizaje en el desarrollo cognitivo, social y emocional de las personas de una forma agradable y divertida.

3.5. Diseño ruta de investigación

El tipo de investigación seleccionada para guiar el proceso de nuestra investigación es la *Investigación Basada en Diseño (IBD)*. Este tipo de investigación, caracterizado por emplear investigación mixta, busca la creación de productos innovadores, reflejándose por medio de nuevos materiales, estrategias, programas o actividades didácticas empleando las TIC para transformar y mejorar las prácticas educativas (Benito & Salinas, 2016).

Dado que nuestra investigación busca transformar la realidad de los estudiantes de grado tercero de la institución a través de la creación de actividades didácticas utilizando la plataforma *Kahoot*, la *IBD* con sus características provee coherencia y respaldo al propósito de nuestra investigación.

Como se refleja en la imagen 6, la ruta de nuestra investigación está compuesta por 7 fases las cuales las describiremos a continuación.

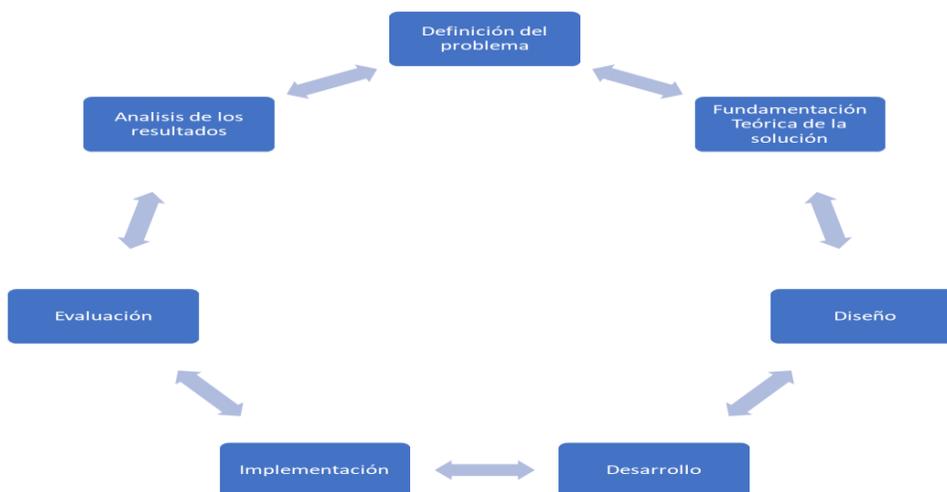
Fase 1, *definición del problema*. En esta fase se ha analizado y definido el problema de investigación el cual se relaciona con la carencia de desarrollo en la competencia léxica en el idioma inglés de los estudiantes de grado tercero.

Fase 2, *fundamentación teórica de la solución*. En esta fase se ha propuesto la creación e implementación de actividades didácticas por medio de la plataforma *Kahoot* permitiendo el fortalecimiento de la competencia léxica del inglés a los estudiantes de grado tercero. De acuerdo

con estudios recientes se ha evidenciado el beneficio y apoyo que otorga la plataforma *Kahoot* en los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Imagen 6

Diseño ruta de investigación.



Nota: Ruta y flujo del diseño de investigación Adaptado de Benito & Salinas (2016).

Kahoot, como plataforma educativa basada en la gamificación, permite motivar a los estudiantes de una forma tal que a medida que interactúan con la plataforma y el contenido en forma de juego, al mismo tiempo van aprendiendo y generando compromiso con su proceso de aprendizaje (Martinez, 2017). Esto resalta que *Kahoot* al ser gamificación, ofrece al estudiante una experiencia dinámica y agradable a la hora de relacionarse con el aprendizaje. Además, se ha evidenciado en investigaciones que *Kahoot* es una plataforma que beneficia el proceso de adquisición de vocabulario de lenguas extranjera (Wang & Tahir, 2020). Esto respalda la calidad y efectividad que puede brindar *Kahoot* para fortalecer la competencia léxica del inglés.

Fase 3, *diseño*. En esta fase se ha definido el contenido de las actividades didácticas a desarrollar en la Plataforma *Kahoot*. Para nuestra investigación, dos temas específicos se van a trabajar para la adquisición y fortalecimiento del léxico en inglés; lugares de la ciudad y las frutas.

Fase 4, *desarrollo*. En esta fase se han desarrollado 6 actividades didácticas en la plataforma *Kahoot*. Una actividad desarrollada para el diagnóstico, otra actividad desarrollada para la evaluación final, dos enfocadas en vocabulario los lugares de la ciudad y dos enfocadas en las frutas. De esta forma, se desarrolla las siguientes actividades didácticas; *Let's practise, learning places of the city, practicing places in the town, Yummy Fruits, Which fruits are these?, Enjoying Vocabulary*, . Cada una de ellas están compuestas entre 5 a 12 preguntas con un tiempo límite para responder entre 20 a 30 segundos.

Fase 5, *implementación*. En esta fase se ha establecido la manera de implementar las actividades didácticas a los estudiantes de grado tercero. Las actividades desarrolladas se implementan en seis sesiones de forma sincrónica en la sala de sistemas utilizando un computador por estudiante. Estas sesiones tienen una duración de una hora cada uno. Una sesión enfocada en el diagnóstico, cuatro sesiones enfocadas en el aprendizaje de vocabulario del inglés y una última sesión enfocada en la evaluación final.

Fase 6, *evaluación*. En esta fase se ha especificado la forma de recolección de datos de la implementación. Para la recolección de datos sobre el diagnóstico y la prueba final se implementa dos actividades didácticas desarrolladas en *Kahoot*. La prueba diagnóstica se desarrolla inicialmente en la primera sesión y la prueba final se desarrolla en la última sesión.

Además, en la última sesión después que se realice la actividad final a través de *Kahoot*, se realiza un grupo focal con los estudiantes empleando cinco preguntas para dialogar con ellos

frente a su experiencia con la plataforma, su agrado al utilizarlo y el impacto que tiene esa plataforma en su proceso de aprendizaje de vocabulario de inglés.

Fase 7, *análisis de los resultados*. En esta fase se analiza los datos obtenidos de las pruebas de inicio y final, y los resultados recolectados del grupo focal. Para las pruebas de conocimiento se da un análisis cuantitativo y para el grupo focal se realiza un análisis cualitativo.

Después de realizar análisis de los dos enfoques, se da un análisis sobre los resultados obtenidos de ambos enfoques para comparar y complementar los resultados ofrecidos en la investigación.

Finalmente, de acuerdo con los resultados se da una conclusión del impacto de plataforma *Kahoot* sobre el fortalecimiento del léxico.

3.6. Instrumentos de recolección de datos

El proceso de recolección de datos para nuestra investigación está compuesto tanto por instrumentos tipo cuantitativo, así como también con instrumentos con enfoque cualitativo. *Los Cuestionarios* son los instrumentos seleccionados para la recolección de datos cuantitativos y los *Grupos focales* son los instrumentos utilizados para la recolección de datos cualitativos.

3.6.1. Cuestionarios

El Cuestionario es un instrumento en el cual consiste en el diseño y aplicación de una serie de preguntas para medir las variables que se busca analizar; estas preguntas pueden ser cerradas con respuestas delimitadas, o abiertas cuyas respuestas no son planificadas con anterioridad (Hernández, 2014)

Los cuestionarios diseñados para la investigación están inmersos en la plataforma *Kahoot* en cada prueba y actividad dado que la plataforma basa sus actividades en preguntas que los participantes tienen que responder con un enfoque de preguntas cerradas.

Después que los estudiantes finalicen cada actividad en *Kahoot*, la plataforma arroja a los encargados de la actividad los resultados de cada participante. Esto incluye el número de respuestas correctas e incorrectas, el tiempo de respuesta por cada pregunta y la cantidad de acumulación de puntos.

Esta información nos permite realizar análisis estadísticos en un documento Excel de forma cuantitativa para identificar el nivel de léxico que tiene cada participante y como grupo.

3.6.2. Grupos focales

Los *grupos focales* es un instrumento de recolección de datos cualitativos en los cuales se basa en la creación de reuniones de entre tres a diez personas con el propósito de conversar con los participantes sobre diferentes temas de interés, obteniendo información de los participantes sobre su sentir, pensar, y sus experiencias vividas con los temas tratados (Hernandez, 2014).

Para el caso de nuestra investigación, se realizan *grupos focales* al finalizar cada actividad a desarrollar por parte de los estudiantes. En total se realizan seis grupos de enfoque que tienen como objetivo recibir información y retroalimentación de las actividades propuestas para los estudiantes sobre el aprendizaje de léxico de inglés de los temas seleccionados, lugares de la ciudad y las frutas.

Las sesiones de los grupos focales son grabadas teniendo el permiso de los padres para facilitar la recolección de información creada en cada sesión.

La estructura de preguntas de los Grupos Focales se encuentra en el Anexo C.

3.7. Diseños de instrumentos de recolección de datos

Los diseños de los instrumentos de recolección de datos que a continuación se muestran buscan apoyar la resolución del problema de investigación. Cada instrumento fue validado y aprobado por la experta en educación Sirly Merino (ver Anexo J). Además, cabe resaltar que cada instrumento tiene como propósito principal ofrecer un aprendizaje basado en juegos (ABJ) orientado a la gamificación. Sin embargo, en términos de estructura pedagógica, cada uno de estos instrumentos está organizado a través de secuencias didácticas para su aplicación.

3.7.1. Prueba diagnóstica: *Let's Practice*

3.7.1.1. Objetivo. Identificar el nivel del léxico de inglés en los estudiantes sobre vocabulario de lugares de la ciudad y las frutas.

Let's practice, es el título de la actividad diagnóstica. Esta se implementa al inicio y antes de que se ejecute la implementación de las actividades didácticas desarrolladas con el propósito de fortalecer el léxico en inglés en los estudiantes de grado tercero.

3.7.1.2. Instrumento de implementación. La plataforma *Kahoot*

3.7.1.3. Secuencia didáctica. Ver Anexo D

3.7.1.4. Estructura de la actividad diagnóstica: *Let's practice*. Está compuesta por 10 preguntas. Tiene un tiempo límite para dar respuesta entre 20 a 30 segundos cada una (ver Anexo D).

3.7.2. Actividad N1: *Learning the places of city*

3.7.2.1. Objetivo. Aprender léxico de inglés sobre lugares de la ciudad.

3.7.2.2. Instrumento de implementación. La plataforma *Kahoot*

3.7.2.3. Secuencia Didáctica. Ver Anexo E

3.7.2.4. Estructura de la actividad N 1: Learning the places of the city. Está compuesta por 9 preguntas. Cada pregunta tiene un límite para dar respuesta entre 20 a 30 segundos (ver Anexo E).

3.7.3. Actividad N 2: Practicing the places of the city

3.7.3.1. Objetivo. Fortalecer el léxico de inglés sobre lugares de la ciudad.

3.7.3.2. Instrumento de implementación. La plataforma *Kahoot*

3.7.3.3. Secuencia didáctica. Ver Anexo F

3.7.3.4. Estructura de la actividad N 2: Practicing the places of the city: Está compuesta por 12 preguntas. Tiene un límite para dar respuesta entre 20 a 30 segundos cada uno (ver Anexo F).

3.7.4. Actividad N 3: Yummy Fruits

3.7.4.1. Objetivo. Aprender léxico de inglés sobre las frutas.

3.7.4.2. Instrumento de implementación. La plataforma *Kahoot*

3.7.4.3. Secuencia didáctica. Ver Anexo G

3.7.4.4. Estructura de la actividad N 3: Yummy Fruits. Está compuesta por 10 preguntas. Tiene un límite para dar respuesta entre 20 a 30 segundos cada uno (ver Anexo G).

3.7.5. Actividad N 4: Which fruits are these?

3.7.5.1. Objetivo. Fortalecer el léxico de inglés sobre las frutas.

3.7.5.2. Instrumento de implementación. La plataforma *Kahoot*

3.7.5.3. Secuencia didáctica. Ver Anexo H

3.7.5.4. Estructura de la actividad N 4: Which fruits are these?. Está compuesta por 5 preguntas Tiene un límite para dar respuesta entre 20 a 30 segundos cada uno (ver Anexo H).

3.7.6. Prueba final: *Enjoying Vocaburay*

3.7.6.1. Objetivo. Identificar el nivel de léxico de inglés sobre los lugares de la ciudad y las frutas una vez desarrollado todas las actividades propuestas.

3.7.6.2. Instrumento de implementación. La plataforma *Kahoot*

3.7.6.3. Secuencia didáctica. Ver Anexo I

3.7.6.4. Estructura de la prueba final: *Enjoying Vocaburay*. Está compuesta por 12 preguntas. Tiene un límite para dar respuesta entre 20 a 30 segundos cada uno (ver Anexo I).

3.8. Recursos de análisis de la información y categorías de análisis

El proceso de análisis de la información obtenida de nuestra investigación se basa en el *diseño de triangulación concurrente*, el cual busca comparar, confirmar o crear conexiones de los resultados obtenidos del análisis de la información tanto del enfoque cuantitativo como el cualitativo (Hernández, 2014). Por esta razón, se selecciona técnicas de análisis de datos de los dos enfoques como lo es la *codificación cualitativa* y el *análisis estadístico descriptivo*.

3.8.1. *Codificación cualitativa*

La codificación cualitativa permite identificar categorías generales del contenido de la información recolectada para ser clasificada y organizada de tal forma que se pueda realizar el análisis de la información, descubriendo relaciones importantes con las variables de estudio (Hernández, 2014).

Para el caso de nuestra investigación, la codificación cualitativa permitirá organizar la información obtenidas de los grupos focales facilitando el análisis y creación conexiones o comparaciones de los contenidos de las seis sesiones realizadas. Esta codificación y análisis se realiza en documentos de texto digitales.

3.8.2. *Análisis estadístico descriptivo*

Para el análisis de datos cuantitativos se utiliza una hoja de cálculo en Excel para realizar un análisis descriptivo de los datos recolectados a través de un análisis estadístico de la distribución de frecuencias, medidas de tendencia central, medidas de variabilidad y realización de gráficas descriptivas. (Hernández, 2014).

Teniendo presente que se van a recolectar datos estadísticos en cada actividad realizada, este análisis estadístico nos permite obtener información valiosa sobre el comportamiento y los cambios obtenidos de las variables de estudio de nuestra investigación.

3.8.3. *Categorías de análisis*

De acuerdo con la Tabla 1 nuestra categoría principal de análisis es la competencia léxica puesto que el objetivo principal de nuestra investigación es fortalecer la competencia léxica de inglés en los estudiantes de grado tercero y para ello es fundamental identificar el nivel de inglés al inicio y al final de la investigación.

Las dos subcategorías de análisis son: la adquisición del léxico en inglés utilizando las TIC, principalmente la plataforma *Kahoot*. Esta subcategoría tiene como propósito medir la capacidad de la plataforma *Kahoot* para facilitar la adquisición de vocabulario de inglés a través de las actividades desarrolladas en ella. La segunda subcategoría es el impacto y fortalecimiento de la competencia léxica al implementar la plataforma *Kahoot*. Esta subcategoría busca medir el impacto que tiene la plataforma *Kahoot* para fortalecer el léxico de inglés en los estudiantes de grado tercero, así como también medir el impacto en su proceso de aprendizaje.

