



UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
La Universidad Católica de Loja

**FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN Y
HUMANIDADES**

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y
LIDERAZGO EDUCATIVO**

**Uso de la plataforma Kahoot en la enseñanza de gramática
en idioma Inglés con estudiantes de Segundo de
Bachillerato.**

Trabajo de titulación previo a la obtención del título de:

**MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN INNOVACIÓN Y
LIDERAZGO EDUCATIVO**

Autor: Tene Fernández, Wilson Edilberto

Directora: Espinoza Celi, Verónica Soledad

CENTRO UNIVERSITARIO LOJA
2022



Esta versión digital, ha sido acreditada bajo la licencia Creative Commons 4.0, CC BY-NY-SA: Reconocimiento-No comercial-Compartir igual; la cual permite copiar, distribuir y comunicar públicamente la obra, mientras se reconozca la autoría original, no se utilice con fines comerciales y se permiten obras derivadas, siempre que mantenga la misma licencia al ser divulgada. <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/deed.es>

2022

Aprobación del director del trabajo de titulación

Loja, 31, de marzo, de 2022

PhD.

Marianita Angelita Buele Maldonado

Coordinador(a) de programa de posgrados

Ciudad.-

De mi consideración:

El presente trabajo de titulación denominado: Uso de la plataforma Kahoot en la enseñanza de gramática en idioma Inglés con estudiantes de Segundo de Bachillerato realizado por Wilson Edilberto Tene Fernández, ha sido orientado y revisado durante su ejecución, por cuanto se aprueba la presentación del mismo. Así mismo, doy fe que dicho trabajo de titulación ha sido revisado por la herramienta antiplagio institucional.

Particular que comunico para los fines pertinentes.

Atentamente,

Firma del Director del Trabajo de Titulación

Verónica Soledad Espinoza Celi.

C.I: 1803125317

Declaración de autoría y cesión de derechos

“Yo, Wilson Edilberto Tene Fernández, declaro y acepto en forma expresa lo siguiente:

- Ser autor del Trabajo de Titulación denominado: Uso de la plataforma Kahoot en la enseñanza de gramática en idioma Inglés con estudiantes de Segundo de Bachillerato, del Programa de posgrados Maestría en Educación, con mención en Gestión e Innovación Educativa, específicamente de los contenidos comprendidos en: Introducción, Capítulo 1. Marco teórico, Capítulo 2. Metodología de la investigación, Capítulo 3. Análisis y discusión de resultados, Conclusiones y Recomendaciones, siendo Verónica Soledad Espinoza Celi, directora del presente trabajo; y, en tal virtud, eximo expresamente a la Universidad Técnica Particular de Loja y a sus representantes legales de posibles reclamos o acciones judiciales o administrativas, en relación a la propiedad intelectual. Además, ratifico que las ideas, conceptos, procedimientos y resultados vertidos en el presente trabajo investigativo son de mi exclusiva responsabilidad.
- Que mi obra, producto de mis actividades académicas y de investigación, forma parte del patrimonio de la Universidad Técnica Particular de Loja, de conformidad con el artículo 20, literal j), de la Ley Orgánica de Educación Superior; y, artículo 91 del Estatuto Orgánico de la UTP, que establece: “Forman parte del patrimonio de la Universidad la propiedad intelectual de investigaciones, trabajos científicos o técnicos y tesis de grado que se realicen a través, o con el apoyo financiero, académico o institucional (operativo) de la Universidad”.
- Autorizo a la Universidad Técnica Particular de Loja para que pueda hacer uso de mi obra con fines netamente académicos, ya sea de forma impresa, digital y/o electrónica o por cualquier medio conocido o por conocerse, sirviendo el presente instrumento como la fe de mi completo consentimiento; y, para que sea ingresada al Sistema Nacional de Información de la Educación Superior del Ecuador para su difusión pública, en cumplimiento del artículo 144 de la Ley Orgánica de Educación Superior.

Firma:

Autor: Wilson Edilberto Tene Fernández

C.I.: 1104794001

Dedicatoria

Dedico este trabajo final de tesis a Dios, por haberme dado vida, salud y permitirme el haber llegado hasta este momento tan importante de mi formación profesional.

A mi madre, por ser el pilar más importante y por brindarme siempre su cariño y apoyo incondicional.

A mi padre, a pesar de nuestra distancia física, siento que está aquí presente y aunque nos faltaron muchas cosas por vivir y compartir juntos, sé que este momento hubiera sido tan especial para él como lo es para mí.

Finalmente, a todas las personas que me han apoyado y han hecho que el trabajo se realice con éxito.

Agradecimiento

En estas pocas líneas quiero agradecer a los estudiantes de Segundo de Bachillerato que hicieron posible llevar este trabajo investigativo y a todas las personas que de alguna manera estuvieron conmigo en los momentos difíciles y alegres. Estas palabras son para ustedes. A mis padres por todo su amor, comprensión y apoyo brindado. No hay palabras para agradecerles las incalculables veces que me brindaron su apoyo en todas las decisiones que he tomado a lo largo de mi vida.

A todos mis hermanos por llenar de alegría todos los días, por todos los consejos brindados. No puedo dejar de agradecer especialmente a la Dra. Verónica Soledad Espinoza Celi, directora de mi trabajo de tesis por haberme guiado y dado sugerencias en el desarrollo de la misma y de esta manera culminar con éxito este trabajo.

Índice de contenidos

Carátula.....	I
Aprobación del director del trabajo de titulación	II
Declaración de autoría y cesión de derechos	III
Dedicatoria	V
Agradecimiento.....	VI
Índice de contenidos	VII
Resumen	1
Abstract	2
Introducción.....	3
Capítulo uno	5
Marco Teórico.....	5
1.1. Antecedentes	5
1.2. Importancia del inglés en la educación	5
1.3. Enseñanza del Idioma Inglés en el Ecuador.....	5
1.4. Tecnologías de la Información y comunicación (TIC`S).....	7
1.5. El uso de las TIC`S en la educación	7
1.6. La gamificación como parte de la educación.....	8
1.7. Kahoot como recurso de gamificación en el aprendizaje	10
1.8. La Gramática.....	13
1.9. Sintaxis	18
1.10. Transferencia lingüística	18
Capítulo dos	19
Metodología.....	19
2.1. Diseño de la muestra.....	19
2.2. Técnicas.....	20
2.3. Aspecto ético.....	20
Capítulo tres	21
Análisis y discusión de resultados	21
3.1. Propuesta de innovación	36
Conclusiones	43
Recomendaciones	44
Referencias	45
Apéndice	50

Índice de tablas

Tabla 1 Niveles de conocimiento	6
Tabla 2 Resultados individuales Pre y Post test.....	¡Error! Marcador no definido.
Tabla 3 <i>Resultado de pruebas previa y de salida</i>	21
Tabla 4 <i>Resultados de la prueba de percepción</i>	27

Índice de figuras

Figura 1 <i>Porcentaje de respuestas correctas e incorrectas en estructuras gramaticales</i>	¡Error! Marcador no definido.
-----------------------------------------------------------------------------------------------------------	--------------------------------------

Resumen

El uso de la tecnología es transversal en los procesos de desarrollo de la sociedad, considerando la necesidad de responder a las nuevas exigencias de los usuarios, su comportamiento individual y colectivo, así como las formas de interacción y retroalimentación existentes.

Este nuevo escenario no deja de lado a la educación, y más bien se presenta como un recurso para generar nuevas metodologías de aprendizaje y participación de los estudiantes, que en varias ocasiones se ven reflejadas en procesos de gamificación, que permiten conjugar la enseñanza y el juego. De esta manera, el presente estudio se ha orientado al uso de la plataforma Kahoot en la enseñanza de gramática en idioma Inglés con estudiantes de segundo de bachillerato, mediante la aplicación de un pretest para medir el nivel de conocimiento y un post test, luego de la interacción con la plataforma para evidenciar el nivel de impacto de esta.

Los resultados reflejan que Kahoot contribuye en la formación de los estudiantes en esta asignatura, generando espacios dinámicos, interesantes y de motivación, que incluso llevan al alumno a liderar su aprendizaje.

Palabras claves: Kahoot, estructuras gramaticales, Inglés y educación.

Abstract

The use of technology is transversal in the development processes of society, considering the need to respond to the new demands of users, their individual and collective behavior, as well as existing forms of interaction and feedback.

This new scenario does not leave education aside, and rather it is presented as a resource to generate new learning methodologies and student participation, which on several occasions are reflected in gamification processes, which allow teaching and learning to be combined. play. In this way, the present study has been oriented to the use of the Kahoot platform in the teaching of grammar in the English language with high school sophomores, through the application of a pretest to measure the level of knowledge and a post test, after the intervention with the platform to show the level of impact of this.

The results show that Kahoot contributes to the training of students in this subject, generating dynamic, interesting and motivational spaces, which even lead the student to lead their learning.

Keywords: Kahoot, grammatical structures, English and education.

Introducción

Más del 80% de las convocatorias de empleos para puestos de mediano rango y directivos, tiene como requisito fundamental que el candidato hable una segunda lengua, distinta a la materna, que en su mayoría corresponde al idioma inglés.

(Universia, 2017)

El presente trabajo de investigación pretende evidenciar cuál es la incidencia del uso de la plataforma Kahoot en la enseñanza de gramática en idioma Inglés con estudiantes de Segundo de Bachillerato, considerando la importancia de las estructuras gramaticales, como base fundamental de este idioma, el cual se presenta con carácter universal, puesto que cada vez es más demandante disponer de habilidades y competencias en esta área, tanto para el campo laboral como académico.

A esto se suma otra de las características fundamentales para el desarrollo social, en relación al involucramiento de la tecnología en los diferentes ámbitos de la vida, como es el caso de la educación mediante el proceso de enseñanza-aprendizaje. Bajo este contexto, también se evidencia la necesidad de incorporar nuevas herramientas y técnicas dentro del aula, de tal manera que se generen espacios innovadores y dinámicos, por lo que en esta propuesta se determina el uso de Kahoot.

La plataforma Kahoot es un recurso innovador utilizado para generar espacios de aprendizaje dinámicos, interactivos y participativos, donde el estudiante toma un rol protagonista de su formación y rompe el modelo tradicional, en el que el docente es la figura principal. Este recurso permite verificar los niveles de alcance, al combinar la enseñanza con mecanismos de gamificación y su aporte en el estudio de las estructuras gramaticales.

Para dar respuesta a la problemática identificada se utiliza metodología experimental, trabajando directamente con un grupo de estudio de 30 estudiantes, a quienes se les aplico una evaluación previa a la intervención de Kahoot, de tal manera que se pueda diagnosticar el nivel de conocimiento de los participantes, cuyas respuestas varían conforme se hace uso

de la plataforma. Con este procedimiento también se obtiene información para responder a los objetivos de la investigación, mismos que se alcanzan de forma positiva, puesto que existe un cambio al incursionar en estos nuevos mecanismos.

Para alcanzar los resultados también resulta de importancia la estructuración del trabajo por capítulos, de tal manera que se disponen 3 apartados: uno inicial orientado a la recopilación de información, con la cual se presenta el marco teórico, en el cual se incluyen definiciones básicas, conceptos y aportes de otros autores en temas como el inglés, su importancia, las tecnologías en la educación, la gamificación en el aula, entre otros.; un segundo capítulo enfocado en la metodología, incluyendo las técnicas y procesos utilizados para obtener los resultados requeridos y un tercer capítulo, que desglosa el análisis y discusión de resultados, en el cual se verifican los datos obtenidos y se contrastan con otras investigaciones similares.

Esta investigación resulta de importancia frente a la oportunidad de incentivar en el aprendizaje del idioma inglés, rompiendo una estructura tradicional, a través de la gamificación, logrando espacios de enseñanza innovadores, dinámicos y sobre todo con una participación activa desde los estudiantes. Adicional a ello, se proyecta un camino en el cual se definen y utilizan nuevas metodologías, que en su relación con la tecnología brindan una serie de posibilidades tanto en la formación, como en el desempeño laboral.

Capítulo uno

Marco Teórico

1.1. Antecedentes

El inglés desde hace mucho tiempo atrás se ha convertido en un idioma de uso universal incluso en un requerimiento obligatorio en algunos países para la aprobación de ciertos niveles de educación. Por eso es importante entender que el origen de esa difusión universal según lo explicó Michael Gordin (BBC News Mundo, 2019) en los años 70 el inglés despegó como un idioma de ciencia dejando de lado al alemán quien para ese entonces predominaba en las publicaciones científicas, pero tanto por la I Guerra Mundial, así como también las restricciones nazis su declive fue inminente.

Esto sumado a que potencias mundiales como Estados Unidos y Gran Bretaña cuentan con el inglés como idioma oficial, como consecuencia para mantener vínculos tanto en el ámbito comercial como cultural es imprescindible aprender su idioma.

1.2. Importancia del inglés en la educación

Para la Fundación Universia (Universia, 2017) más del 80% de las convocatorias de empleos para puestos de mediano rango y directivos, tiene como requisito fundamental que el candidato hable una segunda lengua y en la mayoría corresponde al idioma inglés.

