



INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN
UNIDAD DE POSGRADO

**PROGRAMA “ME DIVIERTO CON KAHOOT” EN LA
MEJORA EN EL APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS
EN ALUMNOS DEL CUARTO GRADO DE PRIMARIA DE
UN COLEGIO PARTICULAR MIXTO DE LA CIUDAD DE
ICA**

**PRESENTADA POR
CARMEN ANA PAREJA MÉNDEZ**

**ASESORA
ESTRELLA AZUCENA ESQUIAGOLA ARANDA**

**TESIS
PARA OPTAR EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRA EN EDUCACIÓN
CON MENCIÓN EN E - LEARNING**

LIMA – PERÚ

2022



**Reconocimiento - Compartir igual
CC BY-SA**

El autor permite a otros transformar (traducir, adaptar o compilar) esta obra incluso para propósitos comerciales, siempre que se reconozca la autoría y licencien las nuevas obras bajo idénticos términos.

<http://creativecommons.org/licenses/by-sa/4.0/>



INSTITUTO PARA LA CALIDAD DE LA EDUCACIÓN

SECCIÓN DE POSGRADO

**PROGRAMA “ME DIVIERTO CON KAHOOT” EN LA MEJORA EN EL
APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLÉS EN ALUMNOS DEL CUARTO GRADO DE
PRIMARIA DE UN COLEGIO PARTICULAR MIXTO DE LA CIUDAD DE ICA**

TESIS PARA OPTAR

**EL GRADO ACADÉMICO DE MAESTRA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN
EN E - LEARNING**

PRESENTADO POR:

CARMEN ANA PAREJA MÉNDEZ

ASESORA:

DRA. ESTRELLA AZUCENA ESQUIAGOLA ARANDA

LIMA, PERÚ

2022

**PROGRAMA “ME DIVIERTO CON KAHOOT” EN LA MEJORA EN EL
APRENDIZAJE DEL IDIOMA INGLES EN ALUMNOS DEL CUARTO GRADO DE
PRIMARIA DE UN COLEGIO PARTICULAR MIXTO DE LA CIUDAD DE ICA**

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO

ASESORA:

Dra. Estrella Azucena Esquiagola Aranda

PRESIDENTE DEL JURADO:

Dr. Edwin Barrios Valer

MIEMBROS DEL JURADO:

Dr. Dante Manuel Macazana Fernandez

Dr. Angél Salvatierra Melgar

AGRADECIMIENTO

Agradezco a Dios y a la Virgen por la fortaleza y alegría que siempre me regalan para poder seguir adelante en mi crecimiento profesional, y a mi amado compañero de vida, Luis Rozas Bonucelli; por haberme inspirado, motivado y apoyado en todo momento desde el inicio hasta el final de mi trabajo de investigación.

INDICE

ASESOR Y MIEMBROS DEL JURADO.....	iii
AGRADECIMIENTO.....	iv
ÍNDICE DE TABLAS	vii
ÍNDICE DE FIGURAS	viii
RESUMEN	ix
ABSTRACT	x
INTRODUCCIÓN	1
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	6
1.1 Antecedentes de la investigación.....	6
1.2 Bases teóricas	10
1.3 Definición de términos básicos	21
CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES.....	23
2.1 Formulación de hipótesis.....	23
2.1.1 Hipótesis general.....	23
2.1.2 Hipótesis específicas.....	23
2.2 Variables y definición operacional.....	24
CAPÍTULO III: DISEÑO METODOLÓGICO.....	25
3.1 Tipo de investigación	25
3.2 Diseño de investigación	25
3.3 Población y muestra	26

3.4	Técnicas de recolección de datos.....	27
3.5	Técnicas estadísticas para el procesamiento y análisis de la información.	27
CAPÍTULO IV: RESULTADOS		29
4.1	Análisis de los resultados de la muestra.....	29
4.2	Análisis Inferencial.....	33
CAPÍTULO V: DISCUSIÓN.....		41
5.1	Discusión	41
CONCLUSIONES		44
RECOMENDACIONES.....		45
FUENTES DE INFORMACIÓN.....		53
ANEXOS.....		57

ÍNDICE DE TABLAS

Tabla 1. Factores individuales en el aprendizaje de una lengua.....	16
Tabla 2: Niveles del Marco Común Europeo.....	17
Tabla 3: Operacionalización de la variable del Aprendizaje del idioma inglés	24
Tabla 4: Relaciones de causalidad entre variable dependiente e independiente	26
Tabla 5: Resultados de la aplicación del pre test en el grupo control.	29
Tabla 6: Resultados de la aplicación del pre test en el grupo experimental.....	30
Tabla 7: Resultados de la aplicación del post test en el grupo control	31
Tabla 8: Resultados de la aplicación del post test grupo experimental	32
Tabla 9: Prueba de Wilcoxon Hipotesis General	34
Tabla 10: Prueba de Mann Whitney pre y post test	35
Tabla 11: Prueba de Wilcoxon Hipótesis específica 1	36
Tabla 12: Prueba de Mann Whitney hipótesis específica 1	37
Tabla 13: Prueba de Wilcoxon Hipótesis Específica 2	39
Tabla 14: Prueba U de Mann- Whitney Hipótesis Específica 2	40

ÍNDICE DE FIGURAS

Figura 1: Puntaje obtenido por el grupo control en Pre test	29
Figura 2: Puntaje obtenido por el grupo experimental en el pre test	30
Figura 3: Puntaje obtenido por el grupo control en el post test	31
Figura 4: Puntaje obtenido en el post test del grupo experimental.....	32

RESUMEN

La presente investigación tuvo como objetivo determinar la influencia de la plataforma Kahoot en la mejora del aprendizaje del idioma inglés en alumnos del cuarto grado de primaria de un colegio particular mixto de la ciudad de Ica.