Finalmente, en esta definición metodológica de nuestra investigación establecimos detalladamente cómo se va a realizar y ejecutar la investigación al definir el tipo y ruta de investigación, el diseño y validación de los instrumentos a emplear, y la selección de las técnicas

de recolección y análisis de datos de esta investigación. Todo esto para preparar el camino a la siguiente fase que es la implementación de este proceso metodológico, así como también la obtención de los resultados de esta investigación.

4. Intervención pedagógica en el aula

En esta sección se presenta el proceso de intervención propuesto para alcanzar los objetivos de esta investigación y se narra la experiencia de este ejercicio mediante evidencias fotografías y extractos de aportes realizados por parte de los estudiantes en los grupos focales. Para realizar las intervenciones se solicitó el permiso de aplicación por parte de la Institución siendo aprobado por la Rectora (ver Anexo A). Las intervenciones se realizaron de acuerdo con el cronograma establecido (ver Anexo K), y cabe resaltar que, al momento de la intervención, el Colegio Monserrate ya había retornado a la presencialidad.

4.1. Intervención Objetivo 1

La intervención diagnóstica se inició organizando los computadores en la sala de sistemas, dejando disponible en la pantalla la página de *Kahoot*. Luego se citó a los estudiantes de grado tercero, quienes estaban muy emocionados y felices y no paraban de hablar. Después de asignarle a cada uno un computador, se les pidió escuchar atentamente las instrucciones. Se les proporcionó la clava de ingreso a la plataforma, se les solicitó ingresar, registrar su nombre, e iniciar la actividad. De ahí en adelante, los estudiantes se concentraron totalmente en el ejercicio diagnóstico (ver imágenes 7 y 8).

Imagen 7

Estudiantes escuchando las instrucciones.



Nota: Estudiantes en la sala de sistemas escuchando las instrucciones previas a la actividad diagnóstica. Fuente: Archivo personal (2022).

Imagen 8

Estudiantes concentrados en la actividad.



Nota: Estudiantes durante la actividad diagnóstica. Fuente: Archivo personal (2021).

Una vez terminada la actividad de diagnóstico, se dio inicio al grupo focal, organizando los estudiantes en un círculo y pidiéndoles que compartieran su experiencia. En general, los estudiantes respondieron positivamente al ejercicio, como lo expresó el estudiante C.C. “Estuvo cheverísimo, divertida. Vimos vocabulario como estación de bomberos y el gas station” (ver grupo focal #1 en Anexo L).

Y aunque los estudiantes se divirtieron, a varios se les dificultó la escritura de las respuestas, como lo compartió J.R. “Lo más difícil fue que se tenía que escribir” (ver grupo focal #1 en Anexo L) y M.K. “Sería chévere que la próxima fuera seleccionar la respuesta de acuerdo con la imagen que aparece y no escribir” (ver grupo focal #1 en Anexo L).

Al finalizar el grupo focal, los estudiantes salieron de la sala de sistemas muy animados, preguntando cuándo tendrían su próxima sesión y deseando que fuera lo más pronto.

4.2. Intervención Objetivo 2

Las seis actividades en la plataforma *Kahoot* se diseñaron pensando en que los estudiantes de tercer grado tuvieran la oportunidad de interactuar con la plataforma, de enfrentarse a diferentes tipos de preguntas, y que su navegación fuera interesante y dinámica.

Cada actividad está conformada por una serie de preguntas que los estudiantes deben responder secuencialmente en un tiempo determinado. La presentación de las preguntas está ilustrada con un ejemplo en la imagen 9, donde se refleja la distribución espacial de la pregunta, la imagen o video de apoyo, el indicador de tiempo restante, y el espacio para responder. Al enviar la respuesta, la plataforma le ofrece al estudiante una retroalimentación, resaltando las respuestas correctas y ofreciendo mensajes de ánimo, como se muestra en la imagen 10.

Las preguntas se diseñaron en cuatro formatos distintos. En el primer formato, el estudiante debe escribir la respuesta a la pregunta usando el teclado (ver imagen 11). Las preguntas en el segundo formato son de selección múltiple con única respuesta (ver imagen 12). El tercer formato está compuesto de preguntas de falso y verdadero (ver imagen 13). Y en el cuarto formato, los estudiantes deben organizar el vocabulario de acuerdo con el orden mostrado por las imágenes (ver imagen 14). Al responder cada pregunta, la plataforma resalta la respuesta correcta en color verde para los tres primeros formatos, y para el cuarto, la plataforma indica cuales palabras están en la posición adecuada.

Imagen 9

Presentación de las preguntas.



Nota: Formato para la presentación de las preguntas. Fuente: Elaboración propia.

Imagen 10

Ejemplo de retroalimentación ofrecida por Kahoot.



Nota: Formato para la presentación de la retroalimentación. Fuente: Elaboración propia.

Imagen 11

Diseño pregunta Kahoot escribir la respuesta.



Nota: Ejemplo de pregunta abierta, donde los estudiantes deben digitar la respuesta. Fuente:

Elaboración propia.

Imagen 12

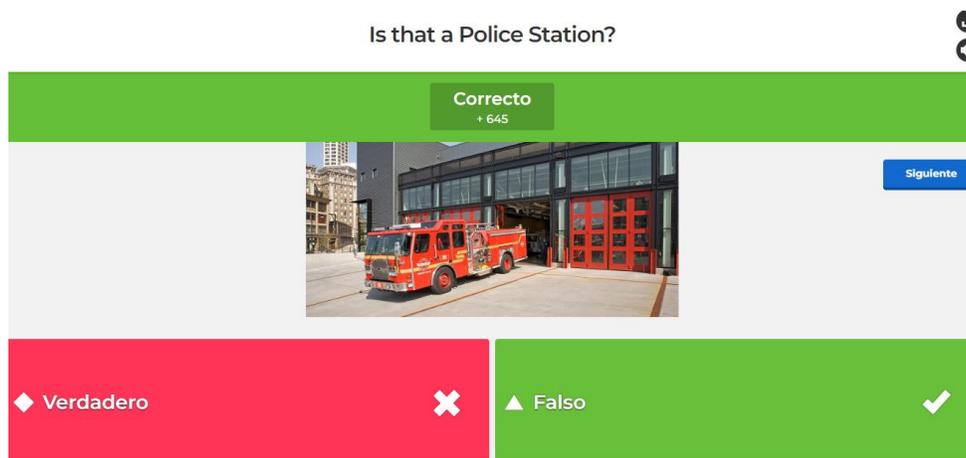
Diseño pregunta selección múltiple.



Nota: Ejemplo de pregunta de selección múltiple donde se ilustra la retroalimentación ofrecida, resaltando la respuesta correcta en verde. Fuente: Elaboración propia.

Imagen 13

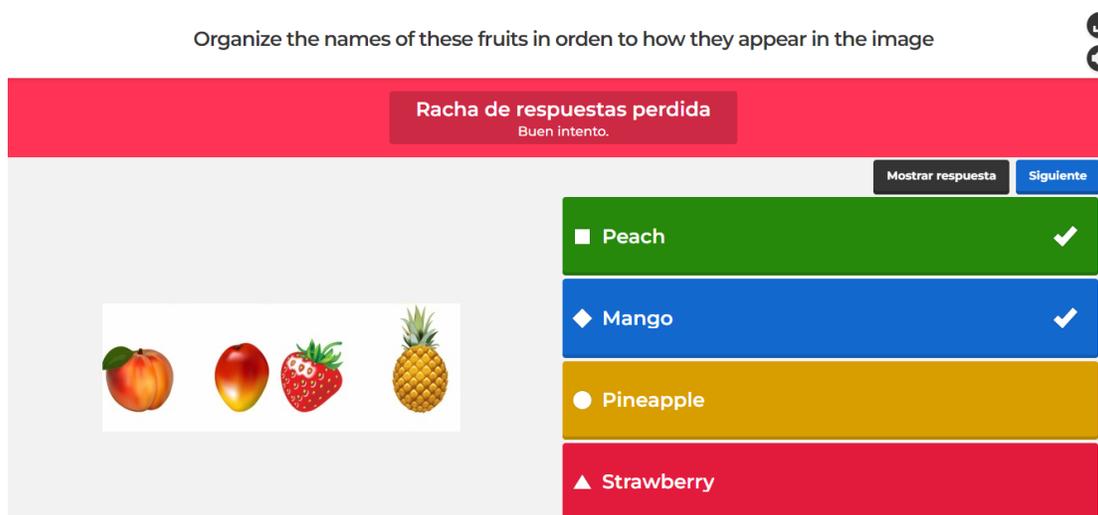
Diseño pregunta falso o verdadero.



Nota: Ejemplo de pregunta de falso y verdadero donde se ilustra la retroalimentación ofrecida, resaltando la respuesta correcta en verde. Fuente: Elaboración propia.

Imagen 14

Diseño pregunta organizador de respuestas.



Nota: Ejemplo de pregunta donde los estudiantes deben organizar las palabras de acuerdo con el orden en que se presentan las imágenes. Fuente: Elaboración propia.

4.3. Intervención Objetivo 3

El proceso de intervención de cada actividad siguió el mismo protocolo establecido en la actividad diagnóstico. Los estudiantes fueron citados en el aula de sistemas, donde se les asignó un computador e impartió instrucciones. Es importante resaltar que el ingreso a la plataforma se daba al ingresar un número de acceso (pin), el cual era dictado en inglés a los estudiantes. Este dictado ofreció la oportunidad pedagógica de practicar la habilidad de escucha y permitió obtener la atención de los estudiantes, motivándolos para el inicio de la actividad (ver imagen 15).

En cada intervención los estudiantes desarrollaron la actividad con gusto, interés y motivación. Celebrando sus victorias, con ilusión al responder bien y reconociendo sus errores

con tranquilidad y gusto de aprender (ver imagen 16). Los estudiantes que terminaban temprano usualmente acompañaban a sus compañeros, dándoles ánimo en silencio (ver imagen 17).

Por último, es importante mencionar que al finalizar cada sesión se realizó un grupo focal para escuchar las experiencias de los estudiantes realizándoles cinco preguntas diseñadas para este propósito. En la primera sesión de diagnóstico, los estudiantes estaban felices y con ganas de compartir su experiencia, todos querían hablar al tiempo por lo que a partir de la segunda sesión se establecieron reglas claras para participar en cada grupo focal. El establecer reglas de conversación, facilitó y permitió tener sesiones de conversación provechosas y enriquecedoras con los estudiantes (ver imagen 18).

Imagen 15

Estudiante escuchando en inglés el número de pin de Kahoot.



Nota: Estudiantes escuchando las instrucciones de la actividad. Fuente: Archivo personal (2022).

Imagen 16

Estudiante celebrando su victoria.



Nota: Estudiantes celebrando al finalizar la actividad. Fuente: Archivo personal (2022).

Imagen 17

Estudiante sorprendido por la respuesta.



Nota: Estudiantes sorprendidos al finalizar la actividad. Fuente: Archivo personal (2022).

Imagen 18

Estudiantes en el grupo focal.



Nota: Estudiantes durante el grupo focal. Fuente: Archivo personal (2022).

4.4. Intervención Objetivo 4

La última intervención siguió el mismo protocolo establecido en la actividad diagnóstico. Los estudiantes entraron al aula de sistemas alegres, mostrándose con confianza y seguridad para responder sobre el léxico presentado en esa última actividad.

Posteriormente, se realizó el último grupo focal, donde los estudiantes compartieron información valiosa sobre el impacto que generó las actividades ofrecidas. Esto puede verse reflejado en el comentario que realizó J.B: “me gustó esta actividad. Es una buena opción para aprender vocabulario” (ver grupo focal #6 en Anexo L).

La intervención finalizó con éxito y los estudiantes expresaron su ilusión por continuar con más actividades para aprender léxico en inglés.

5. Análisis de los resultados

En esta sección se muestran los hallazgos encontrados del análisis cuantitativo y cualitativo a las intervenciones realizadas.

El análisis cuantitativo se realiza a partir de estadísticas de los puntajes obtenidos por los estudiantes en las diferentes pruebas, mientras que el análisis cualitativo se realiza a partir de los testimonios obtenidos en los grupos focales.

La población para esta investigación corresponde a 10 estudiantes de grado tercero, y dado su tamaño, se optó por un análisis cuantitativo a partir de estadísticas descriptivas de los puntajes obtenidos por los estudiantes en las diferentes pruebas las cuales fueron calculadas utilizando la herramienta de Microsoft Excel (ver Anexo M). En particular, se usó el promedio de calificación como indicador principal del desempeño de los estudiantes, y otras estadísticas descriptivas, incluyendo la desviación estándar, se usaron para complementar el análisis.

Dado que algunas actividades contaban con diferentes números de preguntas, el análisis estadístico requirió de la normalización de los puntajes obtenidos en todas las pruebas, usando una escala de valoración entre 0.0 a 5.0, donde 0.0 corresponde a la mínima calificación de respuestas correctas y 5.0 a la máxima (ver Anexo M).

El análisis cualitativo se realizó a partir de los testimonios obtenidos en los grupos focales (ver Anexo L), los cuales se llevaron a cabo al finalizar cada una de las actividades usando como guía el formato presentado en el Anexo C.

Finalmente, es importante resaltar que en la implementación de las actividades participaron los 10 estudiantes de grado tercero; sin embargo, en la *Actividad 4* la estudiante M.K. no asistió a la prueba y en la *prueba final* no asistieron a la prueba los estudiantes nombrados como D.P., E.M. y S.B. Dado que estos estudiantes tuvieron solo una inasistencia de

las seis intervenciones, no se les retiró como parte de la muestra seleccionada, simplemente no obtuvieron calificación en las pruebas en la que no asistieron.

5.1. Hallazgos Objetivo 1

La tabla 2 contiene el resumen estadístico de los puntajes obtenidos por los estudiantes en la prueba diagnóstica, donde se puede apreciar que la calificación promedio fue de 0.75. La calificación máxima fue de 2.5 obtenida por J.B., mientras que 4 estudiantes presentaron la calificación mínima de 0.0, puntaje que corresponde a la moda de la muestra y por lo tanto, es la calificación que se presenta con mayor frecuencia (ver imagen 19). Por último, la desviación estandar de 0,78 lo que indica que no existe variación significativa entre las puntajes individuales y el promedio del grupo. Por lo tanto, se puede concluir que el nivel de léxico en los estudiantes es bastante bajo.