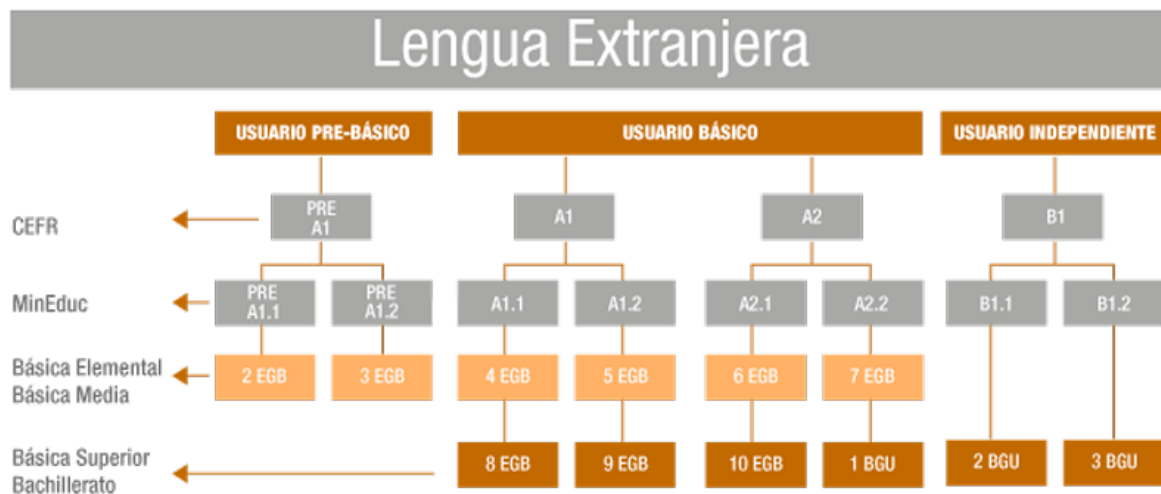
Desde una perspectiva inicial el aprendizaje del inglés es una necesidad en el ámbito de la comunicación para el desarrollo de actividades tan básicas como entender una canción en ese idioma hasta negociaciones y relaciones internacionales entre países por ende el aprendizaje del mismo ya no es una opción.

1.3. Enseñanza del Idioma Inglés en el Ecuador

En el Ecuador el inglés se ha transformado en el idioma oficial de enseñanza de lengua extranjera según lo menciona el Ministerio de Educación de Ecuador (MINEDUC, 2016) cuyos objetivos se orientan principalmente a que el idioma inglés se aprenda desde la niñez y continúe durante los siguientes niveles como se lo observa en la Tabla 1.

Tabla 1

Niveles de conocimiento



Nota. Tomado de Ministerio de Educación (2016)

Aunque se observa que en el 2016 se estandariza los niveles de enseñanza del idioma inglés es a partir del año 2015 se regulariza normativamente la enseñanza del idioma inglés en todos los establecimientos de educación pública de Ecuador a partir del 2do. Año de educación básica hasta el final de la educación secundaria (Ministerio de Educación, Decreto 440, 2014). Este decreto tiene como mandato que se dispongan en las instituciones educativas, profesorado y alumnado al cumplimiento de la meta, que es lograr que los estudiantes culminen la educación secundaria contando con el conocimiento del idioma inglés al nivel B1 (Villafuerte, 2019).

Es importante citar dentro de este trabajo investigativo el enfoque de la Agenda Educativa Digital 2017 – 2021 de Ecuador, en donde se menciona la necesidad de instaurar una cultura digital y nuevas prácticas de aprendizaje y enseñanza dentro del contexto ecuatoriano de la sociedad del conocimiento. Fomenta, en la comunidad educativa, competencias digitales, mejoramiento del desempeño, alfabetización digital y participación. Disminuye la brecha digital en tanto promueve la generación de contenidos y recursos educativos, acompañados de metodologías innovadoras de enseñanza.

En su conjunto, los componentes del proyecto integran un espacio educativo digital de reflexión, articulación y empoderamiento todo esto según lo dice el Ministerio de Educación del Ecuador (2017, p.11).

1.4. Tecnologías de la Información y comunicación (TIC'S)

La inminente evolución de la tecnología actual ha modificado nuestra manera de vivir en donde el eje central es la información y su difusión; siendo las TIC la herramienta clave para ese nuevo estilo de vida. Las TIC'S son todos aquellos recursos, herramientas y programas que se utilizan para procesar, administrar y compartir la información mediante diversos soportes tecnológicos, tales como: computadoras, teléfonos móviles, televisores, reproductores portátiles de audio y video o consolas de juego (Nieblas, 2016).

Los beneficios de las TIC'S son muy fáciles de percibir la capacidad para distribuir y acceder a la información, la velocidad de respuesta a los usuarios de distintas partes del planeta que se conectan a través de un dispositivo digital, el poder comunicarme con individuos de otros países, el realizar transacciones como compra y venta de productos e información. No existe duda de que la vida cotidiana como la conocíamos ha sido revolucionada a partir de las TIC'S, la información que antes era difícil de encontrar hoy está al alcance de un clic desde la comodidad de nuestra casa u oficina (Rodriguez, 2020).

Con la aparición del COVID – 19 es claro evidenciar que la educación debe tener una transformación total en el ámbito de la transmisión de conocimientos a través del uso de la tecnología utilizando distintas metodologías y herramientas.

1.5. El uso de las TIC`S en la educación

En un proceso de enseñanza-aprendizaje juegan un papel importante las tecnologías de la información y comunicación como apoyo en la interacción con actividades didácticas que integran lo visual, novedoso e interactivo; incentiva el uso de aplicaciones, plataformas y redes sociales; promueve nuevas formas de enseñanza; facilita la búsqueda de información y comunicación, el desarrollo de actividades prácticas del quehacer docente como las videoconferencias, las cuales constituyen un servicio que permite poner en contacto a un grupo de personas mediante sesiones interactivas para que puedan ver y escuchar una

conferencia (García et al., 2018) por consiguiente el docente es entonces el responsable de mediar la utilización de las diferentes herramientas pedagógicas, incorporando ahora la utilización de las TIC (Fajardo, 2019), aunque también se presenta un uso de estas herramientas por parte de los estudiantes y la sociedad en general en el que se involucra el ejercicio del autocontrol proveniente del valor de la autonomía.

Este valor puede ser adoptado o no por cada persona y esto se ve mayormente reflejado en las instituciones de educación superior, donde se busca homogenizar las condiciones de aprendizaje y beneficiar a aquellos estudiantes reflexivos, críticos, colaborativos y autónomos (Balart & Cortés, 2018).

Según Cruz et al. (2019) las TIC`S son herramientas muy importantes, gracias a estas se llega a obtener una mejor metodología de enseñanza-aprendizaje para la adquisición de nuevos saberes a través de las diversas tecnologías educativas creadas en la actualidad, mediante las cuales se tiene una alta relación para mejorar la calidad del proceso de enseñanza-aprendizaje del estudiante.

Las TIC permiten la adquisición, producción, almacenamiento, tratamiento, comunicación, registro, acceso y presentación de datos, información y contenidos en forma alfanumérica, imágenes, videos, sonidos, aromas, vibraciones, temperaturas, movimientos, acciones a distancia.

En nuestra realidad actual los docentes se han visto en un debate, las TIC`S son solo un recurso anexo a la educación tradicional o se han convertido ya en una herramienta totalmente necesaria para impartición de clases y el desarrollo de la asignatura, impartiendo más que una clase magistral, haciendo uso de herramientas sincrónicas y asincrónicas, que según Floréz et al. (2016) se diferencia en la inmediatez de la respuesta que se da entre los interlocutores mientras que en la asincronía la respuesta no es inmediata; en la sincronía el intercambio de información por internet es en ese momento.

1.6. La gamificación como parte de la educación

Muy aparte de ser un elemento de entretenimiento, la gamificación como tal se ha transformado en una estrategia de aprendizaje para Gaitán (2019) la gamificación es un

método de instrucción que traslada la mecánica de los juegos hasta un entorno de aprendizaje para lograr mejores resultados. La gamificación en la educación se utiliza utilizando la psicología del juego para hacer del aprendizaje una experiencia más divertida, logrando adquirir los conocimientos de manera más fácil, y generando una experiencia positiva y no estresante en los alumnos, teniendo en cuenta que el objetivo principal según Iquise y Rivera (2020) es la recompensa que tiene el alumno al alcanzar sus metas y como técnica específica según Fancubierta y Rodríguez (como se citó en en Mallitasig y Freire, 2020) aprovecha las emociones y comportamientos de los jugadores para aumentar la unión, integración y motivación conduciendo al estudiante a construir su aprendizaje por sí mismo y no por obligación.

Si bien el juego puede tomarse como una actividad propia de los niños según Huizinga (como se citó en Pardo, 2019) el juego es una particularidad de los humanos lo que refleja que tienen una preferencia especial por el juego, ya sea por distracción o también como forma de relación entre los pueblos y diferentes culturas.

Analizando el contexto anterior el ser humano ve el juego como un aspecto positivo en su vida, desde esa perspectiva la enseñanza a través de la gamificación según Zarzycka-Piskorz (2016) sostiene que la educación basada en el juego construye una motivación intrínseca que motiva el compromiso de cada estudiante con su aprendizaje. El aprendizaje basado en el juego motiva el interés en el tema pues los estudiantes disfrutan mientras aprenden, y esto hace que se mantengan mayor motivados y atentos al tema.

Para Reyes (2018) existen ciertos elementos de los que está compuesta la gamificación: los componentes son elementos básicos que se encuentran en los juegos como puntos, posiciones y avatares; las partes mecánicas se refieren a las reglas y especificaciones para usar cada componente y finalmente las dinámicas que determinan el tiempo, y valor que posibilitan obtener algo o lo que nosotros llamamos; la recompensa.

En cuanto a los beneficios de la gamificación para los estudiantes en cualquiera de los niveles de estudios según Borrás (2015) podemos enunciar:

- Activa la motivación por el aprendizaje

- Retroalimentación constante
- Permite mayor retención al ser más atractivo
- Compromiso con el aprendizaje por parte del estudiante
- Resultados más medibles
- Aprendices más autónomos
- Generan competitividad, pero también colaboración

En consecuencia, el papel del profesor es facilitar el aprendizaje para lo cual en referencia a los elementos del juego también deberá construir las reglas del juego porque son detalles a los que los estudiantes están acostumbrados y enriquecen la experiencia, tales como: límite de tiempo, puntuaciones, medallas, logros, superación de niveles, pero también colaboración, trabajo en equipo, búsqueda de soluciones, estrategia y planificación. (Barragán et al., 2015)

1.7. Kahoot como recurso de gamificación en el aprendizaje

Kahoot! fue fundado en 2012 por Morten Versvik, Johan Brand y Jamie Brooker quienes en un proyecto conjunto con la Universidad Noruega de Ciencia y Tecnología (NTNU) se unieron con el profesor Alf Inge Wang y luego se les unió el empresario Åsmund Furueth. Kahoot se lanzó en la versión beta privada en marzo 2013 en SXSWedu en septiembre de 2013 la versión beta se abrió al público.

En 2019 la familia de aplicaciones de aprendizaje de Kahoot! Se expandió con DragonBox. ¡Más de 4 mil millones de jugadores han jugado en el Kahoot! plataforma acumulativamente desde que se lanzó en 2013. Kahoot. Tuvo 1.200 millones de jugadores participantes en 2019 y más de 200 países lo han usado, en los últimos 12 meses el número total de juegos es de 218 millones la mitad de los docentes y estudiantes de EEUU organizo o jugó un Kahoot en el último año (KAHOOT, 2020).

Para Peña (2020) Kahoot tiene muchas características que lo hacen una herramienta adecuada para la enseñanza entre las cuales destacan:

El aprendizaje a través de dispositivos móviles o como se lo suele llamar el M – learning, ayuda a la potenciación de la creatividad basando el aprendizaje en el juego, ayuda a la organización dentro del aula pues es una herramienta en la que prima el orden, incluso una de las características más importantes que tiene es que es el propio docente quien configura el juego, maneja sus propias reglas y tiempos, y el cómo van a interactuar los estudiantes.

Wang y Lieberoth (2016), sostiene que Kahoot fue proyectado para ser un tipo de juego que pueda ajustarse en un aula de clases y que a su vez tuviera relación con la teoría de Tom Malone, el cual define ciertas instrucciones para lograr una motivación intrínseca.

La Teoría de Malone citado en Refleja tres características que logran que los estudiantes aprendan de manera divertida, la primera el Desafío – Reto que muestra los resultados que se obtienen según la meta que se alcanza, la segunda característica Fantasía logra que el alumno se sienta atraído por los escenarios que se muestran reforzando la creatividad, y finalmente la curiosidad que se despierta a través de audios y gráficas para hacer más entretenido el aprendizaje.

Para Huaman (2021) Kahoot tiene características que lo hacen único en su medio entre las cuales destacan:

Su adaptabilidad: Permite crear juegos pedagógicos de manera rápida sobre cualquier tema a su elección.

Simple: Funciona en cualquier dispositivo móvil que el estudiante desee utilizar

Diversidad: Esta aplicación no sirve solo para evaluar sino también permite que los conocimientos de los estudiantes sean reforzados.

Motivante: El estudiante sale de la rutina del uso del pizarrón y los marcadores utilizando materiales diferentes.

Global: Les permite a los estudiantes conectarse en cualquier parte del mundo y en el horario que él esté disponible siempre y cuando tenga conexión a Internet a través de una red Wi-Fi o datos móviles.

Para Álvarez et al. (2019) encuentra 4 tipos de elementos que la plataforma nos permite crear y que pueden ser utilizados en el aula:

- **Discusión:** Permite crear preguntas con respuestas y comenzar un debate
- **Quiz:** Es una herramienta que sirve para generar preguntas y respuestas, el docente asigna un límite de tiempo para poder resolver cada pregunta.
- **Survey:** Nos permite tener una opinión de los estudiantes en cuanto a las herramientas que se están usando, sin que existan aciertos o errores, solo se basa en las opiniones sin calificarla.
- **Jumble:** Es un elemento que permite ubicar en orden respuestas.