Para llevar a cabo esta investigación de tipo cuasi experimental se tomó como muestra a la totalidad de los alumnos del cuarto grado de primaria, consistente en 50 alumnos entre niños y niñas, a quienes se dividió en dos grupos de 25 alumnos cada uno, denominados grupo control y grupo experimental respectivamente, a quienes luego de la explicación del programa se sometió a dos evaluaciones a cada grupo, consistente en un pre test y un post test, relacionados al aprendizaje de la gramática y del vocabulario del idioma inglés.

Luego de efectuar el análisis estadístico a ambos grupos mediante las pruebas de Wilcoxon y la U de Mann Whitney se determinó que la plataforma Kahoot mejora moderadamente el aprendizaje de la gramática y del uso del vocabulario del idioma inglés, lo cual demuestra que el uso de esta plataforma es un instrumento válido para mejorar el nivel de aprendizaje y al mismo tiempo una herramienta importante para los docentes que tienen a cargo esta asignatura, sirviendo como un complemento a la metodología de enseñanza tradicional que se viene aplicando a nuestros alumnos en la mayoría de instituciones educativas del país.

Palabras clave: Plataforma Kahoot, gamificación, aprendizaje

ABSTRACT

The present research aimed to determine the influence of the Kahoot platform in improving the learning of the English language in fourth graders of primary of a private mixed school in the city of Ica.

To carry out this quasi-experimental type of research, all the students in the fourth grade of primary school were taken as a sample, consisting of 50 students between boys and girls, who were divided into two groups of 25 students each, called group control and experimental group respectively, who after the application of the program "Me divierto con kahoot", underwent two evaluations, consisting of a pre-test and a post-test, related to the learning of English grammar and vocabulary.

After carrying out the statistical analysis of both groups using the Wilcoxon tests and the Mann Whitney U tests, it was determined that the Kahoot platform moderately improves the learning of grammar and the use of English vocabulary, which shows that the use of this platform is a valid instrument to improve the level of learning and at the same time an important tool for teachers who are in charge of this subject, serving as a complement to the traditional teaching methodology that has been applied to our students in most educational institutions of the country.

Keywords: Kahoot Platform, gamification, learning

INTRODUCCIÓN

El intercambio económico, cultural, tecnológico y todas las formas de comunicación a nivel mundial que hoy día vivimos se ha expandido notablemente a través del fenómeno llamado globalización, el cual es impulsado y alimentado gracias a la revolución tecnológica principalmente en el campo de las comunicaciones y de las tecnologías de la información (TICs).

Es en este contexto, en el cual juega un rol fundamental el aprendizaje y la enseñanza del idioma inglés, por ser un idioma de carácter universal, que permite acceder a información más actual y completa, a poder comunicarnos con personas de otros países y poder conseguir mejores oportunidades de desarrollo profesional y que utilizando los métodos y tecnologías adecuados permitirá a nuestros niños y jóvenes desarrollar sus potencialidades y la inserción en un mundo globalizado en donde la comunicación en este idioma es fundamental sobre todo en un país como el Perú, cuya economía está enfocada principalmente hacia el comercio exterior.

El uso de la computadora, el internet y los teléfonos móviles con cada vez nuevos programas y aplicaciones se ha multiplicado notablemente en los últimos años en los

centros educativos, lo cual ha permitido acceder a nuevos recursos y herramientas adaptados a la enseñanza de diversas materias e idiomas, los cuales utilizados en forma complementaria a la enseñanza tradicional, facilitan en gran medida el trabajo y la disposición de los alumnos para el aprendizaje.

El uso de los dispositivos móviles en la educación conocido generalmente como *mobile learning (m-learning)* ha tomado relevancia en los últimos tiempos sobre todo gracias a aplicaciones que permiten facilitar el aprendizaje de los alumnos utilizando la metodología del juego, para mejorar la concentración, la motivación y el interés, fundamentada en la competencia, la colaboración y autoexpresión del educando (Álvarez, 2019).

Una de estas herramientas utilizadas actualmente es el Kahoot, la cual consiste en una aplicación que permite al docente y a los alumnos acceder a través de una computadora o teléfono móvil conectada al internet, a situaciones creadas por el docente para que los alumnos puedan seleccionar de una serie de alternativas o posibilidades la respuesta correcta hacia determinadas preguntas, creando así un ambiente de sana competencia entre los alumnos y reforzando los temas dictados en clase, motivando a los alumnos en el proceso de aprendizaje mediante la mecánica de los juegos, también conocida hoy en día como gamificación como metodología educativa en el aprendizaje de la lengua inglesa.

“La presente investigación muestra la situación de los alumnos que cursan cuarto grado de primaria en la institución educativa San Francisco College de la ciudad de Ica en el cual se manifiesta una problemática educativa en el aprendizaje del idioma inglés que puede observarse en los resultados que los alumnos vienen obteniendo en sus evaluaciones de Gramática y Vocabulario, debido a una serie de factores como el escaso interés por aprender, deficiencias en el material educativo, falta de

innovación en la metodología de enseñanza y motivación para el aprendizaje de este idioma”.

Esta problemática se percibe durante el curso de inglés ya que al ser un idioma diferente para los niños, el nivel de frustración de los mismos es alto, al recibir instrucciones y explicaciones que no logran entender por completo, que se ve aún más comprometido al tener luego que realizar ejercicios sobre los temas tratados y sienten que la complejidad es alta. Así, ante lo expuesto, nos planteamos el problema general de investigación: **PG:** ¿Cuál es el efecto del Programa “Me divierto con kahoot” en el aprendizaje del idioma inglés en alumnos del cuarto grado de primaria de un colegio particular mixto de la ciudad de Ica?