Tabla 2

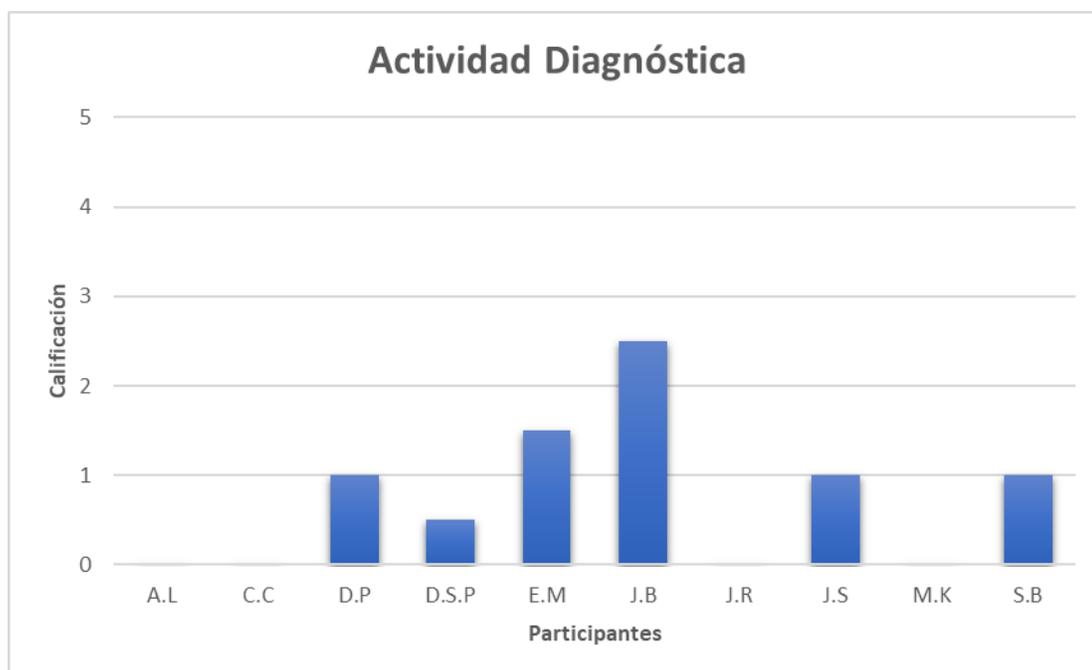
Datos estadísticos de la actividad diagnóstica.

Estadísticas	Actividad 0
Promedio	0,75
Máximo	2,5
Mínimo	0
Moda	0
Desviación estándar	0,78

Nota: Estadísticas del desempeño de los estudiantes en la actividad 0 (prueba diagnóstica). Las calificaciones tienen un rango de 0 a 5. Fuente: Elaboración Propia.

Imagen 19

Desempeño actividad diagnóstica.



Nota: La figura muestra el desempeño de calificación de la actividad diagnóstica de cada uno de los estudiantes que participaron en la prueba. Fuente: Elaboración propia.

La conversación desarrollada en el grupo focal ofrece algunas explicaciones a los bajos puntajes obtenidos. Considerando que la actividad diagnóstica contenía exclusivamente preguntas del formato 1, donde los estudiantes ingresaron respuestas con el teclado, cualquier error de digitación u ortográfico conducía a una respuesta incorrecta. La frustración con este ejercicio fue expresada por S.B.: “Reconocía algunas palabras, pero me falta. Reconocía algunas palabras, pero no sabía cómo escribirlas” (ver grupo focal #1 en ver Anexo L), o lo compartido por J.R. “Lo más difícil fue que se tenía que escribir” (ver grupo focal #1 en Anexo L). Por lo tanto, en algunos casos los estudiantes identificaban el vocabulario de la temática presentada en la actividad.

Estos resultados se relacionan con la teoría de adquisición de lenguas extranjeras de Krashen y Terrel (2015), donde se menciona que no se requiere aprender de las reglas gramáticas para la adquisición de un idioma extranjero incluyendo el léxico, ya que ésta se da forma natural en actividades como el escuchar, interactuar o ver videos, que hacen parte del contexto comunicativo, como se da en el caso del aprendizaje de la lengua materna. Sin embargo, para aprender un idioma extranjero y desarrollar toda la competencia lingüística sí se requiere de un proceso de aprendizaje formal.

5.2. Hallazgos Objetivo 2

Según el Tecnológico de Monterrey (2016), el uso adecuado de los elementos de la gamificación es fundamental para la motivación de los estudiantes y el éxito del proceso de aprendizaje. En este sentido, los comentarios recibidos de los grupos focales evidenciaron una recepción positiva de los estudiantes a las actividades de intervención desarrolladas en la plataforma *Kahoot*. Mas aún, los estudiantes proporcionaron comentarios que describen su satisfacción sobre la estética en la presentación de las preguntas, la retroalimentación ofrecida, la restricción de tiempo, y el objetivo de la actividad, los cuales corresponden a diferentes elementos de gamificación.

Por ejemplo, S.B. mencionó: “muy chévere aprender con los colores que coloca la plataforma, es más fácil” (ver grupo focal #3 en ver Anexo L). Por su parte, C.P. indicó: “lo más fácil es que uno relaciona las palabras con las imágenes que nos colocan en la pregunta y así uno escoge la respuesta” (ver grupo focal #2 en Anexo L). Igualmente, A.L. expresó: “es más fácil relacionar las palabras con las imágenes que nos colocan en *Kahoot*” (ver grupo focal #2 en Anexo L). Estos comentarios demuestran el éxito de la estética de las actividades, incluyendo la

paleta de colores usada por la plataforma; y la selección apropiada y pertinente de las imágenes y videos de acuerdo con las características de los estudiantes.

Adicionalmente, D.P. mencionó: “lo que más me gusta es que uno puede identificar las palabras incorrectas y esto nos ayuda para aprender el vocabulario” (ver grupo focal #1 en Anexo L). y que “lo que no me gustó es escribir, pero es chévere a la vez porque uno se da cuenta cuando te aparece la respuesta correcta que se esquivó por una sola letra” (ver grupo focal #3 en Anexo L). Estos testimonios relatan la utilidad de la retroalimentación inmediata que ofreció *Kahoot* a los estudiantes para el beneficio de su proceso de aprendizaje.

Por otra parte, M.K. compartió en uno de los grupos focales que “lo que menos me gustó fue que en algunas preguntas eran de escribir las palabras y se terminaba muy rápido el tiempo para contestar” (ver grupo focal #2 en Anexo L). Igualmente, C.C. expresó: “Lo que menos me gustó es que sentía que era poquito tiempo para responder” (ver grupo focal #5 en Anexo L). Estos comentarios muestran que la restricción de tiempo establecido no fue tan efectiva para algunas de las preguntas, especialmente las de formato 1, donde se requiere la digitación de las respuestas.

Por último, el objetivo de aprendizaje estipulado para cada actividad fue alcanzado, como lo revelan los comentarios recibidos en cada grupo focal. Por ejemplo, en las actividades orientadas al aprendizaje de léxico relacionado con lugares de la ciudad, J.R. expresó: “aprendimos los lugares de la ciudad en inglés” (ver grupo focal #2 en Anexo L) y C.C. mencionó: “Aprendí nuevas palabras sobre lugares de la ciudad que antes no había visto” (ver grupo focal #3 en Anexo L). En las actividades orientadas a las frutas, M.K. comentó: “aprendimos vocabulario sobre las frutas y cómo escribirlas” (ver grupo focal #4 en Anexo L), e igualmente, A.L. compartió: “Aprendí nuevo vocabulario de frutas en inglés como sandía, y que

había algunas frutas que se escriben igual que el español como coco.” (Ver grupo focal #5 en Anexo L).

5.3. Hallazgos Objetivo 3

La Tabla 3 muestra el resumen estadístico del desempeño de los estudiantes en las actividades de intervención pedagógica (denominadas como *Actividad 1, 2, 3 y 4*). Es importante resaltar que las actividades se diseñaron para enseñar a los estudiantes vocabulario nuevo y repasar léxico aprendido, incluyendo algunas de las palabras usadas en la prueba inicial. En este sentido, los resultados de la Tabla 3 muestran una notoria mejoría con respecto al diagnóstico, como se refleja en el promedio de calificación de la mayoría de las actividades, el cual es superior a 3 en contraste con el promedio 0.75 del diagnóstico. Adicionalmente, la desviación estándar de cada actividad ilustra uniformidad de las calificaciones entre los estudiantes respecto al promedio de calificación del grupo, exceptuando la actividad 4 con una variación estándar de 1.31, que se entiende al ver su calificación mínima de 1.0 y su calificación máxima de 5.0. Las variaciones de desempeño individuales pueden ser apreciadas en la imagen 20.

Tabla 3

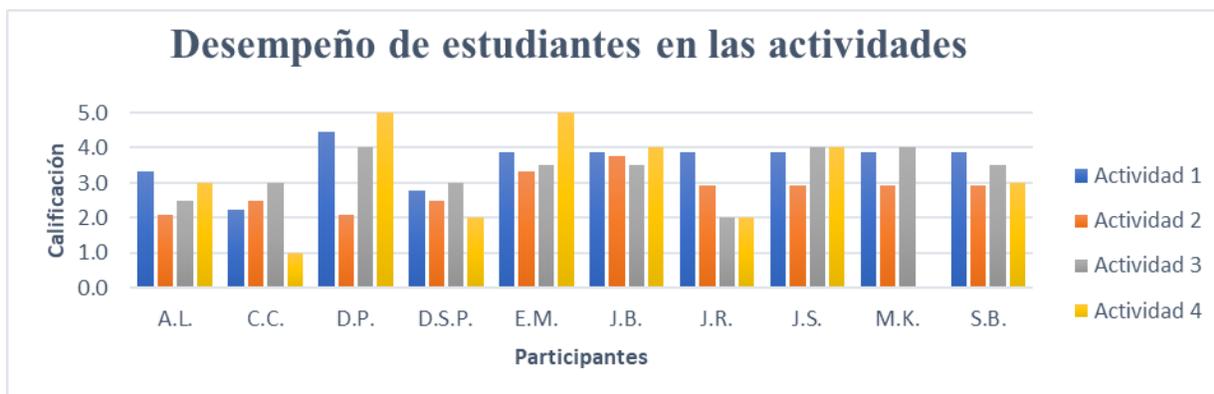
Datos estadísticos de las actividades de intervención.

Estadísticas	Actividad 1	Actividad 2	Actividad 3	Actividad 4
Promedio	3.61	2.79	3.30	3.22
Máximo	4.44	3.75	4.00	5.00
Mínimo	2.22	2.08	2.00	1.00
Moda	3.89	2.92	4.00	3.00
Desviación estandar	0.62	0.49	0.64	1.31

Nota: Esta tabla muestra los datos estadísticos de los resultados arrojados en las actividades 1, 2, 3 y 4. Fuente: Elaboración propia.

Imagen 20

Desempeño de estudiantes en las actividades.



Nota: Esta figura muestra el desempeño de calificación de cada uno de los estudiantes para la actividad 1, 2, 3 y 4. *Fuente:* Elaboración propia.

Para comprender el buen desempeño de los estudiantes, se comparten algunos testimonios de los estudiantes a lo largo de la intervención, los cuales evidencian cómo la creación de un ambiente divertido, motivador e interesante puede generar cambios positivos en el proceso de aprendizaje. Por ejemplo, C.C. mencionó: “fue divertido, aprendí, y fue entretenido” (ver grupo focal #2 en Anexo L), mientras que M.K. comentó: “a mí me gustó estas actividades en *Kahoot* porque es como un juego donde puedes aprender. Es muy divertido aprender inglés con una aplicación que es de juego” (ver grupo focal #6 en Anexo L), y D.P. compartió: “me encanta la idea de aprender vocabulario en *Kahoot*” (ver grupo focal #3 en Anexo L). Esta percepción obedece al uso de la gamificación en el contexto educativo, dado que el juego libera cantidades de dopamina suficientes para incrementar la atención, mejorar la memoria, y motivar y divertir a los participantes, facilitándoles el proceso de aprendizaje (García et al., 2020).

Los resultados estadísticos y los comentarios de los grupos focales demuestran que es posible adquirir léxico en inglés utilizando la plataforma *Kahoot* mediante actividades gamificadas, las cuales lograron hacer del aprendizaje una experiencia divertida.

5.4. Hallazgos Objetivo 4

Al comparar las estadísticas consignadas en la Tabla 4 sobre el desempeño de los estudiantes en la prueba diagnóstica (denominado como *Actividad 0*) y en la prueba final (*Actividad 5*), se evidencia el beneficio de las actividades desarrolladas en la plataforma *Kahoot* para el fortalecimiento del léxico de inglés.

En primera medida, el promedio de calificación, inicialmente de 0.75 en el diagnóstico, crece de forma significativa a un promedio de 4.4 en la actividad final. Adicionalmente, vemos que en la prueba inicial la calificación mínima es 0.0 y la máxima es 2.5, señalando el pobre nivel léxico en el grupo. En contraste, los resultados de la prueba final arrojaron una calificación mínima de 3.75 y una máxima de 5.0, demostrando la adquisición y el fortalecimiento del léxico por parte de todos los estudiantes. Más aún, la desviación estándar disminuyó de 0.78 a 0.43, indicando una mayor uniformidad en el desempeño de los estudiantes al final del proceso de intervención. Es importante mencionar que tres de los estudiantes no hicieron parte de la prueba final por razones de salud. Las variaciones de desempeño individuales pueden ser apreciadas en la imagen 21.

Tabla 4

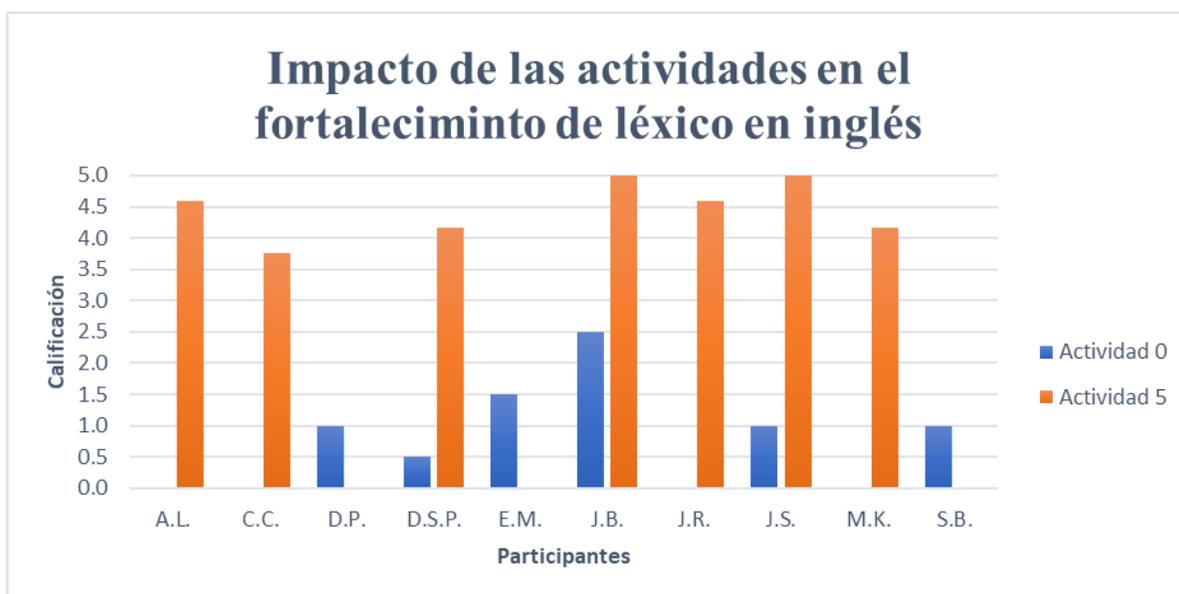
Datos estadísticos sobre impacto de la intervención.

Estadísticas	Actividad 0	Actividad 5
Promedio	0,75	4,46
Máximo	2,5	5
Mínimo	0	3,75
Moda	0	4,58
Desviación Estándar	0,78	0,43

Nota: Estadísticas del desempeño de los estudiantes en la actividad 0 (prueba diagnóstica) y la actividad 5 (prueba final). *Fuente:* Elaboración propia.