Para poder hacer uso de esta plataforma los estudiantes no necesitan registrarse para acceder a una encuesta, solo necesitan el código de acceso o PIN habiendo ingresado previamente a la página web <https://kahoot.it>, las actividades que se pueden realizar dentro de la plataforma se hacen de manera individual o grupal, dependiendo de las configuraciones planificación que hubiera realizado quien configuró la encuesta o resto de juegos, en el caso de esta investigación va centrado al docente.

Si la actividad ha decidido realizarse de manera grupal, se puede crear un nombre del grupo según sus gustos y preferencias lo que brinda a los estudiantes un sentido de identificación propio, uno de los beneficios de Kahoot es que mientras los estudiantes se divierten y avanzan en su puntaje van retroalimentando la temática que están tratando en el juego.

Esto hace de la evaluación o retroalimentación de la asignatura un elemento divertido y no algo que genera tensión y miedo en el estudiante, pues además de crear preguntas entretenidas se pueden anexar videos o imágenes que hacen aún más didáctica esta actividad.

En lo que refiere a las plataformas virtuales hay que tener en cuenta que tienen beneficios grandes, pero también desventajas que de no ser controladas a tiempo pueden

muy al contrario de beneficiar a la enseñanza, perjudicarla; según Sánchez (2017) estas ventajas pueden ser:

- Permite realizar un proceso de feedback en tiempo real
- Optimiza el tiempo de respuesta
- Se adapta a todas las edades y áreas de conocimiento
- Ofrece diversos usos
- Ayuda a mejorar la relación maestro – estudiante
- Genera un ambiente de clase más dinámico
- Incrementa la colaboración y genera sensación de diversión y aprendizaje en los alumnos
- Aumentan la participación, interés y motivación
- Aprenden mejor, sin basar todo el aprendizaje en la memorización

Pero así también y como se lo mencionó anteriormente existen ciertas desventajas entre las cuales el mismo autor menciona las siguientes:

- Se vuelve repetitivo al utilizarlo en exceso
- La institución educativa debe contar con el servicio de internet dentro del centro
- Demanda tiempo o preparación para su ejecución
- Es difícil encajar Kahoot en el temario de clases por el horario que hay que respetar.
- Puede generar distracciones en el alumnado el hecho de facilitar un dispositivo móvil con conexión a internet.

Basándose en lo expuesto anteriormente es importante notar que el docente debe tener una planificación previa a la utilización de plataformas y herramientas digitales, pues se debe tomar en cuenta tiempos e inconvenientes que se puedan presentar a lo largo del periodo de clases.

1.8. La Gramática

Para Pardo (2019) la gramática es una parte fundamental en el proceso del lenguaje, ya sea de manera hablada o escrita. Por tanto, es imposible aprender un idioma de manera

efectiva sin tener la gramática correcta del idioma, ya que ésta identifica formas gramaticales necesarias para perfilar el significado, también cita a Cook (2001) y sostiene que la gramática es el conjunto de “patterns and regularities which are used to convey meaning” (p.14). Según Custodio (2017) existen seis partes de la gramática que se debe tener en cuenta; una pronunciación correcta, explicación de las principales figuras poéticas, preservación y explicación de glosas y ejemplos mitológicos, descubrimiento de etimologías y analogías y crítica de las composiciones de los poetas.

También como parte importante de la gramática se encuentra la competencia gramatical es un elemento primordial de cada sistema lingüístico, ya que se vincula con la pronunciación o el vocabulario. Además, es un área de estudio más fácil por su carácter sistemático. El término “gramática” también es usado en el sentido de las reglas de gramática de un libro o la aplicación de las reglas de cada persona.

Menciona también que existen varios tipos de gramática que son importantes tener en cuenta entre los que destacan: la prescriptiva, tradicional y estructural.

Pero según el Manual de Gramática Descriptiva de Custodio (2017) nos habla de:

La gramática tradicional como la que se rige por los que la educación designa enfocándose en la funcionalidad y practicidad de las unidades de aprendizaje. La gramática sincrónica en cambio estudia la estructuración de una lengua en cierto momento, sin tener en cuenta su realidad futura como evolución o cambios.

Contrario a la gramática sincrónica se encuentra la gramática diacrónica que se encarga del análisis de la gramática desde la perspectiva del tiempo, su evolución y más. La gramática nacional dista de la gramática formal en el estudio que se desarrolla a cada una, mientras que en el aspecto nominal se estudia la gramática de manera universal mientras que la gramática formal realiza un estudio por cada lengua en sí, desde las características de cada lengua.

La gramática normativa: procura establecer normas y usos que se consideran los más correctos para la lengua de una determinada comunidad. Generalmente, existen instituciones

a las cuales se les reconoce como autoridad y son las que se encargan de establecer las reglas y teorías de la gramática normativa.

Así también la gramática teórica: existen estudiosos de la lengua que se encargan de estructurar teorías particulares acerca de la gramática, por ejemplo:

1. Gramática universal: afirma que todos los principios para aprender la lengua madre son innatos y se heredan genéticamente.
2. Gramática generativa: se refiere a un conjunto de marcos teóricos para el estudio del lenguaje natural y por medio de un conjunto finito de unidades lingüísticas puede generar infinidad de oraciones comprensibles para el oyente.
3. Gramática transformacional: existen transformaciones operacionales, ya sea agregando, borrando o permutando (cambio) unidades en las oraciones (hacer negativa, afirmativa, voz activa, pasiva, singular, plural etc.)

Cuadro 1

Niveles de análisis gramatical

Niveles de análisis gramatical	<p>a. Nivel semántico categorial</p> <p>Se ocupa de los significados y alcances de las distintas clases de palabras o categorías gramaticales y de los grupos sintácticos que integran en sus combinaciones.</p> <p>Ej.: el sustantivo nombra seres, el adjetivo calificativo expresa cualidades, etc.</p>
	<p>b. Nivel morfológico</p> <p>Analiza la forma o estructura de las palabras, es decir, la combinación de las unidades mínimas de significación: lexemas o raíces + morfemas, y de sus variaciones.</p> <p>En este plano, interesan los accidentes de las palabras (variaciones flexivas), como son género, número, persona, modo, tiempo, etc. y también la derivación: Ej. duda → dudoso.</p>
	<p>c. Nivel sintáctico</p> <p>A la Sintaxis le corresponde el análisis de la manera en que se combinan y se disponen linealmente las palabras y los grupos que forman.</p> <p>Hay funciones <i>nucleares</i> (principales), funciones <i>complementarias</i> y funciones <i>de enlace</i>.</p>
	<p>d. Nivel fonológico</p> <p>Se dedica a analizar cómo se articulan los sonidos en la lengua hablada, a describir y explicar todo lo que está relacionado con la pronunciación y la entonación.</p> <p>Las unidades fonológicas o sonidos se llaman fonemas. Se representan entre barras /a/, /b/.</p> <p>Si bien no tienen significado propio, combinados con otros producen significados.</p> <p>Fonemas vocálicos:</p> <p style="text-align: center;">/a/, /e/, /i/, /o/, /u/</p> <p>Fonemas consonánticos¹:</p> <p style="text-align: center;">/b/, /ch/, /d/, /f/, /g/, /j/, /k/, /l/, /ll/, /m/, /n/, /ñ/, /p/, /r/, /rr/, /s/, /t/, /y/, /z/</p>
	<p>La letra es la representación gráfica del sonido. En este punto, ingresamos al ámbito de la Ortografía. Podríamos hablar, entonces, de un nivel ortográfico, a pesar de que este no se reduce al ámbito de las letras. En el lenguaje oral, los sonidos son los <i>fonemas</i> y en el escrito, las <i>letras o grafemas</i>.</p>

Nota: Niveles que se realizan según el material teórico – práctico (Varela & Pérez, 2019)

Y finalmente el mismo autor toma en cuenta una clasificación más, la gramática descriptiva; como su nombre lo indica, es una gramática que tiene como finalidad describir las diversas disciplinas de que se sirve, tales como fonética, fonología, morfología y sintaxis. La gramática descriptiva no se preocupa de elaborar normas o realizar recomendaciones para el mejor uso del idioma; su tarea es investigar y analizar de forma completa la estructura de

una lengua en sus diversos aspectos. Con fines de aplicación, los conceptos nucleares que se deben conocer para iniciar en el campo de la descripción gramatical son:

Morfema: forma con significación ligada; esta significación depende de sus componentes constitutivos: Morfema base, raíz o lexema = gat Morfema clase o desinencia (género y cantidad) = o-s

Palabra: forma mínima libre con significado, capaz de subsistir: gatos. ü Frase: forma de significado libre que está integrada por formas libres: Los gatos negros (no llega a constituir una oración).

Oración: forma con significado y sentido libre que está integrada por formas libres: Los gatos negros toman la sopa.

Enunciado: proposición lógica que es susceptible a la falsedad o verdad.

En el ámbito de la gramática es importante mencionar que se subdividen temas que conforman a la misma, en este caso la sintaxis.

En el caso de la lengua extranjera como el inglés se deben tomar en cuenta algunas reglas para poderlo aplicar en el periodo de clases así como lo menciona (Gómez, 2019); según el autor se debe asegurar que la explicación se integre apropiadamente a la totalidad de la lección, de esta manera el estudiante puede completar cualquier ejercicio o actividad relacionada con el tema a tratar.

La segunda regla es que el docente se debe asegurar que la clase de información que se incluye en la presentación de la regla gramatical y sea apropiado para el caso, por ejemplo si el trabajo en clase llegase a ser de manera escrito pues se deben tomar en cuenta normas como la acentuación mientras que en el caso de ser una presentación oral pues se debe tener en cuenta elementos como la pronunciación, entonación, etc. y también se debe considerar la información que se incluye en las explicaciones es en qué contexto se necesita realizar la clase es decir si se necesita la utilización de un lenguaje más coloquial o algo más formal, y al final evaluar si los términos han sido utilizados de manera adecuada bajo ese concepto.

1.9. Sintaxis

La sintaxis es una rama de la gramática, la cual estudia las relaciones de las palabras que al combinarse, forman unidades superiores de significado. Además, estudia las reglas para la combinación de las mismas para la formación de sintagmas y oraciones, según lo que nos menciona Pardo (2019); pues también menciona que es la parte que nos permite organizar palabras y frases según un orden establecido previamente en una regla gramatical.

Mientras que la misma autora menciona que según el Marco Común Europeo de Referencia, afirma que dentro de la competencia gramatical se debe diferenciar dos grandes componentes: la morfología y la sintaxis. La primera estudia la composición y derivación de las palabras, están constituidas por morfemas, unidades mínimas que poseen significado; los morfemas incluyen las raíces y los afijos. La sintaxis se ocupa de la estructura interna de la oración y cómo se combinan en función a categorías, clases, elementos, procesos, relaciones y estructuras generando oraciones. En otras palabras, "La capacidad de organizar oraciones que transmitan sentido es un aspecto fundamental de la competencia comunicativa.

1.10. Transferencia lingüística

La transferencia lingüística es la distribución de formas y significados desde la lengua y cultura nativa a la lengua y cultura extranjera Lado (1957 como se citó en Khalifa, 2018), es decir la el transferir los conocimientos que se tiene de la lengua materna a la lengua extranjera en este caso en el idioma inglés. En este contexto para Li (2019) existen dos tipos de transferencias:

La transferencia positiva se refleja cuando el estudiante transfiere las estructuras gramaticales desde la lengua materna hacia la segunda lengua, lo que facilita el aprendizaje de esta última.

En el caso de la transferencia negativa las estructuras de la lengua materna no aportan al aprendizaje de la segunda lengua, lo que hace que el estudiante genere confusión y el aprendizaje se vuelva más complicado.

Capítulo dos

Metodología

Enfoque: Mixto

Diseño: Experimental

Tipo: Cuasi experimental en un grupo de 30 estudiantes

Según las características de esta investigación ha sido abordado desde un enfoque mixto con un tipo cuasi experimental aplicada pues busca mejorar la manera de evaluación del aprendizaje del idioma inglés.

Campbell y Stanley (1973, como se citó en Pardo, 2019) definen al diseño cuasi experimental “como una situación social en la que el investigador no puede crear los grupos experimentales pero sí puede introducir algo similar al diseño experimental en su programación de procedimientos para la recopilación de datos” (p. 44).

Al ser una investigación en el ámbito educativo los grupos se encuentran ya conformados desde un inicio (aulas y paralelos) por lo que se tomará como grupo experimental a los estudiantes de Segundo año de Bachillerato de una institución de la provincia de Loja y el mismo grupo será denominado el grupo de control. A dicho grupo se le aplicara un pre-test y un pos-test.

2.1. Diseño de la muestra

Población:

Para esta investigación se tomó en cuenta a 30 estudiantes de una institución educativa de la Provincia de Loja correspondiente a Segundo Año de Bachillerato Unificado matriculados en el periodo académico 2021- 2022

Muestra:

Los criterios de selección de la muestra son los siguientes:

- Edades comprendidas entre los 16 – 17 años
- Estudiantes con un nivel de inglés A2 según el Ministerio de Educación del Ecuador

2.2. Técnicas

Durante el presente trabajo, se tomó en cuenta un instrumento para la recolección de datos, se ha utilizado la técnica de la evaluación, por ello, se ha preparado un instrumento de evaluación, el cual es un examen de preguntas basado en la parte gramatical de un examen. El examen evaluará sobre 25 puntos. Pre test el cual ha sido validado por expertos previo a su aplicación.

Luego de esta aplicación el docente impartirá 5 clases de forma dinámica en las cuales de manera implícita retroalimentará la información para al final aplicar un pos – test en donde se utilizará como herramienta principal Kahoot.