Este problema conduce a realizar los siguientes problemas específicos: **PE1:** ¿En qué medida el uso del programa “Me divierto con kahoot” mejora el aprendizaje de la Gramática del idioma inglés en alumnos del cuarto grado de primaria de un colegio particular mixto de la ciudad de Ica? **PE2:** ¿Qué relación existe entre el uso del programa “Me divierto con kahoot” y la mejora en el uso del vocabulario en alumnos de cuarto grado de primaria de un colegio particular mixto de la ciudad de Ica?

La presente investigación se plantea como objetivo general de la Investigación; **OG:** Determinar la influencia del programa “Me divierto con kahoot” en el aprendizaje del idioma inglés en alumnos del cuarto grado de primaria de un colegio particular mixto de la ciudad de Ica. La misma conduce se planteó los objetivos específicos **OE1:** Determinar en qué medida el uso del programa “Me divierto con kahoot” ha mejorado el aprendizaje de la Gramática del idioma inglés en alumnos del cuarto grado de primaria de un colegio particular mixto de la ciudad de Ica. **OE2:** Determinar qué relación existe entre el uso del programa “Me divierto con kahoot” y la mejora en

el vocabulario de los alumnos del cuarto grado de primaria de un colegio particular mixto de la ciudad de Ica.

La presente investigación se encuentra plenamente justificada, puesto que el empleo de las tecnologías de la información y comunicación (TIC'S) en el campo educativo el día de hoy, ha tomado una gran relevancia en todos los niveles (desde la educación inicial hasta el nivel superior o universitario), y han influido en la manera de aprender de los niños y por lo tanto, es necesario hacer un cambio en los métodos de enseñanza.

Ahora bien, con respecto a la enseñanza del idioma inglés, es necesario recalcar que vivimos en un mundo globalizado, en donde las relaciones internacionales en los ámbitos culturales, económicos, políticos y sociales se encuentran cada vez más interrelacionados entre los países y el acceso a esta información es cada vez más rápido.

Por otro lado, de acuerdo a la Política Nacional Multisectorial, denominada "Inglés, puertas al mundo", aprobada por D.S. N° 012-2015- MINEDU que define los "objetivos y lineamientos para la enseñanza y uso del idioma inglés, señala que el objetivo principal de la enseñanza de este idioma es que los beneficiarios desarrollen las competencias comunicativas del idioma inglés para ampliar su acceso a oportunidades educativas, científicas, tecnológicas, de entretenimiento y laborales así como contribuir a la formación de un capital humano más productivo y a la inserción en los mercados internacionales con miras a fortalecer la competitividad del país a nivel internacional".

Como podemos apreciar, existe una política pública diseñada desde el Estado a fin de promover la enseñanza del idioma inglés en todos sus niveles.

En este sentido, el uso del programa “Me divierto con Kahoot” permitirá establecer de qué manera esta plataforma mejora el nivel de aprendizaje del idioma inglés en alumnos del cuarto grado de primaria de un colegio particular mixto de la ciudad de Ica. En el contexto de la globalización en el cual vivimos, es de suma importancia que nuestros jóvenes tomen conciencia de que el aprendizaje de un idioma universal como es el inglés les permitirá acceder a mejores oportunidades de desarrollo así como al conocimiento e información más actualizada.

Este proyecto es completamente factible de realizar puesto que se cuenta con información y antecedentes. Los cuales nos permiten contar con fuentes bibliográficas necesarias y suficientes para el desarrollo del proyecto.

Se presenta las limitaciones que se han se han encontrado muy pocas referencias bibliográficas de autores nacionales, hallándose solo algunos artículos relacionados en internet. Sin embargo existe una gran variedad de información de autores extranjeros, los cuales servirán también como referencia para el presente estudio.

CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1 Antecedentes de la investigación

1.1.1. Antecedentes Nacionales

Álvarez (2019), investigó sobre la “Relación entre las actitudes y la motivación hacia el kahoot y el rendimiento académico de estudiantes de pregrado de una Universidad privada de Lima”. “Buscó determinar la aplicación de la plataforma Kahoot para mejorar el rendimiento académico de estudiantes de pregrado en una Universidad privada de Lima. La investigación fue desarrollada bajo el enfoque metodológico cuantitativo, de diseño correlacional. El muestro fue no probabilístico intencional y participaron un total de 138 estudiantes de pregrado de un curso de una universidad privada de Lima. Concluyó que existe una relación positiva entre las actitudes, la motivación y el rendimiento académico en los estudiantes de pregrado de una Universidad privada de Lima”.

Orihuela (2019), en su tesis “La gamificación como estrategia de enseñanza en docentes de inglés para fomentar el desarrollo de habilidades orales y escritas en alumnos de 9 a 12 años de un instituto de idiomas de Lima”, tuvo con objetivo “describir la gamificación como estrategia de enseñanza en docentes de inglés para fomentar el desarrollo de habilidades orales y escritas en alumnos de 9 a 12 años de

edad de un Instituto de Idiomas de Lima”. En su trabajo utilizó un enfoque metodológico cualitativo de tipo descriptivo. Su muestra fue de 70 docentes con experiencia en por lo menos 5 años de enseñanza a niños entre 9 y 12 años. Concluye que la gamificación es una técnica que permite conseguir de manera divertida mejores resultados en los alumnos y es divertida tanto para los alumnos como para los docentes.