Imagen 21

Impacto de las actividades fortalecimiento del léxico de inglés.



Nota: Esta figura muestra el desempeño en la calificación de cada uno de los estudiantes tanto en la actividad 0 como en la actividad 5. *Fuente:* Elaboración propia.

El éxito de las actividades desarrolladas en la plataforma *Kahoot* también es resaltado por los comentarios aportados en los grupos focales. En primera medida, la satisfacción de los estudiantes con su aprendizaje, con la plataforma, y con las actividades es evidente al escuchar el comentario de A.L. “gracias a ustedes por dejarnos divertir un poco aprendiendo” (ver grupo focal #1 en Anexo L), el testimonio de J.S.: “estaría bien que ahora nos realizaran un examen de inglés sobre vocabulario porque pasaríamos todos” (ver grupo focal #6 en Anexo L), el relato de J.R.: “es más chévere aprender en *Kahoot* el vocabulario y además deberían aplicar *Kahoot* en las otras clases” (ver grupo focal #6 en Anexo L), y la sugerencia de J.B. “yo recomendaría para los próximos cursos utilizar *Kahoot* para aprender” (ver grupo focal #4 en Anexo L). Otros comentarios ilustran las distintas razones para dicha satisfacción. Por ejemplo, J.B. mencionó: “a mí me gusta utilizar *Kahoot* y otras aplicaciones con ese estilo. Yo aprendo mucho. Aparte a mí me gusta los videojuegos con preguntas como *Kahoot* se aprende bastante. Esta aplicación hace que el aprendizaje sea más ameno, más agradable” (ver grupo focal #3 en Anexo L). Estos comentarios confirman que las actividades desarrolladas en *Kahoot* dieron respuesta efectiva a sus necesidades de aprendizaje y concuerdan con el conectivismo, la teoría que promueve el aprendizaje y la adquisición del conocimiento a través del uso de las TIC (Fundación Telefónica Movistar Perú, 2012).

Más aún, los recursos ofrecidos por *Kahoot* permiten la construcción de procesos de aprendizaje que mejoran la experiencia ofrecida por metodologías tradicionales (Wang & Tahir, 2020), tal como lo menciona M.K. en diferentes etapas del proceso de intervención: “estamos aprendiendo más vocabulario utilizando *Kahoot*. En clase se explica en el tablero y a mí me gustaría que fuera más dinámico las clases como esta aplicación que tiene colores, es más interesante” (ver grupo focal #4 en Anexo L), y “a mí me gustó porque nos enseñó más cosas

con la aplicación de *Kahoot* porque es un poco difícil aprender con un maestro que le pone todo en el tablero” (ver grupo focal #2 en Anexo L).

Los resultados de la intervención también demostraron que los beneficios que ofrece la plataforma *Kahoot* pueden ir más allá del aprendizaje del inglés. Los grupos focales ofrecieron testimonios que sugieren que las herramientas digitales pueden ser usadas para el desarrollo de diferentes habilidades. Por ejemplo, las actividades pueden ser espacios que motiven a los estudiantes a la reflexión, fomenten el desarrollo del pensamiento crítico y la autonomía en el aprendizaje, tal como lo muestra el comentario de J.B. “una de las primeras veces que gano. Lo que aprendí es que lo importante no es ganar sino disfrutar y aprender” (ver grupo focal #3 en Anexo L). En este sentido, la plataforma *Kahoot* es una herramienta idónea para promover y fortalecer competencias para la vida como lo son las competencias del siglo XXI.

Conclusiones

A nivel disciplinar sobre la competencia léxica

La plataforma *Kahoot* es una herramienta que facilita la adquisición, aprendizaje y fortalecimiento de la competencia léxica del inglés. El diseño de la plataforma *Kahoot*, y en particular, los elementos de gamificación que la conforman permiten la creación de espacios de aprendizaje divertidos, dinámicos y motivadores, que mejoran la experiencia ofrecida por metodologías tradicionales, y permite acoplarse a las características de los estudiantes, especialmente su necesidad por el uso de tecnologías.

Gracias a la flexibilidad en el uso de herramientas de audio, imagen, y video en un ambiente interactivo y ameno, la plataforma *Kahoot* es un recurso adecuado para fomentar el aprendizaje del inglés donde las reglas gramaticales no sean el foco de la experiencia, sino la interacción directa de los estudiantes con el lenguaje, emulando los procesos de aprendizaje natural que los hablantes nativos del idioma llevan a cabo. En este sentido, la plataforma ofrece la posibilidad de acompañar al estudiante en el desarrollo de diversas habilidades, incluyendo el aprendizaje del léxico.

A nivel pedagógico en la aplicación de las TIC

Las actividades desarrolladas en la plataforma *Kahoot* lograron despertar en los estudiantes de grado tercero de primaria emociones positivas como la alegría, diversión y gusto por el inglés, comportamientos deseados para el aprendizaje del idioma. Esto evidenció que *Kahoot* es un buen recurso metodológico que puede ser incluido regularmente en las prácticas pedagógicas para potencializar el aprendizaje de la competencia léxica.

Más aún, después de la intervención, los estudiantes siguieron solicitando en la asignatura nuevas sesiones para aprender vocabulario a través de la plataforma, lo que motivó la

decisión de implementar una estrategia de aula invertida en la que los estudiantes realizan actividades de *Kahoot* en casa para aprender o practicar vocabulario visto en clase. Aunque este estudio se enfocó el aprendizaje de léxico, es evidente que con un poco más de trabajo, el uso de *Kahoot* puede ser extendido para abarcar otras competencias, incluyendo la escucha y el habla.

Finalmente, la experiencia de los estudiantes con *Kahoot* demostró que la plataforma tiene el potencial para ser usada simultáneamente en el desarrollo de competencias para la vida, incluyendo el pensamiento crítico, la empatía, la alfabetización digital, el trabajo colaborativo, y el aprendizaje autónomo, en otras palabras, la plataforma *Kahoot* es una herramienta idónea para promover y fortalecer las competencias del siglo XXI.

Impacto institucional de la propuesta

Los resultados exitosos de la intervención pedagógica para el aprendizaje de léxico del inglés fueron difundidos al resto de la planta docente de la institución educativa, motivando a varios profesores a aprender a utilizar la plataforma *Kahoot* y otros recursos digitales para apoyar, mejorar, e innovar el proceso de enseñanza y aprendizaje en sus asignaturas.

El interés de los docentes fue luego compartido con las directivas de la instrucción, quienes ven en el uso de la plataforma *Kahoot* una oportunidad para la actualización de las prácticas educativas en la institución. Y aunque no han sido adoptadas formalmente, el cronograma de capacitación docente ha incluido el uso de plataformas y recursos digitales orientados a la educación.

Recomendaciones

Los resultados de la investigación y los comentarios de los estudiantes señalan diferentes aspectos que pueden ser mejorados a la hora de usar la plataforma *Kahoot* para el aprendizaje de léxico del inglés. En primera medida, se recomienda verificar y ajustar el tiempo límite para responder las actividades desarrolladas en *Kahoot* de acuerdo con las experiencias y necesidades de aprendizaje de los estudiantes.

Así mismo, se recomienda emplear diferentes estilos de pregunta como falso y verdadero, selección múltiple, organizador de respuestas, entre otros, para evitar la monotonía y mantener el interés y la atención de los estudiantes en las actividades.

En esta investigación la intervención se realizó en cuatro sesiones, pero es importante resaltar que entre mayor sea el número de actividades, mayor es la posibilidad de obtener los resultados deseados. En este sentido, se recomienda considerar la complejidad de la temática para determinar el número y formato de las actividades a implementar en la plataforma *Kahoot*. Igualmente, se recomienda que los ejercicios con un objetivo similar se apliquen en sesiones consecutivas minimizando el tiempo entre ellas. De esta manera, tanto estudiantes como docentes pueden ver más rápido evidencias de aprendizaje.

Dada las características de *Kahoot*, el uso de dicha plataforma es idóneo en el marco del modelo de aprendizaje de aula invertida. Por lo tanto, se recomienda usar *Kahoot* para diseñar e implementar actividades que los estudiantes puedan desarrollar en sus hogares para complementar y fortalecer lo aprendido en la clase.

De acuerdo con los testimonios de los estudiantes y los resultados positivos obtenidos en la investigación, se recomienda a nivel institucional el uso de la plataforma *Kahoot* para el apoyo en el proceso de aprendizaje en otras áreas académicas.

Igualmente, se recomienda al Ministerio de Educación Nacional la capacitación y promoción de plataformas educativas y otros recursos digitales para su aplicación pedagógica. Adicionalmente, se sugiere fomentar y patrocinar investigación que permita explorar los beneficios de dichos recursos en la de educación colombiana, y que conlleven al desarrollo de mejores prácticas.

Finalmente, el trabajo desarrollado puede ser adaptado y extendido en futuras investigaciones sobre el uso pedagógico de *Kahoot* y otras plataformas educativas digitales. A los futuros investigadores, se recomienda llevar a cabo el estudio en una población de estudiantes más numerosa que conduzca a un análisis estadístico exhaustivo y permita un análisis de inferencia.

Referencias

- Acosta, A. & Lobatón, L. (2015). *Proyecto Bilingüismo 2015 I.E.T.C. Las Américas*.
<http://ielasamericas.edu.co/cms/wp-content/uploads/2015/11/proyecto-bilinguismo-primaria.pdf>
- Alcaldía de Bogotá (s.f.). *Lo que debes saber si visitas Bogotá por primera vez*.
<https://bogota.gov.co/mi-ciudad/turismo/visita-bogota-por-primera-vez-lo-que-todo-turista-debe-saber>
- Alcaldía de Barrios Unidos (s.f.). *Historia de la localidad*. <http://www.barriosunidos.gov.co/mi-localidad/conociendo-mi-localidad/historia>
- Alcaldía de Barrios Unidos (2020). *Documento diagnóstico POT 2020-Localidad 12 Barrios Unidos*. <http://www.barriosunidos.gov.co/transparencia/informacion-interes/publicacion/investigaciones/documento-diagnostico-pot-2020>
- Baralo, M. (2005). La competencia léxica en el marco común europeo. Marco común europeo para las lenguas: enseñanza, aprendizaje y evaluación. Propuestas para la enseñanza de ELE, pag 27-48. *Universidad de Nebrija*.
https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/carabela/pdf/58/58_027.pdf
- Beltrán, M. (2017). *El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera*.
<https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/227/224>
- Benito, B. & Salinas, J. (2016). *La investigación basada en Diseño en Tecnología Educativa*.
<https://revistas.um.es/riite/article/view/260631>
- Campos, L. (2012). Conectivismo como teoría de aprendizaje: conceptos, ideas, y posibles imitaciones. *Revista Educación y tecnología*.
<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/4169414.pdf>

Cerdas, G. & Ramírez, J. (2015). La enseñanza de lenguas extranjeras: historia, teoría y práctica.

Revista de Lenguas modernas.

<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/rlm/article/view/19687/19767>

Consejo de Europa (2001). *Marco Común Europeo para las lenguas: aprendizaje, enseñanza y*

evaluación. https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/marco/cvc_mer.pdf

Cornella, P., Estebanell, M. & Brusi, D. (2020). *Gamificación y aprendizaje basada en juegos.*

Consideraciones generales y algunos ejemplos para la enseñanza de la geografía.

<https://www.raco.cat/index.php/ECT/article/view/372920/466561>

Decreto 3870 de 2006 (2006, 2 de Noviembre). Ministerio de Educación Nacional,

https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-112277_archivo_pdf.pdf

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R. & Nacke, L. (2011). *From game design elements to*

gamefulness: Defining “Gamification”.

[https://www.researchgate.net/publication/230854710_From_Game_Design_Elements_to](https://www.researchgate.net/publication/230854710_From_Game_Design_Elements_to_Gamefulness_Defining_Gamification)

[_Gamefulness_Defining_Gamification](https://www.researchgate.net/publication/230854710_From_Game_Design_Elements_to_Gamefulness_Defining_Gamification)

DNP (s.f.). *Departamento Nacional de Planeación: Participantes en el proyecto Visión*

Colombia II Centenario.

https://archivo.cepal.org/pdfs/GuiaProspectiva/visionColombiaIcentenario_2019comple

[.pdf](https://archivo.cepal.org/pdfs/GuiaProspectiva/visionColombiaIcentenario_2019comple)

Fundación Telefónica Movistar Perú (2012). *George Siemens -Conectivismo-Lima, 2012.*

[Video]. YouTube. <https://www.youtube.com/watch?v=s77NwWkVth8>

García, F., Cara, J., Martínez, J., & Cara, M. (2020). *La gamificación en el proceso de*

enseñanza-aprendizaje: una aproximación teórica.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7643607>

- González, C. (2019). *Gamificación en el aula: ludificando espacios de enseñanza -aprendizaje presenciales y espacios virtuales*.
https://www.researchgate.net/publication/334519680_Gamificacion_en_el_aula_ludificando_espacios_de_ensenanza-aprendizaje_presenciales_y_espacios_virtuales
- Guzmán, Z., Lozano, A., Ruda, V., & Vargas, L. (2015). *Imágenes como recurso pedagógico para la enseñanza del vocabulario en inglés en estudiantes de primaria del Colegio Francisco de Paula Santander IED*. Universidad de la Salle.
https://ciencia.lasalle.edu.co/cgi/viewcontent.cgi?article=1017&context=lic_lenguas
- Hernandez, R. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw Hill (6ta edición).
<http://observatorio.epacartagena.gov.co/wp-content/uploads/2017/08/metodologia-de-la-investigacion-sexta-edicion.compressed.pdf>
- Ley 115 de 1994 (1994, 8 de Febrero). *Congreso de la República* (p 7).
https://www.mineducacion.gov.co/1621/articles-85906_archivo_pdf.pdf
- Ley 1651 de 2013(2013, 12 de Julio). *Congreso de la República*. <http://www.suin-juriscol.gov.co/viewDocument.asp?ruta=Leyes/1685875>
- Manga, A. (2008). *Lengua segunda(L2) lengua extranjera (LE): Factores e incidencias de enseñanza/aprendizaje*.
<http://www.tonosdigital.es/ojs/index.php/tonos/article/view/249/190>
- Martínez, G. (2017). *Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot*. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6228338>
- Martínez, M. (s.f.). *Guía de material visual, Marco Referencial*.
<http://ri.uaemex.mx/oca/bitstream/20.500.11799/35129/1/secme-21453.pdf>

MEN (s.f.). *Bases para una nación bilingüe y competitiva.*

<https://www.mineducacion.gov.co/1621/article-97498.html>

MEN (2016). *Programa Nacional de Bilingüismo.*

<https://aprende.colombiaaprende.edu.co/es/colombiabilingue/86748>

MEN (2006). *Guía N 22- Estándares Básicos de Competencias en lengua extranjera: inglés.*

https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-115174_archivo_pdf.pdf

MEN (2017). *Plan Nacional Decenal de Educación 2016-2026 (p. 52).*

https://www.mineducacion.gov.co/1759/articles-392871_recurso_1.pdf

Ministerio del Trabajo (s.f.). *Ficha técnica trabajo infantil Bogotá Distrito Capital.*

<https://app2.mintrabajo.gov.co/siriti/info/Fichas-2020/Bogota-Distrito-Capital.pdf>

Mora, A. (2005). Guía para elaborar una propuesta de investigación. *Revista educación.*

<https://www.redalyc.org/pdf/440/44029206.pdf>

Núñez, J. (2017). *Los Métodos mixtos en la investigación en educación.*

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6054869>

Otto, K., Krohn, C. & Sabitzer, B. (2020). *Immersion into de world of gaming: An approach of introducing gamification in an educational context.*

https://www.researchgate.net/publication/341471350_Immersion_into_the_World_of_Gaming_An_Approach_of_Introducing_Gamification_in_an_Educational_Context

Reyes, W. & Quiñonez, S. (2018). El potencial de la gamificación para la educación a distancia en México. *Universidad Autónoma de Yucatán.*

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6531563>

Rodríguez, L, García D, Guevara, C., & Erazo, J. (2020). Alianza entre el aprendizaje y juego: gamificación como estrategia metodológica que motiva el aprendizaje de inglés. *Revista*

arbitrada interdisciplinaria Koinonía.