Finalmente, y para comprobar la efectividad del uso de la herramienta Kahoot, se implementa a cada estudiante de segundo de bachillerato, que participó en el desarrollo de la investigación, una encuesta de percepciones sobre el uso de la plataforma Kahoot en la enseñanza de gramática en inglés, el modelo de la encuesta se toma con base en el trabajo de Peña (2020). Ver apéndice 3.

2.3. Aspecto ético

La investigación planteada cumple con principios de equidad de género, credo y raza. Se tuvo el consentimiento de los estudiantes y de la institución. De igual manera, se respetó la confidencialidad de los mismos, al no publicar sus nombres. Además, no se dañará la imagen, autoestima y/o intimidad de los estudiantes de la institución. Los resultados que se obtengan en el pre – test y pos- test no se divulgarán con nombres o algún identificativo que vulnere la identidad de los estudiantes.

Capítulo tres

Análisis y discusión de resultados

En el presente apartado se desarrolla el análisis y discusión de resultados, que corresponde a la interpretación y contrastación de información obtenida, luego de la aplicación de la metodología, determinando si la herramienta utilizada marca un antes y un después en el proceso de aprendizaje del idioma inglés. Para ello este estudio estableció tres objetivos, que mediante el análisis obtendrán respuesta, así como la medición de su cumplimiento.

A través de la Tabla 2, se puede observar los resultados de media aritmética y varianza que se obtuvieron de la evaluación de los 30 estudiantes intervenidos mediante la plataforma Kahoot. Con base en ello y como punto de partida en relación a los conocimientos de los participantes sobre los temas de inglés relacionados con las estructuras gramaticales, es necesario mencionar que se aplicó una misma prueba durante dos momentos: en el primero, para conocer el nivel de aprendizaje en esta área, y a posterior, para determinar la incidencia de la intervención; es así, que la media del pretest corresponde a 3,58; mientras que la media de la prueba final es de 7,47, existiendo una varianza de 7,56, la cual indica un avance significativo entre los puntajes de la primera y segunda prueba.

Tabla 2

Resultado de pruebas previa y de salida

PRE TEST	POST TEST	VARIANZA
3.58	7.47	7.56

Este resultado claramente nos demuestra que existió una gran mejoría de los participantes en relación al manejo de las estructuras gramaticales en inglés luego de la intervención, de manera especial en los adverbios de frecuencia. La herramienta Kahoot tiene un gran impacto en los estudiantes, ya que la misma genera motivación, empoderamiento en la formación, se rompe el esquema lineal de aprendizaje, permite la retroalimentación inmediata, entre otros beneficios.

Ante este apartado, Martínez (2017) indica que esta plataforma agrupa conceptos como “aprendizaje, juego y tecnología” (p. 263), dando lugar a una herramienta educativa, pero a su vez, a elementos que se asocian con el contexto de desarrollo de los jóvenes, principalmente en relación a la tecnología, en la cual este sector de la población desarrolla actividades de información, educación, ocio y entretenimiento.

Además de esta valoración, Gómez (2020) indica que gracias a Kahoot y los recursos de los cuales se compone, se contribuye a los estudiantes en su formación y en cuanto al proceso de evaluación, “se cambia por completo el escenario de los típicos exámenes generando una experiencia divertida, de diversas emociones de alegría y competencia; así como un ambiente de tranquilidad que facilita el proceso” (p. 488).

Con esta primera valoración general, se procede a analizar los ítems de la encuesta o prueba de percepción, cuyos resultados se proyectan en la Tabla 3, en la cual se recoge cada uno de los ítems consultados y la asignación porcentual según las respuestas obtenidas, de tal manera que refleja el criterio de los estudiantes frente a la implementación de esta plataforma.

Tabla 3.

Porcentaje de aciertos en las estructuras gramaticales.

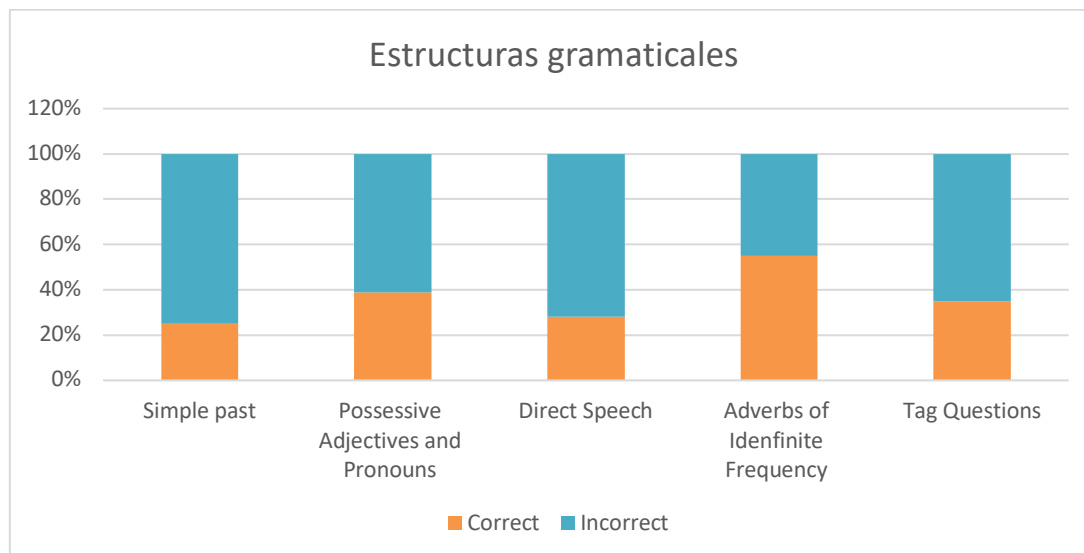
ESTRUCTURA GRAMATICAL	PORCENTAJE DE ACIERTOS
Simple Past	25%
Possessive Adjectives and Pronouns	38%
Direct Speech	28%
Adverbs of Indefinite Frequency	55%
Tag Questions	35%

En cuanto a la figura 1, también nos indica las estructuras gramaticales estudiadas durante la intervención utilizando la herramienta Kahoot, evidenciando la relación entre aciertos y desaciertos; por lo tanto, podemos ver que en la estructura gramatical del simple

past, los estudiantes obtuvieron 25% de aciertos, frente a un 75% de respuestas incorrectas, denotando una valoración promedio en su uso y conocimiento.

Figura 1

Porcentaje de respuestas correctas e incorrectas en estructuras gramaticales



Uno de los factores que conlleva a esta problemática es la interferencia de la lengua nativa. Por ello, debemos indicar que una ventaja de Kahoot fue el permitir incluir un video en las preguntas dentro de la evaluación, con lo cual de alguna manera el estudiante se motiva a recordar el uso correcto de esta estructura gramatical.

En relación con estos resultados Hamdani y Novita (2021), destacan que el uso de la aplicación Kahoot puede tener un efecto significativo para la enseñanza de la gramática, así lo indican los resultados del pre-test y post-test realizados frente al aprendizaje del tiempo pasado simple. Por otra parte, Montaner (2018) en aplicación de Kahoot para el aprendizaje de estructuras gramaticales, se encontró con determinadas particularidades y en relación con el simple past, señala que aún existen dificultades de comprensión o a su vez generación de diferencias con otras formas gramaticales.

Otras de las estructuras a analizar es el Possessive Adjectives and Pronouns, que alcanzan un mayor porcentaje referente al parámetro anterior, con el 38%; sin embargo, referente al grupo de estudio el valor obtenido es bajo, puesto que el porcentaje de respuestas incorrectas es del 61%. Frente a este resultado es necesario considerar que los estudiantes,

durante el pre test, no identificaron de forma correcta la diferencia o el uso entre el Possessive Adjectives y el Pronouns, tal como se muestra en el siguiente ejemplo:

“I think these keys are my”

A partir de ello, los estudiantes en su mayoría identificaron la oración como possessive adjective, lo cual es erróneo porque este tipo de pronombres se usan para indicar pertenencia y se colocan antes del objeto; mientras que en el post test, luego de utilizar la plataforma Kahoot, los estudiantes la señalaron como possessive pronoun, siendo la respuesta correcta, tomando en cuenta que se indica pertenencia y que va al final de una oración.

Con base en este ejemplo se evidencia las posibilidades que tiene Kahoot en la identificación de estructuras gramaticales, las cuales pueden resultar complejas para la comprensión, pero al ser sometidas a esta plataforma se modifica la interacción con los contenidos, presentándolos más atractivos y haciendo del proceso un espacio ameno, y con oportunidades de mayor concentración y memorización.

Otro de los factores que le permite a Kahoot aportar en el reconocimiento del Possessive Adjectives and Pronouns es la posibilidad de conjugar el aprendizaje con recursos interactivos, tal es el caso de imágenes, colores u otros, que amplían la capacidad de asociación imagen-texto, así como la identificación del uso de cada uno de estos, según el requerimiento correspondiente. Al revisar algunos ejemplos en línea, precisamente este tipo de características permite establecer las diferencias necesarias para reconocer entre una forma gramatical y otra.

A pesar de ser una plataforma interactiva y que motiva la participación del estudiante, se requiere del fortalecimiento de ciertos conceptos y en este caso de palabras, de tal manera que se puedan generar asociaciones y el reconocimiento de los diferentes elementos gramaticales del inglés.

En atención a este parámetro, Pardo (2019) señalan que a grupos sometidos a Kahoot obtienen mejoría “en el dominio de unidades sintáctica del idioma inglés, por lo que recomiendan su aplicación para la práctica de estructuras gramaticales en las sesiones de clase” (p. 12). Estas estructuras permiten generar un mayor entendimiento en el proceso de

aprendizaje, además de ser la base de la lengua en estudio, tanto a nivel de habla como de escritura.

En cuanto a la estructura gramatical Direct Speech, se obtiene que el 28% de respuestas correctas, frente al 72% de respuestas incorrectas. Los resultados reflejan que existe una falta de vocabulario, considerando que el Direct Speech procura que el estudiante reproduzca de manera exacta lo que otra persona dice. Entre los factores de incidencia están la interacción con recursos multimedia, que permite desarrollar acciones como la asociación entre las palabras y sus significados.

Frente a esta dificultad, relacionada con el vocabulario, es necesario destacar que precisamente este elemento es fundamental en la adquisición y aprendizaje de un idioma extranjero, puesto que estudios como el de Guano *et al.* 2020 destacan que “el proceso de enseñanza suele reducirse al uso de una lista reducida de palabras, que deben ser memorizadas por el estudiante, según el tema de cada lección” (p. 47); por lo tanto, Kahoot resulta una herramienta útil para este fin, puesto que permite el desarrollo de aprendizaje de nuevo vocabulario, así como la motivación necesaria para la clase y la participación activa de los estudiantes.

El porcentaje de esta estructura gramatical se pone en contraste con el resultado dado en el ítem relacionado con el tiempo de aprendizaje de la gramática en inglés, al cual menos de la mitad de grupo señaló que si le ha permitido obtener un proceso más rápido, mientras que el resto discrepa de estos resultados, que a su vez se relacionan con las dificultades que representa esta parte del idioma o la falta de motivación en el modelo tradicional de enseñanza.

Más adelante y como una de las estructuras mejor calificadas está el Adverbs of Indefinite Frequency con el 55%, sin embargo, aún con este valor se evidencia que existieron dificultades en su identificación, por lo que en el pre test no fue utilizado de forma correcta, lo que se evidencia en el siguiente ejemplo:

They go always to the movies

A partir de esta oración, la mayoría de estudiantes escribieron el adverbio después del verbo y antes del complemento, mientras que en el post test, luego de aplicarse la herramienta de Kahoot, se dieron cuenta que los Adverbs of Indefinite Frequency siempre se deben ubicar o escribir después del sujeto y antes del verbo, con excepción cuando se realizan oraciones con el verbo *to Be*, pero en este caso se debe ubicar después del verbo.

Con base en este ejemplo, Kahoot se presenta como una alternativa para motivar el aprendizaje de este tipo de estructuras, y la acción para cumplir con este propósito se refleja en la opción de ordenar estructuras, tal es el caso de los adverbios, en cuanto su uso correcto.

Atendiendo al sitio web Educación 3.0., mediante este tipo de actividades se logran afianzar conocimientos previamente adquiridos y que son necesarios para el reconocimiento de estructuras gramaticales.

Finalmente, se incluye el análisis de la estructura gramatical Tag Questions, la cual alcanza un total de 35% de respuestas correctas, frente al 65% de respuestas incorrectas, en cuanto la evaluación planteada para este parámetro. Estos resultados tienen una notoria relación con las estructuras gramaticales repasadas previamente, además de reflejar la necesidad de incorporar otras herramientas que faciliten el aprendizaje de las mismas.

En esta estructura, también incide la posibilidad que tiene Kahoot de incluir elementos y recursos multimedia, puesto que el estudiante puede escuchar audios, observar imágenes o videos y relacionarlos con las palabras o estructuras que observa, repasarlas y memorizarlas.