Vega (2017) investigó sobre el “Uso de las TICS y su influencia con la enseñanza– aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del I y II ciclo de la Escuela Académico Profesional de la Facultad de Educación UNMSM” - Lima. “Su objetivo fue determinar de qué manera influye el uso de las TIC en la enseñanza– aprendizaje del idioma inglés. La investigación fue desarrollada bajo el enfoque metodológico cuantitativo, de diseño de relación y correlación. La muestra fue de 65 estudiantes de I y II ciclo de la Facultad de Educación que llevaban el curso de Idioma Inglés como lengua extranjera. Se concluyó que el uso de la tecnología de la información y comunicación, correspondiente en los medios tecnológicos como ámbito de estudio del alumno, influye significativamente en la enseñanza – aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del I y II ciclo de la escuela académico profesional de la facultad de educación de la Universidad nacional de San Marcos”.

Luperdi (2018) en su tesis doctoral “Dominio del inglés y el uso de tics como estrategias de enseñanza en el aprendizaje del idioma inglés en universitarios”, “determinó la influencia existente entre el uso de las tics y el aprendizaje del idioma inglés en alumnos del II ciclo de la Facultad de Derecho de la Universidad Nacional José Faustino Sánchez Carrión de Huacho, empleando el método hipotético deductivo de diseño no experimental transversal en una muestra de 60 alumnos, concluyendo que el uso de las tics como estrategia de enseñanza mejoran el

aprendizaje de todas las habilidades del idioma inglés” (Reading, listening, speaking y writing).

Ochoa (2019) en su tesis “ 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 en una universidad privada de Lima” determinó que la aplicación de la plataforma Kahoot en una muestra de 200 alumnos del primer ciclo de una universidad privada de la ciudad de Lima resulta ampliamente favorable en la mejora del aprendizaje de la gramática y el vocabulario del idioma inglés, mejorando sus condiciones y aptitudes para las pruebas escritas. Se empleó como metodología de la investigación un enfoque mixto, empleando como técnicas la encuesta y el análisis documental. “El autor concluyó que el aplicativo para móviles Kahoot contribuye en la mejora de la habilidad de escritura del idioma inglés. Tal como se sustenta en los resultados de la prueba escrita final”.

1.1.2. Antecedentes Internacionales

Rodríguez, Anguita, Et al (2018) en la obra titulada “Innovaciones en el aprendizaje con tecnologías digitales” se refirió a la utilización de Kahoot y Jumble como herramientas de apoyo para facilitar el aprendizaje de asignaturas poco populares como Historia en alumnos de la Universidad de Sevilla. Su objetivo fue utilizar materiales de apoyo que van más allá de lo tradicional para así tratar de hacer las lecciones más amenas y obtener mejores resultados en las mencionadas asignaturas. Se concluye que el uso de instrumentos lúdicos añade un atractivo distinto a las asignaturas que no gozan de mucha popularidad y permite mejorar los resultados de los alumnos en ellas en la Universidad de Sevilla en España.

Hoyo (2017) en su tesis “Kahoot como herramienta para reconocer progresos en el aprendizaje”, presentó como “objetivo comprobar si a través de un cuestionario

Kahoot se pueden detectar una serie de errores tipo en una evaluación, la investigación fue desarrollada bajo el enfoque metodológico cuantitativo a través de dos cuestionarios”. Utilizando una muestra de 29 alumnos (15 niñas y 14 niños). En el proceso se eliminó a los alumnos que no completaron los dos cuestionarios quedando una muestra de 24 alumnos. El autor concluye teniendo en cuenta los resultados, y partiendo de la hipótesis inicial “el recurso web Kahoot como apoyo al docente aporta mejora a su labor docente”, que se puede confirmar “que el recurso web Kahoot sirve efectivamente como ayuda al docente pues los datos aportados son de valiosa utilidad pues no sólo indican el nivel del grupo en general sino que también aporta datos interesantes sobre en qué fallan los alumnos, datos que pueden ser utilizados en el futuro para reforzar unas zonas u otras del conocimiento del alumnado”.

Romero (2016) en el trabajo “Didáctica de la lengua inglesa en Educación Primaria. El kahoot como herramienta didáctica” para alumnos de primaria en un Colegio de España, “tuvo como objetivo fomentar el uso de juegos digitales como herramientas didácticas en el aula de primaria, y demostrar que el juego digital “Kahoot” podría convertirse en una importante herramienta didáctica para repasar los contenidos de inglés”. Concluye que la presencia de la tecnología en la vida diaria de los seres humanos debe ser aprovechada al diseñar las estrategias de enseñanza, y que herramientas como Kahoot permiten a los alumnos disfrutar y aprender muchas veces sin ser conscientes de ello.

1.2 Bases teóricas

1.2.1. Bases teóricas de la variable: Programa “Me divierto con kahoot”

Kahoot como tecnología y plataforma de aprendizaje

“Kahoot fue creado por el profesor de ciencias de la computación Alf Inge Wang como resultado de un proyecto de investigación en la Universidad de Ciencias y Tecnología de Noruega”. (Álvarez, 2019).

Esta plataforma está diseñada para aprender de forma lúdica y permite que docentes y alumnos puedan crear, compartir e investigar conocimiento a través de la aplicación que profesores y alumnos puedan diseñar lo que va a permitir que los alumnos se sientan motivados por medio del juego donde la competencia por ganar puntos por respuesta correcta será el elemento motivador.

Cómo funciona:

- a.** Para poder acceder a la plataforma es necesario que el profesor se registre y cree una cuenta en la web.
- b.** Luego se podrán crear cuestionarios según la necesidad del salón de clase.
- c.** Al momento de empezar el cuestionario se generará un PIN el cual deben ingresar los alumnos en sus dispositivos para unirse al juego.
- d.** Durante el juego irán apareciendo las preguntas y las opciones con diferentes colores y formas geométricas.
- e.** En el transcurso del mismo se mostrarán las respuestas correctas y los alumnos que van obteniendo la más alta puntuación de acuerdo a la precisión en las respuestas y la rapidez con que se marquen.
- f.** La presentación permite al profesor exportar los resultados a excel o incluirlos a Google drive para así poder usarlos al momento de asignar notas.