<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=7610753>

Rojas, J., Álvarez, A., & Bracero, D. (2021). Uso de Kahoot como elemento motivador en el proceso de enseñanza-aprendizaje. *Revista Cátedra.*

<http://www.dspace.uce.edu.ec/handle/25000/22596>

Sanhueza, C., Ferreira, C., & Sáez, K. (2018). Desarrollo de la competencia léxica a través de estrategias de aprendizaje de vocabulario en aprendientes de inglés como lengua extranjera. *Universidad de Concepción.* http://www.scielo.org.pe/scielo.php?pid=S0254-92392018000200002&script=sci_arttext

Secretaría de Cultura, Recreación y Deporte (s.f.). *Localidad de Barrios Unidos.*

<https://www.culturarecreacionydeporte.gov.co/es/localidades/barrios-unidos>

Secretaría Distrital de Planeación (2019). *Barrios Unidos.* <http://www.sdp.gov.co/gestion-estudios-estrategicos/estratificacion/estratificacion-por-localidad>

Siemens, G. (2004). *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital.*

<https://skat.ihmc.us/rid=1J134XMRS-1ZNYMT4-13CN/George%20Siemens%20-%20Conectivismo-una%20teor%C3%ADa%20de%20aprendizaje%20para%20la%20era%20digital.pdf>

Tecnológico de Monterrey (2016). Gamificación. *Observatorio de Innovación educativa.*

<https://observatorio.tec.mx/edutrendsgamificacion>

UNESCO (2016). *Educación 2030: Declaración de Incheon y Marco de Acción para la realización del objetivo de desarrollo sostenible 4.*

https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000245656_spa

UNESCO (s.f.). *La UNESCO avanza. La agenda 2030 para el desarrollo sostenible.*

http://www.unesco.org/new/fileadmin/MULTIMEDIA/FIELD/Hanoi/2030_Brochure_SP.pdf

Universidad Autónoma del estado de México (s.f.). *Guión explicativo “aplicación del conocimiento II” Definición del marco contextual.*

http://ri.uaemex.mx/bitstream/handle/20.500.11799/103743/secme-27284_1.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

Ugalde, N., & Balbastre, F. (2013). *Investigación cuantitativa e investigación cualitativa: Buscando de las ventajas de las diferentes metodologías de investigación.*

<https://revistas.ucr.ac.cr/index.php/economicas/article/view/12730/11978>

Veeduría Distrital (2020). *Barrios Unidos, ficha local.*

<http://veeduriadistrital.gov.co/sites/default/files/files/Publicaciones%202020/Ficha%20Local%20Barrios%20unidos.pdf>

Wang, A., & Tahir, R. (2020). *The effect of using Kahoot! for learning- A literature review.*

<https://www.sciencedirect.com/science/article/pii/S0360131520300208>

Imágenes

Imagen 1: Adaptado de *Bogotá avanza con su marca de ciudad*, de la Alcaldía de Bogotá

[Fotografía],2019, (<https://images.app.goo.gl/DwW4wjuW7Ak45cGY9>)

Imagen 2: Adaptado de *Barrios Unidos*, de Google Maps [Fotografía],2021,

(<https://www.google.com/search?q=localidad+barrios+unidos&oq=localidad+barrios+&aqs=chrome.0.0i512j69i57j0i512l3j69i60l3.4905j0j7&sourceid=chrome&ie=UTF-8>)

Imagen 3: Adaptado de *La Castellana*, de Google Maps [Fotografía],2021,

(https://www.google.com/search?q=barrio+la+castellana+google+maps&ei=TS86YZS_FISOwbkPlbuieA&oq=Barrio+La+Castellana+googlr&gs_lcp=Cgdnd3Mtd2l6EAEYADIHCCEQChCgATIECCEQCj0HCAAQRxCwAz0HCAAQsAMQQzoNCC4QyAMQsAMQQxCTAjoKCC4QyAMQsAMQQzoQCC4QxwEQrweQyAMQsAMQQzoKCC4QyQMQQxCTAjoFCAAQkgM6BQguEIAEOgUIABCABDoLCC4QgAQQxwEQrwe6CAguEIAEEJMCOgQIABBDOgQILhBDOgoILhDHARCvARBDOgIIJjoGCAAQFhAeSgUIOBIBMUoECEEYAFChEFi0N2CCQmgEcAJ4AIABnQGIAe0JkgEEMC4xMJgBAKABAcgBDsABAQ&client=gws-wiz)

Imagen 4: Adaptado de *Colegio Monserrate*, de la autora [Fotografía], (2021)

Imagen 5: Adaptado de *Marco Conceptual*, de la autora [Fotografía], (2021),

(<https://venngage.net/ps/DvkrJeUcRoQ/marco-conceptual>)

Imagen 6: Adaptado de *Diseño ruta de Investigación*, de la autora [Imagen], (2021).

Imagen 7: Adaptado *Estudiantes escuchando la Introducción* [Imagen], (2022).

Imagen 8: Adaptado *Estudiantes concentrados en la actividad* [Imagen], (2022).

Imagen 9: Adaptado *Presentación de las preguntas* [Imagen], (2022).

Imagen 10: Adaptado *Ejemplo de retroalimentación ofrecida por Kahoot* [Imagen], (2022).

Imagen 11: Adaptado Diseño pregunta Kahoot escribir la respuesta [Imagen], (2022).

Imagen 12: Adaptado Diseño pregunta selección múltiple [Imagen], (2022).

Imagen 13 Adaptado Diseño pregunta falso o verdadero [Imagen], (2022).

Imagen 14: Adaptado Diseño pregunta organizador de respuestas [Imagen], (2022).

Imagen 15: Adaptado Estudiantes escuchando en inglés el número de pin de Kahoot [Imagen], (2022).

Imagen 16: Adaptado Estudiante celebrando su victoria [Imagen], (2022).

Imagen 17: Adaptado Estudiantes sorprendido por la respuesta [Imagen], (2022).

Imagen 18: Adaptado Estudiantes en el grupo focal [Imagen], (2022).

Imagen 19: Adaptado Desempeño actividad diagnóstica [Imagen], (2022).

Imagen 20: Adaptado Desempeño de estudiantes en las actividades [Imagen], (2022).

Imagen 21: Adaptado Impacto actividades fortalecimiento de léxico en inglés [Imagen], (2022).

Anexos

Anexo A. Carta de permiso de aplicación.

Bogotá D.C., 25 de Octubre de 2021

SEÑORA

DIANA CAROLINA RODRIGUEZ PARDO

RECTORA

COLEGIO MONSERRATE

Cordialmente solicito el permiso de la aplicación en los estudiantes de grado tercero de mi proyecto de grado de la Maestría en Recursos Digitales Aplicados a la Educación de la Universidad de Cartagena. Mi proyecto de grado tiene como propósito fortalecer la competencia léxica en el área de inglés en los estudiantes de este curso de la institución, haciendo uso de la plataforma digital *Kahoot*. La aplicación de esta investigación se realizará virtualmente conectándome con los estudiantes a través de Meet de Google, plataforma que emplea la institución para encuentros sincrónicos.

La implementación de la Investigación se ejecutará de la siguiente forma:

1. Aplicación de Prueba Diagnóstica para evaluar el nivel de léxico de los estudiantes a través de la plataforma *Kahoot*.
2. Implementación de 4 sesiones de actividades pedagógicas propuesta para fortalecer el léxico de inglés haciendo uso de la plataforma digital *Kahoot*.
3. Aplicación de Prueba Final para evaluar el impacto de la plataforma *Kahoot* para el fortalecimiento del léxico de inglés en los estudiantes.
4. Realización de un focus group para conocer por parte de los estudiantes su experiencia aprendiendo inglés a través de la plataforma *Kahoot*.

Agradezco su colaboración y apoyo en la realización de mi proyecto de grado

Atentamente,


Beatriz Elena Rodríguez Pardo

Aprobación:


Rectora Colegio Monserrate.

Anexo B. Carta de consentimiento informado de algunos padres de familia

Bogotá D.C., Marzo 10 de 2022

CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO INVESTIGACIÓN

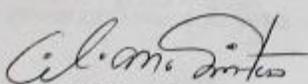
Como Padre de familia de **PINZON QUINTERO DAVID SANTIAGO**, me permito autorizar a mi hijo/hija para que participe en la Investigación cuyo propósito es el **fortalecimiento de la competencia léxica del inglés en los estudiantes de grado de su hijo/hija, haciendo uso de la plataforma Kahoot**, avalado Institucionalmente por la Universidad de Cartagena.

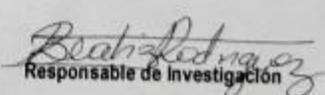
Características de la Investigación:

- ✓ Participación en actividades pedagógicas para el aprendizaje del léxico del inglés utilizando la plataforma educativa digital Kahoot.
- ✓ Se realizarán varias sesiones para la implementación de las actividades propias de la Investigación propuesta.
- ✓ Se recolectarán algunos datos estadísticos de forma anónima (sin citar al estudiante).
- ✓ Se tomarán algunas fotos e imágenes de las actividades que se realicen.
- ✓ La persona responsable será: Beatriz Elena Rodríguez Pardo, con la supervisión del Colegio.

Estas sesiones se realizarán virtualmente dentro del colegio, pues la Investigación se da dentro de la **Maestría en Recursos Digitales Aplicados a la Educación** que la persona responsable cursa en la Facultad de Ciencias Sociales y Educación de la Universidad de Cartagena.

Con base a lo anterior otorgo mi consentimiento informado para que mi hijo/hija participe en las actividades propuestas de la Investigación.


Firma del Padre de Familia


Responsable de Investigación

Bogotá D.C., Marzo 10 de 2022

CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO INVESTIGACIÓN

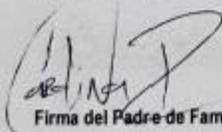
Como Padre de familia de MEDINA RODRIGUEZ ANA LUCIA, me permito autorizar a mi hijo/hija para que participe en la Investigación cuyo propósito es el **fortalecimiento de la competencia léxica del inglés en los estudiantes de grado de su hijo/hija, haciendo uso de la plataforma Kahoot**, avalado Institucionalmente por la Universidad de Cartagena.

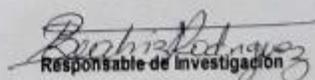
Características de la Investigación:

- ✓ Participación en actividades pedagógicas para el aprendizaje del léxico del inglés utilizando la plataforma educativa digital Kahoot.
- ✓ Se realizarán varias sesiones para la implementación de las actividades propias de la Investigación propuesta.
- ✓ Se recolectarán algunos datos estadísticos de forma anónima (sin citar al estudiante).
- ✓ Se tomarán algunas fotos e imágenes de las actividades que se realicen.
- ✓ La persona responsable será: Beatriz Elena Rodríguez Pardo, con la supervisión del Colegio.

Estas sesiones se realizarán virtualmente dentro del colegio, pues la Investigación se da dentro de la **Maestría en Recursos Digitales Aplicados a la Educación** que la persona responsable cursa en la Facultad de Ciencias Sociales y Educación de la Universidad de Cartagena.

Con base a lo anterior otorgo mi consentimiento informado para que mi hijo/hija participe en las actividades propuestas de la Investigación.


Firma del Padre de Familia


Responsable de Investigación

Bogotá D.C., Marzo 10 de 2022

CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO INVESTIGACIÓN

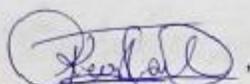
Como Padre de familia de **PAREDES OTINIANO MARIAJUAKINA VALERIA**, me permito autorizar a mi hijo/hija para que participe en la Investigación cuyo propósito es el **fortalecimiento de la competencia léxica del inglés en los estudiantes de grado de su hijo/hija, haciendo uso de la plataforma Kahoot**, avalado institucionalmente por la Universidad de Cartagena.

Características de la Investigación:

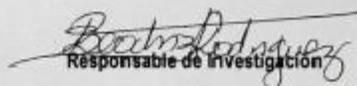
- ✓ Participación en actividades pedagógicas para el aprendizaje del léxico del inglés utilizando la plataforma educativa digital Kahoot.
- ✓ Se realizarán varias sesiones para la implementación de las actividades propias de la Investigación propuesta.
- ✓ Se recolectarán algunos datos estadísticos de forma anónima (sin citar al estudiante).
- ✓ Se tomarán algunas fotos e imágenes de las actividades que se realicen.
- ✓ La persona responsable será: Beatriz Elena Rodríguez Pardo, con la supervisión del Colegio.

Estas sesiones se realizarán virtualmente dentro del colegio, pues la Investigación se da dentro de la **Maestría en Recursos Digitales Aplicados a la Educación** que la persona responsable cursa en la Facultad de Ciencias Sociales y Educación de la Universidad de Cartagena.

Con base a lo anterior otorgo mi consentimiento informado para que mi hijo/hija participe en las actividades propuestas de la Investigación.



Firma del Padre de Familia



Responsable de Investigación

Bogotá D.C., Marzo 10 de 2022

CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO INVESTIGACIÓN

Como Padre de familia de PARRADO CARREÑO DANNA VALENTINA, me permito autorizar a mi hijo/hija para que participe en la Investigación cuyo propósito es el fortalecimiento de la competencia **léxica del inglés en los estudiantes de grado de su hijo/hija, haciendo uso de la plataforma Kahoot**, avalado Institucionalmente por la Universidad de Cartagena.

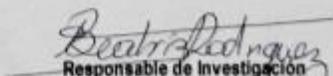
Características de la Investigación:

- ✓ Participación en actividades pedagógicas para el aprendizaje del léxico del inglés utilizando la plataforma educativa digital Kahoot.
- ✓ Se realizarán varias sesiones para la implementación de las actividades propias de la Investigación propuesta.
- ✓ Se recolectarán algunos datos estadísticos de forma anónima (sin citar al estudiante).
- ✓ Se tomarán algunas fotos e imágenes de las actividades que se realicen.
- ✓ La persona responsable será: Beatriz Elena Rodríguez Pardo, con la supervisión del Colegio.

Estas sesiones se realizarán virtualmente dentro del colegio, pues la Investigación se da dentro de la **Maestría en Recursos Digitales Aplicados a la Educación** que la persona responsable cursa en la Facultad de Ciencias Sociales y Educación de la Universidad de Cartagena.

Con base a lo anterior otorgo mi consentimiento informado para que mi hijo/hija participe en las actividades propuestas de la Investigación.