Algunos estudios recogen que al margen del tag questions se evidencian falencias relacionadas con la entonación y con ello en el pronunciamiento, pero a su vez se plantean alternativas de corrección, mediante el uso de contenido multimedia como videos e incluso canciones, donde se pueda escuchar la entonación correcta. "Una forma de crear interés en el alumnado en la pronunciación puede ser la creación de preguntas a través de Kahoot" (Ugarriza, 2020, p. 33)

Tabla 4*Resultados de la prueba de percepción*

PREGUNTA	1= Nunca	2 = Casi nunca	3 = De vez en cuando	4= Siempre	5= Siempre
Acceder a la plataforma Kahoot le resulta fácil.			10%		80%
Siente interés al jugar Kahoot				23,3%	66,7%
Te sientes emocionado al jugar Kahoot				40%	50%
Consideras a Kahoot como una herramienta virtual entretenida				33,3%	60%
Eres competitiva en sesiones de Kahoot			20%	33,3%	36,7%
Kahoot debería usarse en todas las clases del semestre			30%	20%	46,7
Estás más atento a las clases porque sabes que al final de la sesión habrá Kahoot			10%	36,7%	50%
Es necesario el uso de Kahoot en la enseñanza de la gramática en inglés				26,7%	63,3%
Kahoot es una herramienta que ayuda a aprender gramática de una manera más rápida			10%	26,7%	56,7%
Kahoot contribuye al aprendizaje de los temas impartidos en clase				40%	50%
Te sientes motivado por las posibilidades de ganar en las sesiones de Kahoot				43,3%	50%
Fue fácil relacionar el contenido de Kahoot con los temas de clase			10%	26,7%	56,7%
Sentiste que con el uso de Kahoot aprendiste más rápido la gramática en inglés				46,7%	40%
Kahoot incentiva a la participación de los estudiantes				13,3%	76,7%

Partiremos del primer parámetro relacionado con el acceso a la plataforma Kahoot, en la cual el 80% de los estudiantes señalaron que esta les resulta de fácil acceso, mientras que

el 10% apunta a la opción “de vez en cuando”, lo que se traduce en que existe cierto grado de dificultad. La relación directa que tiene Kahoot con la innovación y la tecnología hace que esta sea llamativa para los jóvenes y mucho más con la oportunidad de cambiar de rutina en el desarrollo de la clase, pasando de un proceso unidireccional en gran parte, a uno bidireccional y con opciones de participación; además, esta característica se evidencia en diferentes parámetros como la gratuidad, la metodología de acceso y su usabilidad.

A partir de esta primera característica se denota que existe un importante uso de esta plataforma orientada en procesos de aprendizaje, incluso con la oportunidad de reemplazar otros recursos ambiguos y tradicionales como diccionarios o libros poco actualizados, que no tienen representación significativa en la formación de los estudiantes, con énfasis en áreas de relevancia como el aprendizaje del idioma inglés.

En respuesta a este parámetro, autores como Meier y Bonnet (2021) señalan que Kahoot “ofrece una versión gratuita”, cuyo ingreso es de fácil comprensión y es posible desde diferentes dispositivos; adicional a ello la herramienta está diseñada con “una tecnología disponible y accesible por todos, de muy fácil manejo e incluso programación” (pp. 80 y 83).

Otros aportes como el de Tan *et al.* (2018) coincide en que Kahoot es “una plataforma de aprendizaje gratuita, que puede incluirse en varias asignaturas, en cualquier idioma y en cualquier dispositivo digital, además de adaptarse a estudiantes de todos los niveles. Quizá uno de los retos más significativos para esta plataforma es que requiere conexión a Internet y ésta sigue siendo aún una dificultad en determinados contextos geográficos.

En los siguientes ítems correspondientes a las interrogantes “siente interés al jugar Kahoot” y “te sientes emocionado al jugar Kahoot” las respuestas obtenidas reflejan precisamente que el grupo se siente atraído por la plataforma y siente interés al involucrarse en ella; es por ello que los resultados apuntan, en el primer caso a que el 66,7% tiene una respuesta afirmativa y el 23,3% señala la opción “casi siempre”, que apunta al interés pero que existe alguna variable que no les permite convencerse por completo. Mientras que, para la segunda opción el 50% afirma sentirse emocionado con Kahoot y el 40% mantiene similar reacción, pero en menor escala.

Kahoot, a través de sus características ha permitido evidenciar que es recurso que motiva y genera interés en quienes se aplica, puesto que fortalece el aprendizaje de forma distinta, incluyendo elementos como imágenes, videos, sonidos, entre otros., transformando la experiencia del aprendizaje de otro idioma en un suceso práctico, de fácil comprensión y accesibles para todos, además de permitir una retroalimentación inmediata.

En este sentido, estudios desarrollados por Ruiz *et al.* (2019) reconocen en Kahoot una metodología de enseñanza-aprendizaje interesante, que ha logrado que los estudiantes asuman un rol más activo, provocando incluso aumento en la motivación e interés en la asignatura o área que se aplique. Este interés también se refleja en la asistencia a clases, puesto que los estudiantes tienen mayor motivación por asistir e incursionar en este tipo de herramientas y metodologías, que además mejoran su retención y aprendizaje.

Al revisar iniciativas que incluyen a Kahoot como recurso de apoyo para la formación, específicamente en el campo del inglés, se denota que el interés que despierta en la población escolar, dado gracias a que se disponen de otras alternativas para captar la información y generar otra forma de interacción con los contenidos, tal es el caso de la gramática, en la que se abordan estrategias como “complete el espacio en blanco” cambia el tradicional dictado y lectura de libros, además de complementar el proceso con otros elementos que implican atención, como las imágenes. Referenciando al mismo Martínez (2017) esta plataforma “aporta entusiasmo, incrementa el nivel de participación del alumno y permite recordar y retener la información de manera más sencilla” (p. 256), que es también razón para despertar el interés y motivar a su uso.

Otro de los parámetros a analizar es, si Kahoot se presenta como una herramienta virtual entretenida, a lo que el 60% afirma que si se cumple con este parámetro y el 33.3% señalan que “casi siempre”. Esta característica se asocia con la accesibilidad e interés previamente descritos, puesto que para que una metodología resulte atractiva debe ser el conjunto de estas e incluso otras variables; a esto se suma que, la percepción de entretenimiento también está en la innovación que se inserta en la clase, por lo tanto, al generar una variación del proceso habitual se descubre una plataforma que entretiene.

En contraste con la investigación, estudios como el de Ruiz et al., (2019) estudian precisamente si Kahoot es divertido para aprender en grupo de estudiantes, frente a lo cual evidencian una valoración positiva e incluso los docentes la identifican como “un momento bastante alegre y entretenido, a pesar de tratarse de una evaluación” (p. 32).

Por su parte, Gallegos (2015) identifica a Kahoot como “una de las herramientas digitales gratuitas más divertidas, enganchadoras e innovadoras que un docente puede utilizar para aumentar el clima creativo del aula de clase” (p. 48). Este permite concebir un espacio creativo y un ambiente de trabajo amigable, dando como resultado entornos menos aburridos y de mayor motivación, que en el caso de la enseñanza del inglés resultan necesarios, puesto que estos conocimientos no se reciben por todos los estudiantes de la misma manera.

Más adelante y como otro de los ítems a evaluar se plantea la premisa de “eres competitiva en sesiones de Kahoot”, que se orienta a evaluar el involucramiento de los estudiantes y su participación en la plataforma, a lo que las respuestas señalan que el 36.7% tienen una respuesta afirmativa, el 33.3% apuntan al “casi siempre” y el 20% se inclinan por la opción “de vez en cuando”.

Como se observan, los datos obtenidos mantienen pequeñas variaciones entre las opciones señaladas, por lo que se proyecta que existe competitividad, pero no a gran escala. Esta sana competencia despierta mucho más el interés en los estudiantes y los motiva a mantenerse activos durante el desarrollo de la clase y en el caso de la asignatura de inglés, a que busquen incluso sus propios medios para obtener las respuestas, reforzando la autoeducación, memorización y estudio continuo.

Los autores y trabajos que abordan el uso de Kahoot en los procesos de enseñanza señalan que este despierta la competitividad entre los estudiantes; calificándola como positiva, puesto que orienta a obtener entornos más dinámicos e impulsa a que el grupo se esfuerce en la obtención de conocimientos y con ello genere respuestas de forma ágil. En este sentido Gutiérrez (2019) se refiere a la metodología del juego, la cual “genera un ambiente de competitividad sana que fomenta la iniciativa y participación en el aula” (p. 6).

A la par con estas primeras premisas calificadas, el estudio también busca conocer la percepción de los estudiantes frente al uso permanente de la herramienta, por lo que el siguiente ítem plantea si Kahoot debería usarse en todas las clases del semestre, dando como resultado que el 46.7% afirman su uso durante todo el periodo, el 20% plantean que casi siempre y el 30% mencionan que debería utilizarse de vez en cuando. Con base en estos datos, se puede observar que menos de la mitad del grupo gustaría del uso de esta herramienta durante todo el semestre y los otros porcentajes se perciben como un uso menor, pero sin descartar su inclusión como metodología de aprendizaje.

A propósito de la frecuencia de uso, Duque (2021) señala que al utilizarla constantemente se impulsa a los estudiantes a perfeccionar los conocimientos aprendidos sobre la materia, que, en el caso del inglés, representa la base para su dominio, es decir que mientras más veces se repasen los contenidos mayor oportunidad de memorización e interpretación existirá. Sin embargo, este mismo autor señala que el uso de la herramienta apunta al objetivo del profesor, quien busca evaluar de forma continua, pero que no debe presentarse como una única opción o método dentro de la clase.

Otro de los trabajos desarrollados sobre la plataforma Kahoot, como el de Pena (2020) sugieren que ésta podría utilizarse en todas las sesiones de clase durante el semestre, puesto que permitiría al docente mantener el ritmo de enseñanza, así como la motivación en los estudiantes, logrando su participación permanente y la espera de la siguiente sesión. Al romperse el modelo tradicional y lineal de impartir clase, este tipo de metodologías reciben resultados positivos, pero siempre será necesario incorporar variados mecanismos, de tal manera que los estudiantes dispongan de opciones y a la vez se incentiven en aprender algo nuevo, de diferentes formas.

Lo concretado en este parámetro empata con el siguiente ítem, el cual propone la premisa “estás más atento a las clases porque sabes que al final de la sesión habrá Kahoot”, a lo que los estudiantes respondieron afirmativamente en un 50%, casi siempre en un 36.7% y el 10%, de vez en cuando. Con base en ello se entreve que existe interés por la herramienta,

pero que también se esperan otras opciones en el aprendizaje y con ello la necesidad de actualización del docente.

La vinculación de la herramienta con la clase es aprobada y motiva precisamente a los estudiantes a tener disposición para aprender, considerando que el hecho de contar con una nueva metodología despierta curiosidades y con ello el interés por saber qué se viene en la próxima clase; sin embargo como previamente se ha señalado no debe ser la única alternativa y deberá combinarse con otras formas de enseñanza.

El siguiente ítem a analizar corresponde a uno de los ejes de estudio, el cual consulta si es necesario el uso de Kahoot en la enseñanza de la gramática en inglés, frente al que se obtiene el 63.3% de respuestas afirmativas orientadas a siempre y el 26.7% al casi siempre, por lo que la mayoría consideran a esta plataforma como una buena alternativa para el aprendizaje del idioma inglés, puntualmente en el ámbito de la gramática. Esto responde a la oportunidad de interacción y el cambio en el método de aprendizaje, que en relación con temas percibidos como complejos despierta el interés precisamente por aprender.

Los estudios desarrollados en relación con este tema precisan que el uso de la tecnología y la gamificación es una buena alternativa para motivar a los estudiantes en su formación y ser parte del proceso, considerando no solo su desarrollo académico, sino también “socioafectivo ya que estas intervenciones permiten compartir con los compañeros, divertirse y competir sanamente” (Vesga *et al.*, 2021, p. 103).

Por otra parte, al considerar la gramática un componente que se percibe como aburrido e incluso que implica un proceso largo para su retención, el docente requiere de alternativas y metodologías que le permitan llegar a los estudiantes, de tal manera que comprendan este ámbito y que puedan responder de forma adecuada, durante la formación y evaluación. En este ámbito, estudios como el Ochoa (2019), en la aplicación de Kahoot para reforzar la gramática del idioma inglés también obtienen resultados positivos, por lo que los estudiantes en su mayoría califican a la aplicación como excelente; además, estos autores citando a Alvarado *et al.* (2016) señalan que Kahoot “trabaja varias destrezas lingüísticas y ayuda a desarrollar la competencia comunicativa del alumno, promoviendo el aprendizaje

basado en tareas, la forma de repaso se concreta de forma práctica, dinámica y divertida” (p. 106), independientemente de la lengua objeto de estudio. Adicional a ello se promueve y fortalece la independencia de cada estudiante, a tal punto que son responsables de su propio proceso de aprendizaje.

Alineada a este parámetro se presenta la siguiente variable, en la que se consulta si Kahoot es una herramienta que ayuda a aprender gramática de una manera más rápida. En ese sentido, los estudiantes responden afirmativamente en un porcentaje del 57.6%, el 26,7% se orientan al “casi siempre” y el 10% responden “de vez en cuando”, por lo que se precisa que la herramienta si funciona en la enseñanza de la gramática y que permite que el proceso sea más llevadero y los resultados se obtengan en menos tiempo.

El disponer de mecanismos que capten la atención de los estudiantes, indistintamente de la asignatura, genera mayores oportunidades de lograr en ellos un espíritu de trabajo, empoderados del proceso y aquello que de forma tradicional y lineal no se cubría, hoy se percibe desde otra perspectiva, la cual es más amena y con la opción de obtener mejores resultados.

En contraste con el estudio, Guano *et al.* (2020) señala que antes de utilizar esta plataforma, los estudiantes no se sentían motivados a aprender vocabulario, puesto que las clases eran monótonas y se utilizaban recursos tradicionales como libros o diccionarios impresos; sin embargo, con Kahoot aumenta el rendimiento académico, además de potenciar la creatividad y el trabajo en equipo.