- g.** La participación del docente durante este proceso es el de un guía. De acuerdo a Álvarez (2018) “Kahoot puede convertirse en una herramienta de evaluación diferente a lo que los alumnos están acostumbrados a trabajar en el aula. Ello puede generar una mejora en la relación del profesor con el alumnado porque los espacios lúdicos en el aula suponen una oportunidad única para mejorar la relación con el estudiante, acercándose a sus intereses, aptitudes y actitudes personales”.

Cada vez son más numerosas las aplicaciones tecnológicas concebidas para el medio educativo. Sin embargo en todas sus variantes están dirigidas a mejorar el aprendizaje y que han provocado además una revolución en los métodos de enseñanza en todos los niveles de la educación

Estas tecnologías han ido evolucionando a través de los años con el empleo de nuevas y más sofisticados medios de comunicación como las computadoras personales, el internet, tablets, smartphones, etc. que desde hace más de 50 años han venido siendo de uso generalizado adaptándose a las necesidades y características propias de individuos y grupos. Su objetivo es:

- “Adaptar los medios y las necesidades a las características de los sujetos”.
- “Favorecer el aprendizaje cooperativo así como el autoaprendizaje”.
- “Individualización de la enseñanza”.

De acuerdo a Coll y Marti (2001) las posibilidades de las TIC para ser utilizadas en la enseñanza son:

- “Eliminar las barreras espacio-temporales entre profesor y el alumno/a”.
- “Flexibilización de la enseñanza”.

La gamificación en el aula

El juego es un elemento muy importante en la formación del niño ya que estimula la creatividad y la autoexpresión, estimula la capacidad de pensar favoreciendo la comunicación y la socialización con los demás.

“Los tres componentes más populares en la gamificación son los PBL que por sus siglas en inglés son Points (puntos o puntuación), Badges (medallas o emblemas) y Leaderboards (clasificaciones)” (Teixes, 2014).

Puntos

Los puntos nos ayudan a cuantificar el avance o seguimiento del progreso del participante, de tal forma que el mismo pueda visualizar su nivel y posición en una tabla y sirva para medir cuán exitosa es su participación en el juego.

Las medallas

Vienen a representar los logros predefinidos, usadas generalmente para motivar al usuario a alcanzar los objetivos propuestos, de forma complementaria a la puntuación obtenida.

Clasificaciones

Permite al participante observar su nivel de desempeño con relación a los demás, de tal forma que se den cuenta de su nivel de avance.

Para que este proceso se desarrolle adecuadamente, el aula debe contar con una infraestructura tecnológica adaptada a las necesidades de los alumnos, al nivel de enseñanza y la formación del docente para que pueda aplicar adecuadamente los juegos que hoy en día se utilizan principalmente a través de las TICS.

De acuerdo a Romero (2016) “los juegos deben estar bien preparados para que los usuarios se diviertan y aprendan mientras juegan, es decir que no sean aparentemente funcionales, sino que el contenido sea atractivo y motive.” En relación

a este aspecto Álvarez (2014) señala que, “la gamificación es el empleo de los recursos de los juegos en contextos no lúdicos a fin de modificar comportamientos de los individuos mediante acciones sobre su motivación con el propósito de lograr beneficios que serían difíciles de conseguir utilizando medios tradicionales”.

De acuerdo a Casado (2016) “En definitiva podríamos decir que el juego es una actividad libre en la que existen una serie de normas voluntariamente aceptadas y que se desarrolla en unos límites de espacio y tiempo determinados, contribuyendo a la adquisición de una serie de funciones básicas y al desarrollo cognitivo que preparan al niño para la vida adulta.” “La gamificación debe ser incluida dentro del proceso de aprendizaje como una estrategia o alternativa para motivar y comprometer a los estudiantes con su aprendizaje por medio de actividades que signifiquen un reto y permitan que se superen en cada oportunidad”. Álvarez (2018)

1.2.2. Bases teóricas de la variable: Aprendizaje del idioma inglés

El aprendizaje

La concepción de aprendizaje de acuerdo a Jerome Bruner tomado de Luperdi (2018) señala que el aprendizaje es “un proceso activo de construcción, donde los alumnos construyen nuevas ideas basados en su estructura cognitiva previa, lo que le permite ir más allá de la información dada”. “Así Bruner piensa que el aprendizaje en el aula debe ocurrir por razonamiento inductivo, es decir, mediante la utilización de ejemplos concretos para formular un principio general”.

La teoría del desarrollo cognitivo de Jean Piaget explica que el aprendizaje es un proceso de cambio que se va construyendo por etapas. “Según la Teoría del Aprendizaje de Piaget, el aprendizaje es un proceso que sólo tiene sentido ante situaciones de cambio. Por eso, aprender es en parte saber adaptarse a esas

novedades. Este psicólogo explica la dinámica de adaptación mediante dos procesos: La asimilación y la acomodación”.

“La asimilación hace referencia a la manera en que un organismo afronta un estímulo externo en base a sus leyes de organización presentes. Según este principio de la adaptación en el aprendizaje, los estímulos, ideas u objetos externos son siempre asimilados por algún esquema mental preexistente en el individuo. La acomodación, por el contrario, involucra una modificación en la organización presente en respuesta a las exigencias del medio. Allí donde hay nuevos estímulos que comprometen demasiado la coherencia interna del esquema, hay acomodación. Es un proceso contrapuesto al de asimilación” (Regader, 1989).