Firma del Padre de Familia


Responsable de Investigación

Bogotá D.C., Marzo 10 de 2022

CARTA DE CONSENTIMIENTO INFORMADO INVESTIGACIÓN

Como Padre de familia de **RAMÍREZ LÓPEZ JULIO SANTIAGO**, me permito autorizar a mi hijo/hija para que participe en la Investigación cuyo propósito es el fortalecimiento de la competencia **léxica del inglés en los estudiantes de grado de su hijo/hija, haciendo uso de la plataforma Kahoot**, avalado Institucionalmente por la Universidad de Cartagena.

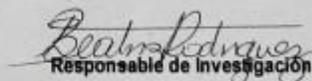
Características de la Investigación:

- ✓ Participación en actividades pedagógicas para el aprendizaje del léxico del inglés utilizando la plataforma educativa digital *Kahoot*.
- ✓ Se realizarán varias sesiones para la implementación de las actividades propias de la Investigación propuesta.
- ✓ Se recolectarán algunos datos estadísticos de forma anónima (sin citar al estudiante).
- ✓ Se tomarán algunas fotos e imágenes de las actividades que se realicen.
- ✓ La persona responsable será: Beatriz Elena Rodríguez Pardo, con la supervisión del Colegio.

Estas sesiones se realizarán virtualmente dentro del colegio, pues la Investigación se da dentro de la **Maestría en Recursos Digitales Aplicados a la Educación** que la persona responsable cursa en la Facultad de Ciencias Sociales y Educación de la Universidad de Cartagena.

Con base a lo anterior otorgo mi consentimiento informado para que mi hijo/hija participe en las actividades propuestas de la Investigación.


Firma del Padre de Familia


Beatriz Elena Rodríguez
Responsable de Investigación

Anexo C. Formato grupo focal

Fecha:

Nombre de la Sesión:

Mediador: Beatriz Rodríguez

Ya todos estamos reunidos y me gustaría hablar con ustedes y escucharlos sobre su experiencia realizando la actividad. Antes, quiero que tengamos claro que este es un espacio seguro para aprender donde vamos a valorar y respetar todas las opiniones e inquietudes que tengan. Así que siéntanse tranquilos y en confianza para hablar, preguntar y opinar.

Tabla 5

Estructura de preguntas de los grupos focales.

Tema	Proceso de Aprendizaje
Pregunta N 1	¿Qué aprendieron con estas actividades? ¿Cómo se sintieron practicando y aprendiendo vocabulario en esta actividad? ¿Qué fue lo que más les gustó y lo que menos les gustó de la actividad?
Pregunta N 2	
Pregunta N 3	
Tema	Plataforma <i>Kahoot</i>
Pregunta N 4	¿Cómo les pareció realizar esta la actividad en <i>Kahoot</i> ?
Pregunta N 5	¿Qué fue lo más fácil y lo más difícil de realizar en la actividad en <i>Kahoot</i> ?

Nota: Cuestionario conducido en los grupos focales. Fuente: elaboración propia

Anexo D. Estructura y enlace de acceso a la prueba diagnóstica

Tabla 6

Secuencia didáctica de la prueba diagnóstica.

Actividad de Inicio
<p>Se realiza una narrativa Introdutoria</p> <p>Beatriz: El día de hoy los voy a invitar a que nos imaginemos en la siguiente historia Se plantea una salida pedagógica para los estudiantes de grado tercero de la institución a la ciudad de New York en Estados Unidos. Es verano y es la temporada de consumo de variedad de frutas deliciosas. Es importante tener presente que en la ciudad de New York tenemos que desenvolvernos y preguntar en inglés los diferentes lugares de la ciudad donde queremos visitar o necesitamos ir.</p> <p>Para estar listos, ¿qué vocabulario creen ustedes nos puede ser de gran utilidad? (nombre de colores, lugares de la ciudad o nombres de frutas).</p> <p>Estudiantes: Espacio para que den respuesta a la pregunta.</p> <p>Beatriz: Ahora, los invito a realizar la siguiente actividad en la plataforma <i>Kahoot</i>..</p>
Actividad de Desarrollo
<p>Antes de iniciar, las Instrucciones para realizar la actividad en Kahoot son:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Cuando ingresen al enlace, les aparecerá un cuadro morado donde les piden unirse al juego, colocar su nombre y oprimir la opción verde que tiene como nombre de <i>¡listo, vamos!</i> ✓ Responder las preguntas propuestas en un límite de tiempo que está establecido entre 20 a 30 segundos. ✓ Deben escribir la respuesta que creen que es correcta por cada pregunta. ✓ Cada vez que terminen de dar respuesta, y para dar inicio a la siguiente pregunta se debe oprimir en la opción <i>siguiente</i>. ✓ Cuando se dé respuesta incorrecta, la plataforma les muestra la respuesta correcta en color verde y arrojará la respuesta incorrecta ✓ En cada pregunta se muestra una imagen o video para poder dar respuesta. <p>Estaré pendiente si tiene alguna dificultad</p> <p>Link prueba diagnóstica: https://kahoot.it/challenge/02466707</p> <p>Pin del juego: 02466707</p>
Actividad de Cierre
<p>Me gustaría hablar con ustedes y escucharlos sobre su experiencia realizando la actividad. Antes, quiero que tengamos claro que este es un espacio seguro para aprender donde vamos a valorar y</p>

respetar todas las opiniones e inquietudes que tengan. Así que siéntanse tranquilos y en confianza para hablar, preguntar y opinar.

Implementación del Grupo focal (5 preguntas)

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 7

Estructura de la prueba diagnóstica.

Título de la Actividad diagnóstica	<i>Let's practice</i>
Número de preguntas	10
Pregunta N 1	What is this place?
Se muestra	Imagen
Tipo de Pregunta	Añadir Respuesta
Opciones de respuesta	Única respuesta
Límite de tiempo	30 segundos
Pregunta N 2	What is this place?
Se muestra	Video
Tipo de Pregunta	Añadir Respuesta
Opciones de respuesta	Única respuesta
Límite de tiempo	30 segundos
Pregunta N 3	What is this fruit?
Se muestra	Image
Tipo de Pregunta	Añadir Respuesta
Opciones de respuesta	Única respuesta
Límite de tiempo	30 segundos
Pregunta N 4	Where is this Kid?
Se muestra	Imagen
Tipo de Pregunta	Añadir Respuesta
Opciones de respuesta	Única respuesta
Límite de tiempo	30 segundos
Pregunta N 5	What is the name of these fruit?

Se muestra	Imagen
Tipo de Pregunta	Añadir Respuesta
Opciones de respuesta	Única respuesta
Límite de tiempo	30 segundos
Pregunta N 6	What is this?
Se muestra	Video
Tipo de Pregunta	Añadir Respuesta
Opciones de respuesta	Única respuesta
Límite de tiempo	30 segundos
Pregunta N 7	Where is she?
Se muestra	Image
Tipo de Pregunta	Añadir Respuesta
Opciones de respuesta	Única respuesta
Límite de tiempo	30 segundos
Pregunta N 8	What is this fruit?
Se muestra	Imagen
Tipo de Pregunta	Añadir Respuesta
Opciones de respuesta	Única respuesta
Límite de tiempo	30 segundos
Pregunta N 9	Where is this place?
Se muestra	Imagen
Tipo de Pregunta	Añadir Respuesta
Opciones de respuesta	Única respuesta
Límite de tiempo	30 segundos
Pregunta N 10	What is the name of this fruit?
Se muestra	Imagen
Tipo de Pregunta	Añadir Respuesta
Opciones de respuesta	Única respuesta
Límite de tiempo	30 segundos

Fuente: Elaboración propia.

Link Prueba Diagnóstica:

<https://kahoot.it/challenge/02466707>

Pin del juego: 02466707

Anexo E. Estructura y enlace de acceso a la actividad N 1

Tabla 8

Secuencia didáctica de la actividad N 1.

<p>Actividad de Inicio</p>
<p>Beatriz: Buenos días para todos. Me alegra tenerlos nuevamente en este espacio de aprendizaje. La sesión pasada los invité a que todos se imaginaran dentro una historia el cual tiene como objetivo conocer y visitar la ciudad New York en verano, y para esto es esencial estar preparados y aprender vocabulario que les permita ir y reconocer diferentes sitios. Por lo cual, es esencial aprender nombre de diferentes lugares de la ciudad.</p> <p>Por esto, los voy a invitar a realizar las siguientes actividades en Kahoot para aprender y practicar vocabulario sobre lugares en la ciudad.</p>
<p>Actividad de Desarrollo</p>
<p>Beatriz: Instrucciones para realizar la actividad en <i>Kahoot</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Cuando ingresen al enlace, les aparecerá un cuadro morado donde les piden unirse al juego, colocar su nombre y oprimir la opción verde que tiene como nombre de <i>¡listo, vamos!</i> ✓ Responder las preguntas propuestas en un límite de tiempo que está establecido entre 20 a 30 segundos. ✓ Cada vez que terminen de dar respuesta y para iniciar la siguiente pregunta se debe oprimir la opción <i>siguiente</i>. ✓ Por cada respuesta correcta dada, cada participante acumula cierta cantidad de puntos. ✓ Cuando se dé respuesta incorrecta, la plataforma les muestra la respuesta correcta en color verde. ✓ En cada pregunta se muestra una imagen o video para dar respuesta. ✓ Se presenta diferentes tipos de preguntas: selección múltiple, falso y verdadero y escribir la respuesta. <p>Estaré pendiente si tiene alguna dificultad</p> <p>Link actividad N 1: Learning the places of the city https://kahoot.it/challenge/0727461</p> <p>Pin del juego: 0727461</p>
<p>Actividad de Cierre</p>

Me gustaría hablar con ustedes y escucharlos sobre su experiencia realizando la actividad. Antes, quiero que tengamos claro que este es un espacio seguro para aprender donde vamos a valorar y respetar todas las opiniones e inquietudes que tengan. Así que siéntanse tranquilos y en confianza para hablar, preguntar y opinar.

Implementación del Grupo focal (5 preguntas)

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 9

Estructura de la actividad N 1.

Título de la Actividad diagnóstica	Learning the places of the City
Número de preguntas	9
Dipostiva de Introducción	Diapositiva Introdutoria
Pregunta N 1	What is the name of this place?
Se muestra	Imagen gradual
Tipo de Pregunta	Múltiple respuesta
Opciones de respuesta	Museum, Cinema, stadium, theater
Límite de tiempo	30 segundos
Puntos	Estándar
Pregunta N 2	Is that a Police Station?
Se muestra	Image
Tipo de Pregunta	Falso o verdadero
Opciones de respuesta	Falso o verdadero
Límite de tiempo	20 segundos
Puntos	Estándar
Pregunta N 3	What is this place?
Se muestra	Imagen
Tipo de Pregunta	Añadir Respuesta
Opciones de respuesta	Única respuesta
Límite de tiempo	30 segundos

Puntos	Estándar
Pregunta N 4	Where should the kid go ?
Se muestra	Video
Tipo de Pregunta	Opción múltiple
Opciones de respuesta	To the park, to the hospital, to the school, to the library
Límite de tiempo	30 segundos
Puntos	Estándar
Pregunta N 5	What place shows this video?
Se muestra	Video
Tipo de Pregunta	Opción múltiple
Opciones de respuesta	Coffee shop, supermarket, library, Bakery
Límite de tiempo	30 segundos
Puntos	Estándar
Pregunta N 6	What place is it?
Se muestra	Image
Tipo de Pregunta	Añadir Respuesta
Opciones de respuesta	Única respuesta
Límite de tiempo	30 segundos
Puntos	Estándar
Pregunta N 7	Which place do I need to go?
Se muestra	Image
Tipo de Pregunta	Opción múltiple
Opciones de respuesta	School, hospital, cinema, bank
Límite de tiempo	20 segundos
Puntos	Estándar
Pregunta N 8	What is this ?
Se muestra	Video
Tipo de Pregunta	Opción múltiple
Opciones de respuesta	A bus station, an airport, a train station, a gate

Límite de tiempo	30 segundos
Puntos	Estándar
Pregunta N 9	Is that a theater ?
Se muestra	Image
Tipo de Pregunta	Falso o verdadero
Opciones de respuesta	Falso o verdadero
Límite de tiempo	30 segundos
Puntos	Estándar

Fuente: Elaboración propia.

Link actividad N 1: Learning the places of the city.

<https://kahoot.it/challenge/0727461>

Pin del juego: 0727461

Anexo F. Estructura y enlace de acceso a la actividad N 2

Tabla 10

Secuencia didáctica de la actividad N 2.

<p>Actividad de Inicio</p>
<p>Beatriz: Buenos días para todos. Me alegra tenerlos nuevamente en este espacio de aprendizaje. El día de hoy continuaremos aprendiendo y practicando vocabulario sobre lugares de la ciudad Beatriz: Estaré pendiente si tiene alguna dificultad. ¿Listos?</p>
<p>Actividad de Desarrollo</p>
<p>Recordemos las Instrucciones para realizar la actividad en <i>Kahoot</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Cuando ingresen al enlace, les aparecerá un cuadro morado donde les piden unirse al juego, colocar su nombre y oprimir la opción verde que tiene como nombre de <i>¡listo, vamos!</i> ✓ Responder las preguntas propuestas en un límite de tiempo que está establecido entre 20 a 30 segundos. ✓ Cada vez que terminen de dar respuesta y para dar inicio a la siguiente pregunta se debe oprimir en la opción <i>siguiente</i>. ✓ Por cada respuesta correcta dada, cada participante acumula cierta cantidad de puntos. ✓ Cuando se dé respuesta incorrecta, la plataforma les muestra la respuesta correcta en color verde. ✓ En cada pregunta se muestra una imagen o video para poder dar respuesta. ✓ Entre el tipo de preguntas se encuentran: selección múltiple, falso o verdadero y escribir respuesta <p>Estaré pendiente si tiene alguna dificultad</p> <p>Link actividad N 2: Practicing the places of the city: https://kahoot.it/challenge/04645129</p> <p>Pin del juego: 04645129</p>
<p>Actividad de Cierre</p>
<p>Me gustaría hablar con ustedes y escucharlos sobre su experiencia realizando la actividad. Antes, quiero que tengamos claro que este es un espacio seguro para aprender donde vamos a valorar y respetar todas las opiniones e inquietudes que tengan. Así que siéntanse tranquilos y en confianza para hablar, preguntar y opinar. Implementación del Grupo focal (5 preguntas)</p>

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 11*Estructura de la actividad N 2.*

Título de la Actividad diagnóstica	Practicing the places of the city
Número de preguntas	12
Pregunta N 1	<i>What is this place?</i>
Se muestra	Imagen
Tipo de Pregunta	Selección múltiple
Opciones de respuesta	Train station, subway station, parking lot, airport
Límite de tiempo	20 segundos
Puntos	Estándar
Pregunta N 2	What is this place that offers meat?
Se muestra	Imagen
Tipo de Pregunta	Selección múltiple
Opciones de respuesta	A butcher shop, a toy's shop, a veggie markert, a restaurant
Límite de tiempo	20 segundos
Puntos	Estándar
Pregunta N 3	What is that place?
Se muestra	Imagen de forma gradual
Tipo de Pregunta	Selección múltiple
Opciones de respuesta	Museum, stadium, church, boarding school
Límite de tiempo	30 segundos
Puntos	Estándar
Pregunta N 4	Where do the dog need to go?
Se muestra	Imagen de forma gradual
Tipo de Pregunta	Añadir Respuesta
Opciones de respuesta	Única respuesta
Límite de tiempo	30 segundos

Puntos	Estándar
Pregunta N 5	What is this place?
Se muestra	Imagen
Tipo de Pregunta	Añadir Respuesta
Opciones de respuesta	Única respuesta
Límite de tiempo	30 segundos
Puntos	Estándar
Pregunta N 6	Is that a Parking lot?
Se muestra	Imagen
Tipo de Pregunta	Falso o verdadero
Opciones de respuesta	Falso o verdadero
Límite de tiempo	20 segundos
Puntos	Estándar
Pregunta N 7	Where is she ?
Se muestra	Imagen
Tipo de Pregunta	Añadir Respuesta
Opciones de respuesta	Única respuesta
Límite de tiempo	30 segundos
Puntos	Estándar
Pregunta N 8	Where is that?
Se muestra	Imagen
Tipo de Pregunta	Añadir Respuesta
Opciones de respuesta	Única respuesta
Límite de tiempo	30 segundos
Puntos	Estándar
Pregunta N 9	Where are these fruits ?
Se muestra	Image
Tipo de Pregunta	Selección múltiple
Opciones de respuesta	Grocery store, pharmacy, florist's shop, factory

Límite de tiempo	20 segundos
Puntos	Estándar
Pregunta N 10	What is this place ?
Se muestra	Image
Tipo de Pregunta	Selección múltiple
Opciones de respuesta	Supermarket, cinema, butcher shop, theater
Límite de tiempo	20 segundos
Puntos	Estándar
Pregunta N 11	Are they in a fire station?
Se muestra	Image
Tipo de Pregunta	Falso o verdadero
Opciones de respuesta	Falso o verdadero
Límite de tiempo	20 segundos
Puntos	Estándar
Pregunta N 12	Where is that place ?
Se muestra	Image
Tipo de Pregunta	Selección múltiple
Opciones de respuesta	Butcher shop, hospital, pharmacy, grocery store
Límite de tiempo	20 segundos
Puntos	Estándar

Fuente: Elaboración propia.