Con Kahoot se obtienen interesantes resultados, vistos también desde la importancia que tiene la tecnología en la población de niños, adolescentes y jóvenes, quienes prácticamente nacieron y crecieron con esta, por lo que su atención hacia métodos y acciones que la incluyan son cada vez mayor. Estamos frente a un grupo poblacional que consume menos contenidos de forma convencional y en el aprendizaje no es la excepción, incluso frente a la demanda de formación que la sociedad insiste, donde el trabajo autónomo, efectivo, rápido y en colaboración, va ganando terreno.

Una vez revisado el impacto de Kahoot en relación al aprendizaje de la gramática, procede analizar si los participantes se sienten motivados por las posibilidades de ganar en las sesiones de la herramienta, a lo cual el 50% responden de forma positiva y el 43.3% señalan la opción de “casi siempre”; con lo que se precisa que la mitad del grupo se esfuerza para obtener los primeros lugares, mientras que el porcentaje restante dispone de la misma actitud, pero con menor frecuencia.

Esta motivación según información recopilada en el marco teórico se evidencia en que los procesos de evaluación y retroalimentación de la asignatura son divertidos y no un momento que genera tensión y miedo. En este sentido los elementos multimedia como videos o imágenes de los que dispone Kahoot, también juegan un papel trascendental, puesto que hacen más didáctico el proceso de enseñanza-aprendizaje.

En proyección con estos resultados, Gándara-Vila *et al.* (2021) señalan que este interés por ganar sucede luego de participar en más de una sesión, considerando que los participantes “conocen la dinámica de uso, manifestando no sólo su deseo por participar activamente, sino por jugar y ganar, aumentando la motivación y competitividad” (p. 118). Estos argumentos se relacionan con las respuestas dadas, al referirse al uso de Kahoot en más de una sesión, puesto que, mientras mayor involucramiento mejor conocimiento de la plataforma y con ello mayor insistencia en ganar.

Anexo a estos ítems también se incluye el parámetro en cuanto a si “fue fácil relacionar el contenido de Kahoot con los temas de clase”, donde más de la mitad del grupo, correspondiente al 56.7% responden que sí; el 26.7%, casi siempre y el 10%, de vez en cuando. Con base en ello se destaca que existe una buena relación al aplicar Kahoot en los temas de clase, además de considerar parámetros anteriores como la motivación e interés del grupo en estudio, frente a esta nueva metodología.

Al establecer una relación con un componente académico, se precisa lo señalado por Peña (2020), en cuanto la aplicación de Kahoot, en una diversidad de contextos, áreas y rubros; además, de permitir introducir nuevos temas, revisar contenidos, enseñar una lección interactiva, reforzar conocimientos, fomentar la creatividad y el trabajo en equipo. En sí, esta

plataforma tiene múltiples aplicaciones y más bien su usabilidad podrá medirse de acuerdo al objetivo planteado, al rango de edad con el que se trabaje y a la combinación con otras técnicas de estudio que permitan garantizar eficacia en el proceso.

Kahoot resulta ser un modelo abierto, que puede sufrir adaptaciones e incluso presentarse bajo un lenguaje universal, donde docentes y estudiantes puedan utilizar ejemplos y prototipos de otras instituciones, adaptadas a su realidad y necesidad.

Sumado a los parámetros descritos, también se analizan los ítems sobre el ritmo de aprendizaje, bajo la premisa "sentiste que con el uso de Kahoot aprendiste más rápido la gramática en inglés"; así como, "Kahoot incentiva a la participación de los estudiantes". En el primer caso, el 40% se inclina por la opción de siempre, mientras que el 46.7% señala que casi siempre; y, en el segundo caso el 76.7% mencionan que la plataforma si incentiva a los estudiantes y el 13,3% que casi siempre se cumple con esta función.

Al margen del aporte de Kahoot en el ritmo de aprendizaje, el porcentaje mayor se inclina a que casi siempre se cumple con esta característica y efectivamente existe una variación producto del interés que despierta la plataforma, de su funcionalidad y de las oportunidades de adaptación al ritmo de estudio de estudiante. Además, a partir de las características de Kahoot y del comportamiento de los estudiantes se puede denotar, que a través de ésta se motiva a cada participante a empoderarse de su ritmo de aprendizaje, y más no como una directriz del docente, que al orientar el proceso busca que el grupo alcance las competencias necesarias y pueda responder a los objetivos de la materia, que en este caso corresponde a la gramática del idioma inglés.

Frente a este parámetro, Maraza et al. (2019) señalan que Kahoot es una plataforma que integra en conjunto a todos los estudiantes, a diferencia de otras plataformas en las que la metodología responde al ritmo de aprendizaje de cada estudiante.

En cuanto a la participación de los estudiantes, Kanninen y Lindgren (2015) precisan que Kahoot es un sistema que permite a los estudiantes "tener voz en el aula", y estos pueden responder a dos roles; por un lado "el de participante en el juego de preguntas y respuestas, o el de creador del juego" (p. 50), dando como resultado una participación activa en la

búsqueda de involucrase en su aprendizaje y proponer nuevos escenarios para compartir con sus pares.

En este parámetro el porcentaje de afirmación es el más alto de toda la encuesta, por lo que se denota que la mayoría de los estudiantes se sienten motivados a participar, puesto que obtienen mayor atención, se genera un entorno de competitividad por destacar y los criterios de cada uno tienen mayor incidencia, lo que no sucede en el modelo tradicional de educación, donde los estudiantes son en mayor parte receptores.

Como se ha precisado anteriormente, el presente estudio se orienta al estudio de las estructuras gramaticales, y cómo Kahoot incide en su aprendizaje, por lo que a través de la intervención se obtienen resultados en relación a las respuestas de los estudiantes, medidas por aciertos y desaciertos. En un desglose de la evaluación se consideró métodos como verdadero y falso, de selección múltiple, ejemplos de cada una de las estructuras gramaticales, entre otros; de esta manera y como se presenta en la tabla 4 se obtienen los porcentajes de aciertos alcanzados en las estructuras gramaticales, luego de aplicar Kahoot, evidenciando un nivel de mejoría más alto en los adverbios de frecuencia y un menor impacto en el pasado simple.

Como parte de las experiencias se reconoce que la aplicación de Kahoot permitió evidenciar las dificultades de aprendizaje existentes en el grupo de estudiantes, acompañarles en el proceso, y lo más sobresaliente, obtener una retroalimentación inmediata para brindar la asesoría correspondiente, de tal forma que los estudiantes corrigieron las respuestas incorrectas y en una segunda aplicación de la herramienta obtuvieron mejores resultados. Sin duda, la aplicación de Kahoot es de gran utilidad para los estudiantes, pero requiere incluirla frecuentemente en la clase para alcanzar los objetivos de la clase.

3.1. Propuesta de innovación

Wilson Tene Fernández

**USO DE LA PLATAFORMA KAHOOT EN LA ENSEÑANZA DE GRAMÁTICA EN IDIOMA
INGLÉS CON ESTUDIANTES DE SEGUNDO DE BACHILLERATO**

Línea de investigación del proyecto

El proyecto se enmarca en la línea de investigación Gestión educativa y comunidades de aprendizaje que incluye estudios en el sistema educativo, en la aplicación de las diferentes metodologías y plataformas didácticas siendo la enseñanza del idioma Inglés el eje principal para que los estudiantes desarrollen destrezas lingüísticas de una manera lúdica mediante la integración de la plataforma Kahoot para el mejoramiento del aprendizaje de un idioma extranjero y puedan comunicarse de manera eficiente.

Información del centro educativo

Nombre de la Institución Educativa	Unidad Educativa Fiscomisional La Dolorosa
Niveles de educación:	Inicial, Básica Elemental, Media, Superior y Bachillerato
Tipo de establecimiento:	Sostenimiento Fiscomisional
Cantón:	Chaguarpamba
Parroquia.	Chaguarpamba (cabecera cantonal)
Dirección:	Vía a Yaguachi

La Unidad Educativa Fiscomisional “La Dolorosa”, ubicada en la cabecera cantonal de Chaguarpamba de la Provincia de Loja. Desde su creación ha sido dirigida por la Diócesis de la Inmaculada Concepción de Loja. De manera decidida han contribuido en su desarrollo y dirección del establecimiento educativo, el P. Segundo Maldonado Reyes, la Comunidad de Hermanas Misioneras Lauritas, la Comunidad de Hermanas de la Anunciación y ahora la Diócesis de Loja.

Es una Institución Fiscomisional católica sin fines de lucro. Actúa en ejercicio de la libertad de enseñanza que consagra la Constitución de la República del Ecuador, la Ley Orgánica de Educación Intercultural, el Código de la niñez y la adolescencia. Por ser una Institución Fiscomisional, actúa bajo los principios de la Iglesia Universal Católica; es decir, observa lo que dice la Sagrada Escritura, la Tradición y el Magisterio.

Planteamiento del problema

En el siglo XXI el uso de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) se han integrado a la sociedad de una manera acelerada, no solo como motor en el crecimiento económico, sino como generador de importantes cambios en las instituciones educativas y en la sociedad en general y ante la situación actual que atraviesa el mundo con la Pandemia del Covid-19; implementándose así con mayor auge en los últimos tiempos herramientas tecnológicas innovadoras que diversifiquen y faciliten el aprendizaje de lenguas extranjeras por parte de los estudiantes. Así lo menciona Ortos Rodríguez (2020, p. 2) “Las Tecnologías de la Información y Comunicación o TIC son un recurso cada vez más habitual en el entorno escolar y, especialmente, en la enseñanza de un idioma.”

En el campo educativo, según mi experiencia docente se ha podido evidenciar que es un sector que tiene más preguntas que respuestas a la hora de alinearse con los cambios sociales derivados del cambio en la forma, los medios y las herramientas didácticas para la enseñanza del idioma Inglés; por lo que se sigue evidenciado una serie de dificultades en los estudiantes con la aplicación por parte del docente del método tradicional ocasionando que a la mayoría de estudiantes se les torna abrumador el aprendizaje por la cantidad de teoría, procesos y reglas, sintiendo miedo o temor a la realización de sus tareas y actividades de dicha lengua.

Por lo tanto, la enseñanza del idioma inglés siempre requiere la utilización de diferentes herramientas didácticas lúdicas que motiven al estudiante al desarrollo de sus destrezas para que exista un aprendizaje significativo y al docente exige la correcta utilización de herramientas didácticas innovadoras vinculadas con las TIC, que favorezcan el aprendizaje colaborativo y la enseñanza centrada en el alumno. De ahí nace mi interés como profesional para contribuir con una propuesta a la problemática específica mediante la aplicación del Kahoot que “es una herramienta digital que motiva el proceso de enseñanza-aprendizaje incentivando al estudiantado a asistir a clases y participar de forma más activa en el aula” (Rojas et al.,2021, p. 99).

Desde esta perspectiva, este proyecto será de gran importancia y amerita ser realizado en la Institución Educativa, para que los docentes puedan efectuar una clase más dinámica,

completa y con aprendizajes significativos que conlleve a la consecución de destrezas referentes al idioma Inglés de sus estudiantes, incluyendo como herramienta tecnológica la plataforma lúdica e interactiva Kahoot que le permitirá la interacción entre docentes y estudiantes de manera síncrona y resultará ser muy útil y sencilla de usarla. En definitiva, el proyecto se considera como un apoyo sustancial a mejorar la forma de enseñanza-aprendizaje de la gramática del idioma Inglés, desarrollando destrezas lingüísticas y digitales, para la consecución de la enseñanza en los estudiantes del Segundo de Bachillerato.

Objetivos

General

Analizar el impacto del uso de la plataforma Kahoot para la enseñanza de gramática en idioma Inglés en los estudiantes de Segundo Bachillerato.

Específico

Identificar las estructuras gramaticales que mejoraron con el uso de la plataforma Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de Segundo de Bachillerato.

Determinar las percepciones de los estudiantes en relación al uso de Kahoot para mejorar la gramática del idioma inglés de los estudiantes de Segundo bachillerato.

Resultados esperados

Tabla 1

Resultados esperados

OBJETIVOS	RESULTADOS ESPERADOS
1. Identificar las estructuras gramaticales que mejoraron con el uso de la plataforma Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de Segundo de Bachillerato.	<ul style="list-style-type: none"> • Poder evidenciar cual fue la estructura gramatical que mejor aprendieron los estudiantes con el uso de la plataforma Kahoot.
2. Determinar las percepciones de los estudiantes en relación al uso de Kahoot para mejorar la gramática del idioma inglés de los estudiantes de Segundo bachillerato.	<ul style="list-style-type: none"> • Saber cuáles son las perspectivas por parte de los estudiantes y si se sintieron motivados usando la plataforma Kahoot, y si les gustaría usar la misma para la enseñanza de otras materias.

Estrategia pedagógica

La estrategia a aplicar en el presente proyecto será el aprendizaje basado en juegos mediante la utilización de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en el ámbito educativo. Como lo manifiesta Morrison (2018, p. 5) “El aprendizaje basado en el juego es un enfoque pedagógico que destaca la importancia del uso del juego para fomentar el desarrollo y el aprendizaje del niño en diversas áreas”.

Potencial de la innovación planteada

El presente proyecto tiene un potencial innovador en vanguardia a las exigencias educativas actuales porque se utilizará las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC), dando un cambio significativo en la enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés mediante la utilizando la plataforma lúdica Kahoot que permitirá alcanzar aprendizajes significativos de una manera lúdica.