Aprendizaje del idioma inglés en nivel primaria

De acuerdo al MINEDU en su “Plan de implementación al 2021 de la política nacional de enseñanza, aprendizaje y uso del idioma inglés” - “Inglés, puertas al mundo”, señala que “en lo que se refiere a la enseñanza del idioma inglés en el nivel de primaria, el Perú es uno de los pocos países de Latinoamérica que no incluye inglés en ese nivel dentro de sus diseños curriculares”. Sin embargo, podemos agregar aquí que la mayoría de colegios privados ya han ido implementando programas y planes de estudio del idioma inglés en el nivel primario. De acuerdo a este diagnóstico de la autoridad que rige los lineamientos básicos de la educación en el Perú, resulta entonces de suma importancia fortalecer la enseñanza del idioma inglés en el nivel primaria utilizando las TIC como herramienta innovadora en la enseñanza y aprendizaje de este idioma.

Por otro lado, de acuerdo al diagnóstico del MINEDU (2016) de acuerdo a una prueba aplicada por la UNESCO a 3,356 docentes de inglés que enseñan este idioma en instituciones públicas y privadas, cerca de un tercio alcanzan el nivel A1, o sea el

nivel más bajo definido por los estándares del Marco Común Europeo, lo que nos da una idea de la problemática en la enseñanza de este idioma

De acuerdo a Orihuela (2019), “el aprendizaje de una lengua extranjera es un proceso complejo debido a que el individuo, además de comprender y conocer las estructuras de su propia lengua, debe aprender a conocer los principios de la lengua extranjera”.

La enseñanza del idioma inglés, de manera exitosa dependerá en gran medida de las competencias metodológicas y comunicativas del docente y de contar además con las habilidades emocionales o *soft skills* e indudablemente la experiencia en la materia, tomando en cuenta las características de los alumnos, su predisposición al aprendizaje y sus aptitudes.

En años recientes, la enseñanza del idioma inglés ha tomado una mayor importancia dentro de las currículas y planes de estudio en diversos colegios del Perú tanto públicos como privados, lo que conlleva necesariamente al uso de las TICS como herramientas tecnológicas que facilitan la transmisión de la información y la didáctica de la asignatura del idioma inglés. Por esta razón los docentes deben estar capacitados y preparados en el uso de las nuevas tecnologías, y no quedar rezagados en la enseñanza tradicional.

“El idioma inglés como disciplina de formación general debe desarrollar en los estudiantes una personalidad integral que involucre la capacidad de pensar, razonar, deducir y actuar de forma creadora en el uso de la lengua extranjera. Para ello, el alumno necesita desarrollar de manera integrada las habilidades lingüísticas y comunicativas tanto de forma oral como escrita” (Orihuela, 2019).

De acuerdo a Ellis (2004) “existen diversos factores que influyen en el aprendizaje del idioma inglés”:

Tabla 1: *Factores individuales en el aprendizaje de una lengua*

Altamn (1980)	Skehan (1989)	Larsen-Freeman/Long(1991)
Edad	Aptitud para el idioma	Edad
Sexo	Motivación	Factores sociales y psicológicos
Experiencia previa con el aprendizaje de idiomas	Estrategias de aprendizaje de idiomas	Motivación/actitud
Competencia en la lengua materna	Factores afectivos y cognitivos	<ul style="list-style-type: none"> • Autoestima
Factores de personalidad	Extroversión/introversión	<ul style="list-style-type: none"> • Introversión
Aptitud para los idiomas	Toma de riesgos	<ul style="list-style-type: none"> • Ansiedad
Motivación	Inteligencia	<ul style="list-style-type: none"> • Toma de riesgos
Inteligencia general	Independencia de campo	<ul style="list-style-type: none"> • Sensibilidad al rechazo
Estilos cognitivos	Ansiedad	<ul style="list-style-type: none"> • Empatía
Estrategias del que aprende		<ul style="list-style-type: none"> • Inhibición
		<ul style="list-style-type: none"> • Tolerancia a la ambigüedad

Fuente: Luperdj, 2018

Los países que oficializan sus políticas y planes de inglés han adoptado el Marco Común Europeo de Referencia (MCER) para establecer una base común acorde con los parámetros internacionales. Este marco establece seis niveles de dominio de la lengua, los que servirán para medir el avance de los estudiantes, de acuerdo a la siguiente tabla:

Tabla 2: Niveles del Marco Común Europeo

Nivel	Niveles del consejo de Europa	Descripción del nivel	Usuario
1	A1	Principiante	Elemental
2	A2	Elemental	
3	B1	Intermedio	Independiente
4	B2	Intermedio Alto	
5	C1	Avanzado	Experimentado
6	C2	Avanzado Alto	

Fuente: MINEDU

Dimensiones del Aprendizaje del idioma inglés

De acuerdo a Salgado (2017) “el método enseñanza/aprendizaje del idioma inglés se basa en un aprendizaje vivencial, es decir a través de expresiones cortas de acuerdo al nivel en que se encuentran, dándole al alumno la oportunidad de que realice oraciones escritas y orales. Por otro lado se les motiva a leer ensayos sobre el tema a tratar, extrayendo el vocabulario para facilitar la comprensión de los mismos, para posteriormente socializar con los alumnos a través de actividades, proceso que es evaluado, desarrollando las cuatro destrezas básicas del idioma”.

Dimensión 1: La gramática del idioma inglés

El conjunto de reglas y principios que rigen una lengua se denomina gramática y tiene como función establecer la correcta escritura, pronunciación y sentido al uso de las palabras.