Link actividad N 2: Practicing the places of the city

<https://kahoot.it/challenge/04645129>

Pin del juego: 04645129

Anexo G. Estructura y enlace de acceso a la actividad N 3

Tabla 12

Secuencia didáctica de la actividad N 3.

<p>Actividad de Inicio</p> <p>Beatriz: Buenos días para todos. Cuando iniciamos estas sesiones los invité a que se imaginara en la historia en donde ustedes tendrían un viaje a la ciudad de New York...¿me pueden recordar por favor en que época del año sería?¿Primavera, verano, otoño o invierno? Estudiantes: Espacio para que den respuesta Beatriz: El viaje sería en verano que es temporada de variedad de frutas para disfrutar y probar durante el viaje. Así que es una gran oportunidad para aprender vocabulario sobre frutas. Beatriz: Les voy a presentar una actividad sobre las frutas para desarrollar en <i>Kahoot</i>. Beatriz: ¿Están listos?</p>
<p>Actividad de Desarrollo</p> <p>Beatriz: Recordemos las Instrucciones para realizar la actividad en <i>Kahoot</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Cuando ingresen al enlace, les aparecerá un cuadro morado donde les piden unirse al juego, colocar su nombre y oprimir la opción verde que tiene como nombre de <i>¡listo, vamos!</i> ✓ Responder las preguntas propuestas en un límite de tiempo que está establecido entre 20 a 30 segundos. ✓ Cada vez que terminen de dar respuesta y para dar inicio a la siguiente pregunta se debe oprimir en la opción <i>siguiente</i>. ✓ Por cada respuesta correcta dada, cada participante acumula cierta cantidad de puntos. ✓ Cuando se dé respuesta incorrecta, la plataforma les muestra la respuesta correcta en color verde. ✓ En cada pregunta se muestra una imagen o video para poder dar respuesta. ✓ Los tipos de preguntas presentados varía entre selección múltiple, falso y verdadero, y escribir respuesta <p>Estaré pendiente si tiene alguna dificultad</p> <p>Link actividad N 3: Yummy Fruits :https://kahoot.it/challenge/04255155</p> <p>Pin del juego: 04255155</p>
<p>Actividad de Cierre</p> <p>Me gustaría hablar con ustedes y escucharlos sobre su experiencia realizando la actividad. Antes,</p>

quiero que tengamos claro que este es un espacio seguro para aprender donde vamos a valorar y respetar todas las opiniones e inquietudes que tengan. Así que siéntanse tranquilos y en confianza para hablar, preguntar y opinar.

Implementación del Grupo focal (5 preguntas)

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 13

Estructura de la actividad N 3.

Título de la Actividad diagnóstica	<i>Yummy fruits</i>
Número de preguntas	10
Pregunta N 1	What is that fruit?
Se muestra	Imagen
Tipo de Pregunta	Selección múltiple
Opciones de respuesta	Blueberry, apple, banana, kiwi
Límite de tiempo	30 segundos
Puntos	Estándar
Pregunta N 2	Is that a Cherry ?
Se muestra	Imagen
Tipo de Pregunta	Falso o verdadero
Opciones de respuesta	Falso o verdadero
Límite de tiempo	20 segundos
Puntos	Estándar
Pregunta N 3	What is that fruit?
Se muestra	Imagen
Tipo de Pregunta	Selección múltiple
Opciones de respuesta	Blueberry, peach, strawberry, kiwi,
Límite de tiempo	20 segundos
Puntos	Estándar
Pregunta N 4	What is the name of this fruit?
Se muestra	Imagen

Tipo de Pregunta	Añadir Respuesta
Opciones de respuesta	Única respuesta
Límite de tiempo	30 segundos
Puntos	Estándar
Pregunta N 5	What is the name of this fruit?
Se muestra	Video
Tipo de Pregunta	Añadir Respuesta
Opciones de respuesta	Única respuesta
Límite de tiempo	30 segundos
Puntos	Estándar
Pregunta N 6	Is that a melon?
Se muestra	Imagen
Tipo de Pregunta	Falso o verdadero
Opciones de respuesta	Falso o verdadero
Límite de tiempo	20 segundos
Puntos	Estándar
Pregunta N 7	What is this fruit?
Se muestra	Imagen
Tipo de Pregunta	Selección múltiple
Opciones de respuesta	Blueberry, peach, strawberry, kiwi,
Límite de tiempo	20 segundos
Puntos	Estándar
Pregunta N 8	What is the name of this fruit?
Se muestra	Imagen
Tipo de Pregunta	Añadir Respuesta
Opciones de respuesta	Única respuesta
Límite de tiempo	30 segundos
Puntos	Estándar
Pregunta N 9	Is that a Kiwi ?
Se muestra	Image

Tipo de Pregunta	Falso o verdadero
Opciones de respuesta	Falso o verdadero
Límite de tiempo	20 segundos
Puntos	Estándar
Pregunta N 10	What is this fruit?
Se muestra	Image
Opciones de respuesta	Añadir Respuesta
Opciones de preguntas	Única respuesta
Límite de tiempo	30 segundos
Puntos	Estándar

Fuente: Elaboración propia.

Link actividad N 3: Yummy Fruits

<https://kahoot.it/challenge/04255155>

Pin del juego: 04255155

Anexo H. Estructura y enlace de acceso a la actividad N 4

Tabla 14

Secuencia didáctica de la actividad N 4.

<p>Actividad de Inicio</p>
<p>Beatriz: Buenos días para todos. El día de hoy continuaremos aprendiendo y practicando vocabulario sobre las frutas</p> <p>Beatriz: Les voy a presentar una actividad para desarrollar en <i>Kahoot</i>. ¿Están listos?</p>
<p>Actividad de Desarrollo</p>
<p>Beatriz: Recordemos las Instrucciones para realizar la actividad en <i>Kahoot</i>.</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Cuando ingresen al enlace, les aparecerá un cuadro morado donde les piden unirse al juego, colocar su nombre y oprimir la opción verde que tiene como nombre de <i>¡listo, vamos!</i> ✓ Responder las 5 preguntas propuestas en un límite de tiempo que está establecido entre 20 a 30 segundos. ✓ Cada vez que terminen de dar respuesta y para dar inicio a la siguiente pregunta se debe oprimir en la opción <i>siguiente</i>. ✓ Por cada respuesta correcta dada, cada participante acumula cierta cantidad de puntos. ✓ Cuando se dé respuesta incorrecta, la plataforma les muestra la respuesta correcta en color verde. ✓ En cada pregunta se muestra una imagen o video para poder dar respuesta. ✓ El tipo de preguntas que encontrarán varía entre selección múltiple, falso o verdadero, escribir respuesta o organizar el vocabulario <p>Estaré pendiente si tiene alguna dificultad</p> <p>Estaré pendiente si tiene alguna dificultad</p> <p>Link actividad N 4: Which fruits are these?: https://kahoot.it/challenge/04760139</p> <p>Pin del juego: 04760139</p>
<p>Actividad de Cierre</p>
<p>Me gustaría hablar con ustedes y escucharlos sobre su experiencia realizando la actividad. Antes, quiero que tengamos claro que este es un espacio seguro para aprender donde vamos a valorar y respetar todas las opiniones e inquietudes que tengan. Así que siéntanse tranquilos y en confianza para hablar, preguntar y opinar.</p>

Implementación del Grupo focal (5 preguntas)

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 15

Estructura de la actividad N 4.

Título de la Actividad diagnóstica	<i>Which fruits are these?</i>
Número de preguntas	5
Pregunta N 1	What is this fruit?
Se muestra	Imagen
Tipo de Pregunta	Añadir Respuesta
Opciones de respuesta	Única respuesta
Límite de tiempo	30 segundos
Puntos	Estándar
Pregunta N 2	Organize the names of these fruits in orden to how they appear in the image
Se muestra	Imagen
Tipo de Pregunta	Organizador de respuestas
Opciones de respuesta	Peach, mango, strawberry, pineapple
Límite de tiempo	30 segundos
Puntos	Estándar
Pregunta N 3	What is this fruit?
Se muestra	Imagen
Tipo de Pregunta	Añadir Respuesta
Opciones de respuesta	Única respuesta
Límite de tiempo	30 segundos
Puntos	Estándar
Pregunta N 4	Is this fruit a blueberry?
Se muestra	Imagen

Tipo de Pregunta	Falso o verdadero
Opciones de respuesta	Falso o verdadero
Límite de tiempo	20 segundos
Puntos	Estándar
Pregunta N 5	What is the name of this fruit?
Se muestra	Video
Tipo de Pregunta	Selección múltiple
Opciones de respuesta	Avocado, grapes, banana, strawberry
Límite de tiempo	20 segundos
Puntos	Estándar

Fuente: Elaboración propia.

Link Actividad N 4: Which fruits are these?

<https://kahoot.it/challenge/04760139>

Pin del juego: 04760139

Anexo I. Estructura y enlace de acceso a la prueba final

Tabla 16

Secuencia didáctica de la prueba final.

<p>Actividad de Inicio</p>
<p>Beatriz: Buenos días para todos. Esta es nuestra última sesión de aprendizaje de vocabulario y con esto finalizamos el recorrido para prepararse con variedad de vocabulario y poder disfrutar el viaje a New York. Así que les tengo preparado una última actividad para desarrollar en <i>Kahoot</i> como repaso de los dos temas principales que aprendimos en las sesiones.</p>
<p>Actividad de Desarrollo</p>
<p>Beatriz: Recordemos las Instrucciones para realizar la actividad en <i>Kahoot</i>. las Instrucciones para realizar la actividad en <i>Kahoot</i> son:</p> <ul style="list-style-type: none"> ✓ Cuando ingresen al enlace, les aparecerá un cuadro morado donde les piden unirse al juego, colocar su nombre y oprimir la opción verde que tiene como nombre de <i>¡listo, vamos!</i> ✓ Responder las preguntas propuestas en un límite de tiempo que está establecido entre 20 a 30 segundos. ✓ Deben escribir la respuesta que creen que es correcta por cada pregunta. ✓ Cada vez que terminen de dar respuesta y para dar inicio a la siguiente pregunta se debe oprimir en la opción <i>siguiente</i>. ✓ Cuando se dé respuesta incorrecta, la plataforma les muestra la respuesta correcta en color verde y arrojará la respuesta incorrecta ✓ En cada pregunta se muestra una imagen o video para poder dar respuesta. <p>Estaré pendiente si tiene alguna dificultad</p> <p>Link Prueba Final:Enjoying vocabulary : https://kahoot.it/challenge/06055375</p> <p>Pin del juego: 06055375</p>
<p>Actividad de Cierre</p>
<p>Me gustaría hablar con ustedes y escucharlos sobre su experiencia realizando la actividad. Antes, quiero que tengamos claro que este es un espacio seguro para aprender donde vamos a valorar y respetar todas las opiniones e inquietudes que tengan. Así que siéntanse tranquilos y en confianza para hablar, preguntar y opinar. Focus Group (5 preguntas)</p>

Fuente: Elaboración propia.

Tabla 17*Estructura de la prueba final.*

Título de la Actividad diagnóstica	Enjoying vocaburary
Número de preguntas	12
Pregunta N 1	What is this place ?
Se muestra	Imagen
Tipo de Pregunta	Selección múltiple
Opciones de respuesta	Hospital, dentist, pharmacy, veterinary
Límite de tiempo	30 segundos
Pregunta N 2	What is this place?
Se muestra	Imagen
Tipo de Pregunta	Selección múltiple
Opciones de respuesta	Hairdresser, home, apartment, school
Límite de tiempo	30 segundos
Pregunta N 3	What is this place?
Se muestra	Imagen
Tipo de Pregunta	Selección múltiple
Opciones de respuesta	Stadium, supermarket, library, museum
Límite de tiempo	30 segundos
Pregunta N 4	What is this place?
Se muestra	Imagen
Tipo de Pregunta	Selección múltiple
Opciones de respuesta	Police station, playground, school, stadium
Límite de tiempo	30 segundos
Pregunta N 5	What is this place?
Se muestra	Imagen
Tipo de Pregunta	Selección múltiple
Opciones de respuesta	Cinema, florist´s shop, garden, classroom
Límite de tiempo	30 segundos

Pregunta N 6	What is this fruit ?
Se muestra	Imagen
Tipo de Pregunta	Selección múltiple
Opciones de respuesta	Orange, watermelon, apple, pear
Límite de tiempo	30 segundos
Pregunta N 7	What is this fruit ?
Se muestra	Imagen
Tipo de Pregunta	Selección múltiple
Opciones de respuesta	Melon, strawberry, pineapple, grapes
Límite de tiempo	30 segundos
Pregunta N 8	What is this fruit?
Se muestra	Imagen
Tipo de Pregunta	Selección múltiple
Opciones de respuesta	Bluberry, strawberry, watermelon, apple
Límite de tiempo	30 segundos
Pregunta N 9	What is this fruit?
Se muestra	Imagen
Tipo de Pregunta	Selección múltiple
Opciones de respuesta	Peach, mango, pear, blueberry
Límite de tiempo	30 segundos
Pregunta N 10	What is this fruit?
Se muestra	Imagen
Tipo de Pregunta	Selección múltiple
Opciones de preguntas	Melon, mango, kiwi, pineapple
Límite de tiempo	30 segundos
Pregunta N 11	Organize the name of the places in order to how they appear in the image
Se muestra	Imagen
Tipo de Pregunta	Organizador de respuestas
Opciones de respuesta	Veterinary, playground, bakery, museum

Límite de tiempo	30 segundos
Pregunta N 12	Organize the name of the places in order to how they appear in the image
Se muestra	Imagen
Tipo de Pregunta	Organizador de respuestas
Opciones de respuesta	Peach, cherries, pineapple, apple
Límite de tiempo	30 segundos

Fuente: Elaboración propia.