Se podrá evidenciar la estructura gramatical que mejor aprendieron los estudiantes con el uso de la plataforma y saber cuáles son las perspectivas por parte de los estudiantes y su motivación usando la herramienta, y si les gustaría usar la misma para la enseñanza de otras materias. Así lo afirma Yürük (2019), “Kahoot se ha utilizado para estimular el aprendizaje tanto como la evaluación en el aula de idiomas de una forma más eficaz, activa e interesante; y los profesores pueden acceder a él para utilizarlo en cuantas metodologías como les es posible” (p. 94).

Para medir la innovación esperada se aplicará a los estudiantes de segundo de bachillerato un Pre-test, para conocer el diagnóstico de los conocimientos en cuanto a estructuras gramaticales y un Post-test el mismo que ayudará a identificar si la plataforma ayudó a mejorar el aprendizaje de la gramática en Inglés de una manera lúdica.

Metodología

Se considerará un diseño cuasi-experimental, en el que se tomará en cuenta un grupo de 30 estudiantes de Segundo de Bachillerato, con el cual la tutoría se dará con la consideración de incrementar dentro la planificación semanal la aplicación de Kahoot para la evaluación de gramática.

Para el desarrollo de este proyecto, lo primero que se realizará es la búsqueda de la información en base de datos para tener una perspectiva clara y concisa sobre el tema. Segundo, se realizará la intervención en los estudiantes del segundo año de bachillerato con las siguientes fases: Se elaborará el diseño del Pre-test y se aplicará para conocer el diagnóstico de los conocimientos de los estudiantes; luego, se realizará la planificación de las cinco clases a ser utilizar mediante la plataforma como herramienta de evaluación, la misma podrían ser aplicadas al inicio, durante o al final de la clase.

Luego, se aplicará una encuesta a los estudiantes sobre las percepciones sobre el uso de Kahoot. Así mismo, se tomará el Post-test la misma que fue aplicada al inicio del estudio y de este modo conocer si los estudiantes mejoraron el aprendizaje de la gramática en Inglés. Y para finalizar se procederá a tabular los datos del test y analizar los mismos para poder llegar a las conclusiones y establecer sus respectivas recomendaciones.

La metodología a utilizarse será de tipo cualitativa y cuantitativa; conforme a los instrumentos de recolección de información. El método cualitativo será de ayuda para la realización de las encuestas con ítems y preguntas que permitan recaudar la información necesaria para el desarrollo del proyecto. Así lo define Escudero & Cortez (2018, p. 43) “es aquel procedimiento sistemático de indagación que brinda técnicas especializadas para recabar datos sobre lo que piensa y sienten las personas”.

Cronograma

Recursos a utilizar

Talento humano

- ✓ Estudiantes
- ✓ Maestrante

Físico o materiales

- ✓ Computadora
- ✓ Celular
- ✓ Internet
- ✓ Herramientas tecnológicas

- ✓ Materiales de oficina

Referencias

- Escudero, C., & Cortez, L. (2018). Técnicas y métodos cualitativos para la investigación científica. In *Redes 2017* (Primera). Universidad Técnica de Machala.
- Morrison, G. (2018). Aprendizaje basado en el juego. *Enciclopedia Sobre El Desarrollo de La Primera Infancia*, 73. <https://bit.ly/3G2vhKJ>
- Ortos Rodríguez, J. A. (2020). *El uso de las nuevas tecnologías para la enseñanza de la lengua inglesa durante la etapa de educación primaria en andalucía*. 0–74.
- Rojas-Viteri, J., Álvarez-Zurita, A. y Bracero-Huertas, D. (2021). Uso de Kahoot como elemento motivador en el proceso enseñanza-aprendizaje. *Revista Cátedra*, 99. <https://doi.org/.29166/catedra.v4i1.2815>
- Yürük, N. (2019). Edutainment: Using Kahoot! As A Review Activity in Foreign Language Classroom. *Journal of Educational Technology and Online Learning*, 2(2), 90-94. <https://doi.org/10.31681/jetol.557518>

Conclusiones

En este estudio se evidencio un impacto positivo del uso de Kahoot en el proceso de enseñanza-aprendizaje de las estructuras gramaticales en inglés; esto debido a que Kahoot es una herramienta que tiene características lúdicas, que brindan un ambiente relajado a los estudiantes y los motiva a tener una participación activa, empoderándose de su formación, a través del uso de recursos multimedia, que no son usuales en el proceso tradicional, por lo que también se incide en la memorización e identificación de las estructuras en estudio.

Las estructuras gramaticales con mejores puntuaciones corresponden a Possessive Adjectives and Pronouns y Adverbs of Identifinite Frequency, en las cuales la experiencia con Kahoot se oriento a la identificación y memorización. En estas estructuras la metodología aplicada permitió que los estudiantes identifiquen con mayor comprensión el orden de ubicación en una oración, así como la relación con otras estructuras gramaticales.

Los estudiantes tiene una percepción positiva en relación al uso de Kahoot en la enseñanza de gramática del idioma inglés, puesto que les permite motivarse por aprender, pero a la vez desarrollar habilidades de trabajo autónomo y de grupo, e incluso aumentar la competitividad sana en el aula, incentivándoles involucrarse en la formación y cuestionarse sobre su aprendizaje.

Kahoot es la combinación de innovación y tecnología educativa que ha logrado incidir en la formación, esto como resultado de las múltiples características de las que dispone, generando motivación, interés e independencia en el proceso de enseñanza-aorendizaje; además de obtener un ambiente ameno y divertido en el aula, adaptándose a la población a intervenir, y permitiéndole al docente tener una herramienta distinta aplicable en proceso complejos como la evaluación.

Recomendaciones

El uso de plataformas como Kahoot tiene una importante incidencia en la formación de los estudiantes, por lo tanto se recomienda su uso para generar espacios de formación interesantes, que despierten el interés y la motivación, y en el caso de áreas o asignaturas complejas se muestre una alternativa diferente que permita encaminar un proceso más llevadero y con resultados positivos.

En relación al aprendizaje de estructuras gramaticales, que suelen ser complejas para los estudiantes, la vinculación con el juego, recursos multimedia y otras oportunidades que presenta Kahoot permiten precisamente que la enseñanza sea más amena, por lo tanto su vinculación con estos campos permitirá resultados adecuados, incluso en apoyo a quienes tienen un menor rendimiento académico.

El uso de Kahoot puede ser prolongado como parte de las metodologías de aprendizaje, puesto que tiene un importante impacto en los casos que se ha aplicado, sin embargo se recomienda su combinación con otras alternativas, otros métodos, que posibiliten la interacción activa de los estudiantes y les vinculen con aspectos propios de su edad, como es el caso de la tecnología.

Kahoot es una herramienta adecuada para incluir en la formación, por lo que los docentes, incluso a manera de actualización, deberían vincularla con los mecanismos de enseñanza que disponen, trasladando sus características a más de una asignatura o sobre todo aquellas que tienen parámetros que representan dificultad o que no despiertan la concentración de los estudiantes.

Referencias

- Aldana, Y. (2018). Integración lingüística en la enseñanza del inglés en Colombia mediante el aprendizaje basado en proyectos. *Revista Chakiñan de Ciencias Sociales y Humanidades*, (5), 133-145.
- Álvarez, A., Rivas, A., Cidoncha, F., & Sánchez, V. (2018). El uso de Kahoot y de Jumble como herramienta de trabajo para la enseñanza para la historia antigua y medieval de España. *Innovaciones en el aprendizaje con tecnologías digitales*, 97 - 108.
- Balart, C., & Cortés, S. (2018). Una mirada histórica del impacto de las TIC en la sociedad del conocimiento en el contexto nacional actual. *Contextos. Estudios de Humanidades y Ciencias Sociales*, (41), 2 - 19.
- Barragán, A. J., Ceada, Y., Andújar, J. M., Irigoyen, E., Gómez, V., & Artaza, F. (2015). Una propuesta para la motivación del alumnado de ingeniería mediante técnicas de gamificación. *Comité Español de Automática de la IFAC (CEA-IFAC)* (pp. 710 - 715). Bilbao.
- Carlos, A., Vanessa, V., Juan, C., Carlos, T., Sara, S., Roberto, S., & Laura, C. (2019). El uso de las TIC en el proceso de enseñanza- aprendizaje de los docentes en las Universidades del Ecuador. *Espacios*, 40(02).
- Cruz, M., Pozo, M., Aushay, H., y Arias, A. (2019). Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) como forma investigativa interdisciplinaria con un enfoque intercultural para el proceso de formación estudiantil. *e-Ciencias de la Información*, 9(1). <https://doi.org/10.15517/eci.v1i1.33052>
- Cueva, J., García, A., & Martínez, O. (2019). El conectivismo y las TIC: Un paradigma que impacta el proceso enseñanza aprendizaje. *Revista Scientific*, 4(14), 205 - 227.
- Custodio, O. (2017). *Manual de gramática descriptiva, Curso I*. Universidad de San Carlos Guatemala.
- Duque, G. (2021). Qué es Kahoot, la App de Quices Competitivos que Acapara la Atención de tus Estudiantes (e Inversionistas). <https://bit.ly/3tuYTOp>

- Fajardo, E. (2019). Las nuevas tecnologías: ¿amenaza u oportunidad en el escenario educativo? *Revista de la Facultad de Ciencias de la Educación*, 181 - 197.
- Flores, A., Rosales, Y., y Flórez, E. (2016). Internet como herramienta. <https://bit.ly/3Hd94ex>
- Gaitán, V. (2019). Gamificación en el aprendizaje divertido. Educativa.com. <https://bit.ly/3H2vXB5>
- Gallegos, J. (2015). La mejor manera de aprender es jugando. *Revista para el aula Idea*, 16. <https://bit.ly/3GGrjc1>
- García, M., Reyes, J., & Godínez, G. (2018). Las TIC en la educación superior, innovaciones y retos / The ICT in higher education, innovations and challenges. *RICSH Revista Iberoamericana de las Ciencias Sociales y Humanísticas*, 6(12), 299-316.
- Gómez, F. (2020). *Aplicaciones como medio e instrumento de evaluación: implementación de quizziz y kahoot en las evaluaciones de los estudiantes de contaduría pública*. VI Congreso de Innovación Educativa y docencia en red. <http://doi.org/10.4995/INRED2020.2020.11972>
- Gómez, L. (2019). La enseñanza gramatical del inglés como lengua extranjera. *Revista Educación y Pedagogía* 8 y 9, 71-81.
- Guano, D., Barragán, R., Rodríguez, N., y Terán, A. (2020). La plataforma lúdica Kahooten el aprendizaje de vocabulario en inglés. *Conciencia Digital*, 3(1), 44-62. <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v3i1.2.1172>
- Gutiérrez, A. (2019). *Implementación de herramientas de evaluación en tiempo real: una experiencia práctica con Kahoot!, Plickers y Quizizz* [Tesis de posgrado, Universidad de La Laguna]. <https://bit.ly/3HZhOEq>
- Hamdani, H., y Novita, D. (2021). The Effect of Using Kahoot Application To Teach Grammar Eighth Grade Students in Junior High School. *Indonesian Journal of Cultural and Community Development*, 9. <https://bit.ly/3A7xseC>
- Iquise, M., y Rivera, L. (2020). La importancia de la gamificación en el proceso de la enseñanza y aprendizaje. Universidad San Ignacio de Loyola.
- KAHOOT. (2020). Página WEB Oficial. <https://kahoot.com/schools-u/>

- Li, X. (2019). *A Probe into the Influence of Language Transfer on English Learning and Its Counter-measures*. 5th International Conference on Education Technology, Management and Humanities Science. 10.25236/etmhs.2019.057
- Lin, D., Ganapathy, M., & Kaur, M. (2017). Kahoot! It: Gamification in Higher Education. *Pertanika*, 26(1), 565-582. <https://bit.ly/3GvTwSz>
- López, M. (2016). Estrategias y enfoques metodológicos del uso comunicativo en las TEJUELO. *Didáctica de la Lengua y la Literatura*, (7) 57-76.
- Martínez, G. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación aprender jugando. El caso de Kahoot. *Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, 83, 252-277. <https://bit.ly/3tv1M1H>
- Meier, C., y Bonnet, A. (2021). Gamificación y aprendizaje activo con Kahoot!: creación de exámenes por parte del alumnado. *3C TIC. Cuadernos de desarrollo aplicados a las TIC*, 10(2). 77-99. <https://doi.org/10.17993/3ctic.2021.102.77-99>
- MINEDUC. (2016). *Currículo de Inglés como lengua extranjera. Actualización Curricular básica y bachillerato*. Edición electrónica.
- Ministerio de Educación (2017). *Enfoque de la Agenda Educativa Digital*. Agenda Educación digital. <https://bit.ly/3rFvVbU>
- Montaner, S. (2018). Gamificando el aula de inglés con Kahoot. *XXI Congreso EDUCTEC 2018 Lleida*. <https://bit.ly/327EkMq>
- Nieblas, A. (11 de mayo de 2016). Tecnologías de la Información y Comunicación. *Las Tics Patricia*. <https://bit.ly/3fQeobs>
- Núñez, C., Gaviria, J., Tobón, S., Guzmán, C., y Herrera, S. (2019). La práctica docente mediada por TIC: una construcción de significados. *Espacios* 40(5), 4-18.
- Ochoa, J. (2019). *El uso del Kahoot y su contribución en la mejora de la habilidad de escritura del idioma inglés en estudiantes de pregrado del primer ciclo de una Universidad Privada de Lima* [Tesis de grado, Universidad Tecnológica del Perú]. <https://bit.ly/3fmmJU6>