“Tradicionalmente la enseñanza del inglés se llevaba a cabo siguiendo enfoques meramente deductivos, es decir, de las reglas gramaticales determinadas surgían los

ejemplos y técnicas que complementan las explicaciones. Estos métodos se basan ampliamente en el aprendizaje memorístico de la gramática y no concedían la importancia necesaria a las habilidades orales”. (Joven, 2014)

“La aparición de nuevas metodologías para la enseñanza del inglés, como son el método natural y el enfoque comunicativo, trajeron consigo una nueva concepción de la lengua y de su enseñanza y aprendizaje, y que han ido evolucionando hacia nuevos modelos de aplicación al aula que parten de un planteamiento flexible y abierto en continuo desarrollo que evoluciona continuamente”.

“Con la llegada de los enfoques comunicativos en los años 70, basados en una concepción funcional del lenguaje (Halliday 1970, Hymes 1972, Widdowson 1978), la gramática dejó de ser considerada como el elemento esencial en la enseñanza de una lengua. El objetivo de la enseñanza era que el alumno alcanzará una competencia comunicativa, la cual constaba de cuatro componentes esenciales: competencia gramatical, competencia sociolingüística, competencia estratégica y competencia del discurso (Canale y Swain 1980)”.

“Esto implicó que la gramática dejó de ocupar un lugar estelar en el aprendizaje de una lengua y dejó de ser un fin en sí mismo para convertirse en un medio para expresar significados y permitir la comunicación, lo cual en muchos casos llevó a un movimiento de rechazo de la enseñanza gramatical”.

Long (1983) en su trabajo de investigación “Does second language instruction make a difference?”, concluye entre otros aspectos, que la instrucción gramatical tiene un efecto positivo tanto para niños como para adultos, así como para estudiantes principiantes como avanzados de una segunda lengua.

Otros estudios realizados posteriormente (Weslander y Stephany 1983; Spada 1986, entre otros) muestran, asimismo, “que la enseñanza gramatical promueve

niveles más altos de aprendizaje y con mayor rapidez. Es decir, los estudios parecen mostrar que si comparamos aprendices que reciben instrucción gramatical con aprendices que no la reciben, los primeros parecen aprender más rápido y alcanzar niveles de dominio lingüístico superiores a los segundos". (Cadierno, 1990).

N. Ellis (2005) "sugiere que la enseñanza temprana de la gramática es muy valiosa al proporcionar una base extensa para el aprendizaje real que llega después. La idea que subyace de esta concepción es la de que la comprensión consciente de cómo la gramática funciona, facilita el procesamiento requerido para desarrollar una verdadera competencia lingüística, evitando errores que se puedan cometer y arrastrar en el futuro".

De acuerdo a Coyle (2004) "se considera que los niños pequeños aprenden una lengua extranjera con más probabilidades de éxito y con menos esfuerzo que los mayores, llegando a adquirir mejor pronunciación y a hacer un uso más nativo de la gramática y vocabulario de la segunda lengua, debido precisamente a una mayor plasticidad cerebral antes de la pubertad, y acompañado por una necesidad comunicativa más elevada, lo que les lleva a ser menos inhibidos a la hora de expresarse en la nueva lengua".

En este contexto, la labor del profesor es sumamente vasta: "analizar las necesidades de los alumnos, crear situaciones de comunicación, organizar actividades, asesorar, participar como un compañero más, observar el desarrollo de las tareas en el aula, elaborar materiales, evaluar a los alumnos, etc".

En conclusión, podemos decir que para escribir y hablar correctamente el idioma inglés, es condición necesaria obtener un nivel mínimo de gramática. Es fundamental conocer los principios y fundamentos del idioma y si es desde los primeros años de

la educación primaria, favorecerá el correcto aprendizaje y uso del idioma hacia niveles más avanzados.

Dimensión 2: El vocabulario del idioma inglés

Desde las primeras etapas del aprendizaje del idioma inglés es fundamental que el niño asocie el significado de las palabras en forma sistemática, de modo que permita al estudiante ir descubriendo poco a poco las diferentes matices y variaciones del significado que pueda presentar una palabra determinada. En la actualidad, el vocabulario, junto con la gramática constituyen los pilares fundamentales en la enseñanza de cualquier lengua. Para Oster (2009), “saber una palabra incluye distintos tipos de conocimiento, en primer lugar, el semántico que se encarga de su significado, en segundo lugar, el conocimiento de la forma, referido al campo fonético y gráfico y, en tercer lugar, el conocimiento sobre la unidad léxica que se ocupa del uso de las palabras y sus funciones gramaticales; el más complejo de los tres es el relacionado con la semántica, debido al propio significado de cada palabra y por el contraste que se hace con la lengua materna”.

Actualmente el uso de las TIC como ya hemos dicho, facilita el aprendizaje del inglés y en particular del vocabulario. En este sentido el uso del kahoot será de gran ayuda para motivar el aprendizaje del vocabulario puesto que es una herramienta que fomenta la interacción, la competencia y el juego en el salón de clases, haciendo el aprendizaje del vocabulario algo más atractivo y motivador.

Ochoa (2019) señala “que a través del uso de la tecnología como son las computadoras y el internet los alumnos muestran signos de progreso, adquieren el vocabulario del idioma, experimentando el aprendizaje de diferentes maneras, de manera diferente a la tradicional”.

1.3 Definición de términos básicos

Aprendizaje

“Proceso por el cual las personas adquieren cambios en su comportamiento, mejoran sus actuaciones, reorganizan su pensamiento o descubren nuevas formas de comportamiento e información”. Coronado (2018).

Fonética

Es la rama de la lingüística que se encarga del estudio del sonido de las palabras de una determinada lengua.

Gamificación

Existen varias acepciones para definir el significado de este término, pero podríamos resumirlo en la aplicación de métodos y técnicas aplicados en los juegos hacia la enseñanza u otros fines, a fin de incentivar la motivación, la curiosidad, o un cambio de comportamiento en la persona.