Link Prueba Final:Enjoying Vocaburary

<https://kahoot.it/challenge/06055375>

Pin del juego: 06055375

Anexo J. Validación de los instrumentos por expertos

<https://drive.google.com/drive/folders/1Mc5vjaBWFIL70Ff4xJoOchR4vnRGEzMf?usp=sharing>

Anexo K. Cronograma de intervención.

<https://drive.google.com/drive/folders/1O0bKhxocU7ZQVE0U-q7RhE-knhhJYLxc?usp=sharing>

Anexo L. Intervención de los grupos focales

Grupo focal #1

Fecha: 14 de marzo de 2022

BEATRIZ: Quiero charlar con ustedes sobre cómo les fue en la actividad.

BEATRIZ: ¿Qué aprendieron con estas actividades?

Estudiante (A.L): Me gustó de la actividad que fue muy divertida. Aprendí nuevas cosas.

Fue muy interesante la actividad.

Estudiante (M.K): Aprendimos de las frutas.

Estudiante (A.L): Fue de frutas y de lugares. No habíamos visto las frutas.

Estudiante (C.C): Estuvo cheverísimo, divertida. Vimos vocabulario como estación de bomberos y el gas station.

Estudiante (S.B): Reconocía algunas palabras, pero me falta. Reconocía algunas palabras, pero no sabía cómo escribirlas.

BEATRIZ: Que bien, reconocieron vocabulario.

BEATRIZ: ¿Cómo se sintieron practicando y aprendiendo vocabulario en esta actividad?

Estudiante (A.L): Yo me sentí muy bien. Aprendí mucho.

Estudiante (M.K): Muy bien

Estudiante (J.B): Nice , realmente es más fácil aprender con Kahoot.

BEATRIZ: ¿Qué fue lo que más les gustó y lo que menos les gustó de la actividad?

Estudiante (J.R): Soy fan número uno de Kahoot. Me ha ayudado mucho para aprender.

Es muy chévere.

Estudiante (A.L): Lo que no me gustó es que fue poquito tiempo.

Estudiante (C.C): No podíamos ni responder.

Estudiante (J.B): Lo que menos me gustó es el tiempo.

Estudiante (D.P): Lo que más me gusta es que uno puede identificar las palabras incorrectas y esto nos ayuda para aprender el vocabulario.

Estudiante (M.K): Lo que más me gustó es la aplicación.

Estudiante (A.L): Es chévere porque podemos elegir nuestro nombre, coger el link y no como antes que mandan la actividad por correo electrónico y ya.

BEATRIZ: ¿Cómo les pareció realizar esta la actividad en Kahoot?

Estudiante (A.L): Fue chévere.

Estudiante (C.C): Fue divertido por ejemplo a mi hermana el año pasado la ponía a realizar actividades en otras plataformas y era divertido.

Estudiante (J.B): Yo ya había utilizado la plataforma Kahoot anteriormente.

BEATRIZ: ¿Qué fue lo más fácil y lo más difícil de realizar en la actividad en Kahoot?

Estudiante (C.C): Fue fácil.

Estudiante (A.L): Fue inesperado para mí. Yo pensaba que era seleccionar entre colores y la respuesta correcta pero esta vez era escribir.

Beatriz: Fue Diferente.

Estudiante (J.R): Lo más difícil fue que se tenía que escribir.

Estudiante (M.K): Sería chévere que la próxima fuera seleccionar la respuesta de acuerdo con la imagen que aparece y no escribir.

Estudiante (A.L): Fue chévere.

Beatriz: Me alegra que les haya gustado esta actividad y nos vemos en la próxima sesión.

Vamos a realizar otras sesiones para practicar el vocabulario.

Estudiante (A.L): Gracias a ustedes por dejarnos divertir un poco aprendiendo.

Grupo Focal #2

Fecha: 16 de marzo de 2022

BEATRIZ: Quiero charlar con ustedes sobre cómo les fue en la actividad.

BEATRIZ: ¿Qué aprendieron con estas actividades?

Estudiante1(A.L): Aprendimos sobre los lugares. Fue como yo quería que fuera seleccionar.

Estudiante (M.K): Vimos sobre los lugares, profesiones.

Estudiante (J.R): Aprendimos los lugares de la ciudad en inglés.

Estudiante (D.P): Aprendimos nuevas palabras de lugares de la ciudad.

Estudiante (A.L): Lo que más vimos hoy fue vocabulario sobre los lugares.

Estudiante (C.P): Hoy vimos palabras que no sabía cómo era. Algunas eran igual en inglés y no sabía.

Estudiante (A.L): Sí, hay algunas palabras que son como el español.

Estudiante (M.K): Hoy aprendimos que hay palabras que se escribe y se pronuncian diferente como la palabra Hotel.

BEATRIZ: ¿Cómo se sintieron practicando y aprendiendo vocabulario en esta actividad?

Estudiante1(A.L): Fue divertido, me gustó y aprendí cosas nuevas.

Estudiante (C.C): Fue divertido, aprendí, y fue entretenido.

Estudiante (M.K): A mí me gustó mucho porque fue muy divertido.

BEATRIZ: ¿Qué fue lo que más les gustó y lo que menos les gustó de la actividad?

Estudiante (M.K): A mí me gustó mucho que tenía que elegir, porque uno se poner nervioso al escribir. Me gustó mucho que tenía que elegir para que nos haga más fácil.

Estudiante (C.C): A mí me gustó verdadero y falso

Estudiante (C.P): Vimos nuevas cosas que uno puede aprender y mejorar.

Estudiante (M.K): Lo que menos me gustó fue que en algunas preguntas eran de escribir las palabras y se terminaba muy rápido el tiempo para contestar. Lo que más me gusto es que la mayoría de las preguntas era para seleccionar la palabra correcta.

Estudiante (D.P): Aprendí nuevo vocabulario que yo no había visto antes.

BEATRIZ: ¿Cómo les pareció realizar esta la actividad en Kahoot?

Estudiante (M.K): A mí me gustó porque nos enseñó más cosas con la aplicación de Kahoot porque es un poco difícil aprender con un maestro que le pone todo en el tablero.

BEATRIZ: ¿Qué fue lo más fácil y lo más difícil de realizar en la actividad en Kahoot?

Estudiante (M.K): Lo más fácil es que es seleccionar la respuesta y lo más difícil es que en algunas preguntas teníamos que escribir las respuestas.

Estudiante (C.P): Lo más fácil es que uno relaciona las palabras con las imágenes que nos colocan en la pregunta y así uno escoge la respuesta.

Estudiante (A.L): Es más fácil relacionar las palabras con las imágenes que nos colocan en Kahoot.

Estudiante (A.L): Lo más fácil son las preguntas de verdadero y falso.

Grupo focal #3**Fecha: 17 de marzo de 2022**

BEATRIZ: Quiero charlar con ustedes sobre cómo les fue en la actividad.

BEATRIZ: ¿Qué aprendieron con estas actividades?

Estudiante (J.B): Una de las primeras veces que gano. Lo que aprendí es que lo importante no es ganar sino disfrutar y aprender.

Estudiante (C.C): Aprendí nuevas palabras sobre lugares de la ciudad que antes no había visto.

Estudiante (D.P): Aprendí nuevas palabras como florist.

BEATRIZ: ¿Cómo se sintieron practicando y aprendiendo vocabulario en esta actividad?

Estudiante (S.B): Muy chévere aprender con los colores que coloca las plataformas, es más fácil.

Estudiante (D.P): Muy bien. Me encanta la idea de aprender vocabulario en Kahoot.

BEATRIZ: ¿Qué fue lo que más les gustó y lo que menos les gustó de la actividad?

ESTUDIANTES (D.P): Lo que no me gustó es escribir, pero es chévere a la vez porque uno se da cuenta cuando te aparece la respuesta correcta que se esquivó por una sola letra.

Estudiante (J.L): Aprendí cómo se escribe algunas palabras como florist y lo que menos me gustó es escribir.

Estudiante (M.K): Me divertí más porque teníamos que elegir.

BEATRIZ: ¿Cómo les pareció realizar esta la actividad en Kahoot?

Estudiante (J.B): A mí me gusta utilizar Kahoot y otras aplicaciones con ese estilo. Yo aprendo mucho. Aparte a mí me gusta los videojuegos con preguntas como Kahoot se aprende bastante. Esta aplicación hace que el aprendizaje sea más ameno, más agradable.

BEATRIZ: ¿Qué fue lo más fácil y lo más difícil de realizar en la actividad en Kahoot?

Estudiante (C.C): Es más fácil elegir la palabra correcta que escribir la palabra.

Estudiante (A.L)): Lo más fácil son las preguntas de falso y verdadero.

Estudiante (A.L)): Lo más fácil es responder las preguntas donde se tiene que elegir las respuestas sobre las preguntas.

Grupo Focal #4

Fecha: 18 de marzo de 2022

BEATRIZ: Quiero hablar con ustedes sobre cómo fue su experiencia el día de hoy con la actividad.

BEATRIZ: ¿Qué aprendieron con estas actividades?

Estudiante (J.L): Aprendimos nuevo vocabulario sobre las frutas.

Estudiantes (J.B): Aprendí que algunas frutas se escriben igual que en el español como mango.

Estudiante (M.K): Aprendimos vocabulario sobre las frutas y como escribirlas.

BEATRIZ: ¿Cómo se sintieron practicando y aprendiendo vocabulario en esta actividad?

Estudiante (J.B): Bien, yo recomendaría para los próximos cursos utilizar Kahoot para aprender.

EATRIZ: ¿Qué fue lo que más les gustó y lo que menos les gustó de la actividad?

Estudiante (D.P): Aprendí como se escriben algunas frutas que no sabía.

Estudiante (A.L): Lo que más me gustó es responder preguntas de selección y falso y verdadero y lo que menos me gustó es escribir las respuestas.

BEATRIZ: ¿Cómo les pareció realizar esta la actividad en Kahoot?

Estudiante (MK.): Muy bien porque estamos aprendiendo más vocabulario utilizando Kahoot . En clase se explica en el tablero a mí me gustaría que fuera más dinámico las clases como esta aplicación que tiene colores, es más interesante.

BEATRIZ: ¿Qué fue lo más fácil y lo más difícil de realizar en la actividad en Kahoot?

Estudiante (E.M): Lo más fácil son las preguntas de selección múltiple y lo más difícil es responder las preguntas donde se tenía que escribir.

Estudiante (J.S): Lo más fácil es responder preguntas de verdadero y falso.

Estudiante (M.K): Lo más fácil es que colocar las imágenes para poder identificar y guiarnos sobre el vocabulario que preguntan.

BEATRIZ: La próxima semana vamos a más vocabulario sobre las frutas. Nos vemos la próxima semana .

Estudiantes: Listo. Sí.

Grupo focal #5

Fecha: 22 de marzo de 2022

BEATRIZ: Quiero hablar con ustedes sobre cómo fue su experiencia el día de hoy con la actividad

BEATRIZ: ¿Qué aprendieron con estas actividades?

Estudiante (A.L) Aprendí nuevo vocabulario de frutas en inglés como sandía, y que había algunas frutas que se escriben igual que el español como coco.

Estudiante (S.B): Aprendí nuevo vocabulario de las frutas.

BEATRIZ: ¿Cómo se sintieron practicando y aprendiendo vocabulario en esta actividad?

Estudiante (C.C): Bien. Fue mejor que escribimos pocas veces y era más sencillo practicar con preguntas de selección.

Estudiante (E.M): Bien. Practicando vocabulario con nuevas formas preguntas que arrojó la plataforma como era organizar el vocabulario.

BEATRIZ: ¿Qué fue lo que más les gustó y lo que menos les gustó de la actividad?

Estudiante (A.L): Lo que más me gusto es la pregunta de organizar el vocabulario que aparecía

Estudiante (C.C): Lo que menos me gustó es que sentía que era poquito tiempo para responder.

BEATRIZ: ¿Cómo les pareció realizar esta la actividad en Kahoot?

Estudiante (M.K). Me gustó mucho el nuevo estilo de pregunta que era organizar las palabras de acuerdo con las imágenes que la plataforma mostraba.

BEATRIZ: ¿Qué fue lo más fácil y lo más difícil de realizar en la actividad en Kahoot?

Estudiante (A.L): Fue fácil responder las preguntas con preguntas de selección y con la nueva forma que presenta Kahoot que organizar el vocabulario.

BEATRIZ: Nos vemos en nuestra próxima sesión.

Grupo focal #6**Fecha: 24 de marzo de 2022**

BEATRIZ: Quiero hablar con ustedes sobre cómo fue su experiencia el día de hoy.

BEATRIZ: ¿Qué aprendieron con estas actividades?

Estudiante (M.K). Aprendimos mucho más sobre las frutas y lugares de la ciudad.

BEATRIZ: ¿Cómo se sintieron practicando y aprendiendo vocabulario en esta actividad?

Estudiante (M.K). Me sentí bien. Aún no vemos en la clase vocabulario sobre las frutas. Pero cuando la plataforma comparte las imágenes y las diferentes respuestas, fue fácil relacionar la imagen con la palabra.

BEATRIZ: ¿Qué fue lo que más les gustó y lo que menos les gustó de la actividad?

Estudiante (C.C). A mí me gustó la actividad, fue super divertida, y me gustó la nueva opción de organizar las palabras de acuerdo con la imagen que presentaba Kahoot. No hemos visto vocabulario de las frutas, pero con estas actividades vamos aprendiendo.

Estudiante (J.S). Repasé vocabulario y me gustó mucho que las preguntas eran de seleccionar la respuesta correcta.

BEATRIZ: ¿Cómo les pareció realizar esta la actividad en Kahoot?

Estudiante (J.S). Bien, Estaría bien que ahora nos realizaran un examen de inglés sobre vocabulario porque pasaríamos todos.

Estudiante (M.K). A mí me gusto estas actividades en Kahoot porque es como un juego donde puedes aprender. Es muy divertido aprender inglés con una aplicación que es de juego.

Estudiante (J.B): Me gustó esta actividad. Es una buena opción para aprender vocabulario.

Estudiante (J.R). Es más chévere aprender en Kahoot el vocabulario y además deberían aplicar Kahoot en las otras clases.

BEATRIZ: ¿Qué fue lo más fácil y lo más difícil de realizar en la actividad en Kahoot?

Estudiante (M.K). Fue más fácil porque respondimos preguntas de selección y me gustó mucho. Pero lo más difícil fue lo de organizar las palabras de acuerdo con la imagen.

Estudiante (A.L). Nada fue difícil y lo más fácil es seleccionar la respuesta.

Anexo M. Información estadística.

<https://drive.google.com/drive/folders/1Hdy8Qi5dEwrDz-ksPVBeeGTLZU-BhxvM?usp=sharing>