- Pardo, F. (2019). *Aplicación del Kahoot como herramienta didáctica para la mejora del dominio de unidades sintácticas del idioma inglés en estudiantes universitarios* [Tesis de grado, Universidad San Martín de Porres]. <https://bit.ly/3KpnfPE>
- Pardo, F. (2019). *Aplicación del Kahoot como herramienta didáctica para la mejora del dominio de unidades sintácticas del idioma inglés en estudiantes universitarios* [Tesis de Grado, Instituto para la calidad de la educación].
- Pena, M. (2020). *El uso de Kahoot como herramienta virtual y el aprendizaje de la robótica en estudiantes de mecatrónica de un Instituto Superior Tecnológico* [Tesis de grado, Universidad de San Martín de Porres]. <https://bit.ly/3tp3eIT>
- Peña, M. (2020). *El uso de Kahoot como herramienta virtual y el aprendizaje de la robótica en estudiantes de mecatrónica de un Instituto Superior Tecnológico* [Tesis de Grado, Instituto para la calidad de la educación].
- Rodríguez, D. P. (2020). Impacto e inclusión de las TIC en los estudiantes de educación básica, retos, alcance y perspectiva. *Revista Atlante Cuadernos de Educación y Desarrollo*.
- Ruíz, M., Martínez, R., García, E., Pedrosa, C., y Licerán, A. (2019). ¿Es divertido aprender con Kahoot!?: la percepción de los estudiantes. *V Congreso de Innovación Educativa y Docencia en Red*. <http://doi.org/10.4995/INRED2019.2019.10368>
- UNESCO, C. (2020). *La educación en tiempos de la pandemia de Covid-19*. Santiago.
- Universia. (17 de junio 2017). La importancia del inglés en el mundo laboral. *Universia Perú*. <https://bit.ly/3qVfmtc>
- Varela, I., y Pérez, E. (2019). *Material Teórico Práctico de la nueva gramática de la nueva ortografía 2018 - 2019*. Universidad Nacional de Córdoba.
- Vesga, I., Herrera, M., y Horta, M. (2021). Estrategia Pedagógica Mediada por un Recurso de Gamificación para el Fortalecimiento del Componente Gramatical del Inglés en Estudiantes de Quinto Grado [Tesis de maestría, Universidad de Cartagena]. <https://bit.ly/3no5t5i>

- Villafuerte, J. (2019). *Tecnología de la Información y Comunicación y el desarrollo de la competencia comunicativa en inglés de los futuros docentes de lengua extranjera de Ecuador: propuesta de intervención educativa* [Tesis doctoral de la Universidad del país Vasco].
- Zarzycka-Piskorz, E. (2016). Kahoot it or not? Can games be motivating in learning grammar. *Teaching English with Technology*, 17 -36.

Apéndice

Apéndice 1: Pre Test



UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL "LA DOLOROSA"
Chaguarpamba- Loja- Ecuador



TEST DE DIAGNÓSTICO

Nombre: _____ Curso: Segundo de Bachillerato

Sexo: Hombre: Mujer:

Edad:

Fecha: _____

INSTRUCCIONES

Objetivo del Examen: El presente test tiene como objetivo evaluar los conocimientos previos de los estudiantes antes de aplicar las clases de gramática y evaluar las mismas mediante la plataforma Kahoot, cuyos resultados permitirán recabar información necesaria y se guardará la respectiva confidencialidad de los mismos.

Instrucciones generales: Lea cuidadosamente las instrucciones de cada actividad y escucha detenidamente las instrucciones del profesor ya que la explicación se dará solamente una vez. Usar bolígrafo tinta negra para las respuestas. Cada respuesta tendrá un valor de 1 punto sumando un total 25 puntos.

- Which word is a correct past simple verb?**
 - made
 - taked
 - studyed
- Choose the sentence that is applying report speech.**
'I can swim really fast.'
 - He said me that he could swim really fast.
 - He told that he could swim really fast.
 - He said that he could swim really fast.
- Rewrite the sentences using the frequency adverbs.**
They go to the movies. (always)

- Selec te correct tag quetion for each sentence.**
I'm right, _____
 - amn't I?
 - am not I?
 - aren't I?
- Alex did not _____ last weekend.**
 - working
 - work
 - worked
- Which word complete the sentence correctly.**
I think these keys are _____. I left them on the table.
 - my
 - mine
- Which sentence is grammatically correct?**
 - We didn't go out last night.
 - Tom didn't met Anna.
 - Sally didn't got my email.
- Complete the sentence using the verb see**
 - Did you _____ the castle in Edinburgh?
- What kind of possessive is hers?**
 - Possessive adjective
 - Possessive pronoun

10. Which word complete the sentence correctly.

We love _____ little dog.

- a. ours
- b. our

11. Report this sentence correctly.

Tom said 'I'm going to London tomorrow.'

- a. Tom said he is going to London the following day.
- b. Tom said he was going to London the following day.
- c. Tom said he was going to London tomorrow.

12. Select the correct tag question for each sentence.

He's still sleeping, _____

- a. is not he?
- b. isn't he?
- c. wasn't he?

13. Rewrite the sentences using the frequency adverbs.

She listens to classical music. (rarely)

14. Which word complete the sentence correctly.

That car is _____ .

- a. ours
- b. our

15. Rewrite the sentences using the frequency adverbs.

He reads the local newspaper. (sometimes)

16. Report this sentence correctly.

'There was an accident outside the supermarket'

- a. He said there were an accident outside the supermarket.
- b. He said there had been an accident outside the supermarket.
- c. He said there has been an accident outside the supermarket.

17. Which word goes in the space?

What time did you ____ lunch?

- a. have
- b. had
- c. haved

18. Which word complete the sentence correctly.

Where is _____ brother?

- a. your
- b. yours

19. Select the correct tag question for each sentence.

Nobody called, _____

- a. do they?
- b. didn't they?
- c. did they?

20. Which sentence is NOT a reported speech?

- a. Lisa said she didn't have a map.
- b. James said he will help me.
- c. Karen said she was going to be late.

21. Which words complete the sentence?

Maria apologised for not coming. She said she had been busy _____.

- a. previous day
- b. the following day
- c. that day

22. Select the correct tag question for each sentence.

You go to school, _____

- a. do you?
- b. aren't you?
- c. don't you?

23. Rewrite the sentences using the frequency adverbs.

Sara smiles. (never)

24. Select the correct tag question for each sentence.

You don't like to invite my Dad, _____

- a. do you?
- b. don't you?
- c. won't you?

25. Rewrite the sentences using the frequency adverbs.

Frank is ill. (often)

¡Gracias por su colaboración!

Apéndice 2: Pos test



UNIDAD EDUCATIVA FISCOMISIONAL "LA DOLOROSA"

Chaguarpamba- Loja- Ecuador



POST TEST

Nombre: _____ Curso: Segundo de Bachillerato

Sexo: Hombre: Mujer:

Edad:

Fecha: _____

INSTRUCCIONES

Objetivo del Examen: El presente test tiene como objetivo evaluar los conocimientos adquiridos de los estudiantes después de aplicar las clases de gramática y evaluar las mismas mediante la plataforma Kahoot, cuyos resultados permitirán recabar información necesaria y se guardará la respectiva confidencialidad de los mismos.

Instrucciones generales: Lea cuidadosamente las instrucciones de cada actividad y escucha detenidamente las instrucciones del profesor ya que la explicación se dará solamente una vez. Usar bolígrafo tinta negra para las respuestas. Cada respuesta tendrá un valor de 1 punto sumando un total 25 puntos.

1. **Which word is a correct past simple verb?**
 - a. made
 - b. taked
 - c. studied
2. **Choose the sentence that is applying report speech.**
'I can swim really fast.'
 - a. He said me that he could swim really fast.
 - b. He told that he could swim really fast.
 - c. He said that he could swim really fast.
3. **Rewrite the sentences using the frequency adverbs.**
They go to the movies. (always)

4. **Selec te correct tag quetion for each sentence.**
I'm right, _____
 - a. amn't I?
 - b. am not I?
 - c. aren't I?
5. **Alex did not _____ last weekend.**
 - a. working
 - b. work
 - c. worked
6. **Which word complete the sentence correctly.**
I think these keys are _____. I left them on the table.
 - a. my
 - b. mine
7. **Which sentence is grammatically correct?**
 - a. We didn't go out last night.
 - b. Tom didn't met Anna.
 - c. Sally didn't got my email.
8. **Complete the sentence using the verb see**
 - a. Did you _____ the castle in Edinburgh?
9. **What kind of possessive is hers?**
 - a. Possessive adjective
 - b. Possessive pronoun
10. **Which word complete the sentence correctly.**
We love _____ little dog.
 - a. ours

- b. our
11. Report this sentence correctly.
Tom said 'I'm going to London tomorrow.'
- Tom said he is going to London the following day.
 - Tom said he was going to London the following day.
 - Tom said he was going to London tomorrow.
12. Select the correct tag question for each sentence.
He's still sleeping, _____
- is not he?
 - isn't he?
 - wasn't he?
13. Rewrite the sentences using the frequency adverbs.
She listens to classical music. (rarely)
-
14. Which word complete the sentence correctly.
That car is _____ .
- ours
 - our
15. Rewrite the sentences using the frequency adverbs.
He reads the local newspaper. (sometimes)
-
16. Report this sentence correctly.
'There was an accident outside the supermarket'
- He said there were an accident outside the supermarket.
 - He said there had been an accident outside the supermarket.
 - He said there has been an accident outside the supermarket.
17. Which word goes in the space?
What time did you _____ lunch?
- have
 - had
 - haved
18. Which word complete the sentence correctly.
Where is _____ brother?
- your
 - yours
19. Select the correct tag question for each sentence.
Nobody called, _____
- do they?
 - didn't they?
 - did they?
20. Which sentence is NOT a reported speech?
- Lisa said she didn't have a map.
 - James said he will help me.
 - Karen said she was going to be late.
21. Which words complete the sentence?
Maria apologised for not coming. She said she had been busy _____.
- previous day
 - the following day
 - that day
22. Select the correct tag question for each sentence.
You go to school, _____
- do you?
 - aren't you?
 - don't you?
23. Rewrite the sentences using the frequency adverbs.
Sara smiles. (never)
-
24. Select the correct tag question for each sentence.

You don't like to invite my Dad, _____

- a. do you?
- b. don't you?
- c. won't you?

25. Rewrite the sentences using the frequency adverbs.

Frank is ill. (often)

¡Gracias por su colaboración!

Apéndice 3: Encuesta de percepciones

ENCUESTA DE PERCEPCIONES SOBRE EL USO DE LA PLATAFORMA KAHOOT
EN LA ENSEÑANZA DE GRAMÁTICA EN INGLÉS EN LOS ESTUDIANTES DE
SEGUNDO DE BACHILLERATO

Sexo:					
Masculino	<input type="checkbox"/>				
Femenino	<input type="checkbox"/>				
Valore de 1 a 5 cada uno los siguientes aspectos sobre el uso de ¡Kahoot! siendo 1: nunca y 5: siempre. Marque con una X según considere	1	2	3	4	5
1. Acceder a Kahoot es fácil.					
2. Sientes interés al jugar Kahoot.					
3. Te sientes emocionado al jugar Kahoot.					
4. Consideras a Kahoot como una herramienta virtual entretenida.					
5. Eres competitivo en las sesiones de Kahoot.					
6. Kahoot debería usarse en todas las clases del semestre.					
7. Estás más atento a las clases porque sabes que al final de la sesión habrá Kahoot.					
8. Es necesario el uso de kahoot en la enseñanza del gramática en Inglés.					
9. Kahoot es una herramienta que ayuda aprender gramática de una manera más rápida.					
10. Kahoot contribuye al aprendizaje de los temas impartidos en clase.					
11. Te sientes motivado por las posibilidades de ganar en las sesiones de Kahoot.					
12. Fue fácil de relacionar el contenido de Kahoot con los temas de la clase.					
13. Sentiste que con el uso de Kahoot aprendiste más rápido la gramática en Inglés.					
14. Kahoot incentiva la participación de los estudiantes.					

¡Gracias por su colaboración!

UNIVERSIDAD TÉCNICA PARTICULAR DE LOJA
FACULTAD EN CIENCIAS SOCIALES, EDUCACIÓN Y HUMANIDADES
MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCION INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO
INFORME DE REVISIÓN DEL DIRECTOR DEL TRABAJO DE TITULACIÓN


A) DATOS DEL MAESTRANTE:

Nombres y Apellidos:	Wilson Edilberto Tene Fernández
Cédula:	1104794001
Programa de maestría:	MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCION INNOVACIÓN Y LIDERAZGO EDUCATIVO
Modalidad:	Distancia
Centro:	Loja

B) DATOS DEL TRABAJO DE TITULACIÓN:

Título del TT:	Uso de la plataforma Kahoot en la enseñanza de gramática en idioma Inglés con estudiantes de Segundo de Bachillerato		
Opión:	a. Trabajo de Investigación	X	b. Proy. de desarrollo
Desarrollo del Trabajo de Titulación:	a. Individual	X	b. En grupo
Fecha de revisión final:	31/01/2022		

A) DIRECCIÓN:

Nombres y apellidos del director de TT:	Verónica Soledad Espinoza Celi				
Fecha de asignación de la dirección	sep-21				
Prevención de Plagio (sistema URKUND)	SI	X	NO	Porcentaje	6%
Dictamen Final del Trabajo de Titulación					
Aprobado	X	Observaciones:			
Reprobado					
El TT está apto para revisión del Tribunal	SI	X	NO		
Firma del Director del trabajo de titulación:					

Nota: el director envía este informe firmado, en formato pdf al estudiante, para que lo adjunte en el trabajo de titulación, mismo que debe subirse a la plataforma del módulo de Titulación 2.