Gramática

“Conjunto de reglas que rigen un idioma, y de una manera más completa, es una rama de la lingüística que tiene por finalidad la correcta escritura de las palabras (ortografía), de su significado (semántica), de su composición y forma (morfología), y la sintaxis que es el orden y la relación de las palabras dentro de la oración”.

Soft skills

Combinación de actitudes, atributos y rasgos de la personalidad así como las dotes de inteligencia emocional que caracterizan a una persona a fin de poder desenvolverse favorablemente dentro de un ambiente o entorno determinado.

Vocabulario

Conjunto de palabras que domina una persona o que utiliza en sus conversaciones. Un vocabulario amplio demuestra buenas aptitudes comunicativas, buen nivel educativo y dominio del idioma.

CAPÍTULO II: HIPÓTESIS Y VARIABLES

2.1 Formulación de hipótesis

2.1.1 Hipótesis general

HG: Existe una mejora significativa entre el programa “Me divierto con kahoot” y el aprendizaje del idioma inglés en alumnos del cuarto grado de primaria de un colegio particular mixto de la ciudad de Ica.

2.1.2 Hipótesis específicas

HE1: El programa “Me divierto con kahoot” mejora significativamente el aprendizaje de la gramática del idioma inglés en alumnos del cuarto grado de primaria de un colegio particular mixto de la ciudad de Ica.

HE2: El programa “Me divierto con kahoot” mejora significativamente el uso del vocabulario de los alumnos del cuarto grado de primaria de un colegio particular mixto de la ciudad de Ica.

2.2 Variables y definición operacional

Variable: Nivel de aprendizaje del idioma inglés

Definición conceptual

Es el grado de dominio o manejo del idioma inglés que puede medirse a través de pruebas o test cuyos resultados se pueden reflejar en una escala determinada.

Definición operacional

“Es el puntaje alcanzado en el grado de dominio o manejo del idioma inglés en los aspectos gramaticales y de vocabulario”.

Tabla 3: *Operacionalización de la variable del Aprendizaje del idioma inglés*

Variable	Dimensiones	Indicadores	Ítems
Variable 2 Nivel de aprendizaje del idioma inglés	Gramática	Nivel de aprendizaje de gramática	Test de gramática 20 ítems
	Vocabulario	Nivel de aprendizaje de vocabulario	Test de vocabulario 10 ítems

Fuente. Elaboración propia

CAPÍTULO III: DISEÑO METODOLÓGICO

3.1 Tipo de investigación

La presente investigación corresponde a una investigación aplicada, pues de acuerdo a Stanovich (2007) “el principal objetivo de la investigación aplicada tiene como finalidad poner en práctica el conocimiento teórico y ser capaz de proyectarlo a la vida real, en aras de mejorar el bienestar humano en base a sistemas eficientes”.

3.2 Diseño de investigación

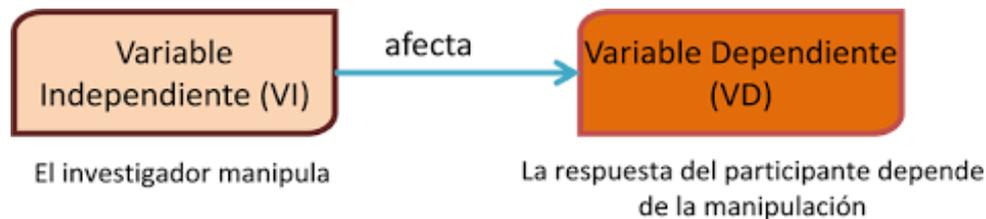
Corresponde a un diseño cuasi experimental. Se considera cuasi experimental porque existe manipulación de variable, puesto que a un grupo se expone a la presencia de la variable independiente y a otra no, realizándose la observación de dos grupos, un grupo denominado control y otro grupo denominado experimental. “Posteriormente los dos grupos se comparan para saber si el grupo expuesto a la variable independiente difiere del grupo que no fue expuesto”. Además como señalan Pedhazur y Schnellkin (1991) una investigación de diseño cuasi experimental es el

que posee todos los elementos de un experimento, excepto que los sujetos no se toman en forma aleatoria.

Según Balluerta y Vergara (2002), tomado de Luperdi (2018) “los diseños cuasi experimentales juegan un papel primordial en los contextos de investigación aplicada. Normalmente, el objetivo de estos diseños consiste en comprobar el efecto de determinados tratamientos terapéuticos o programas de intervención social o educativa, (...), estos diseños pretenden establecer relaciones de causalidad entre la(s) variable(s) independiente(s) y la(s) variable(s) dependiente(s)”. (p. 9).

Este experimento se puede representar en el siguiente diagrama:

Tabla 4: *Relaciones de causalidad entre variable dependiente e independiente*



Fuente: Research Integrity

Elaboración: Propia

3.3 Población y muestra

De acuerdo a Álvarez, (2019) se define como “población al conjunto de individuos que poseen características similares a lo que se desea estudiar”. Para efectos del presente estudio la población estuvo conformada por todos los alumnos del 4° grado de educación primaria de un colegio particular mixto de la ciudad de Ica, y para obtener la muestra se procedió a un muestreo no probabilístico, es decir, el investigador decide en este caso qué elementos participan en la muestra. Para este efecto se consideró la totalidad de alumnos del 4° grado, conformada por 50 alumnos

de ambos sexos entre 9 y 11 años de edad, por lo que la población y muestra tuvieron la misma cantidad de individuos.

3.4 Técnicas de recolección de datos

Para la variable Nivel de aprendizaje del idioma inglés se aplicó como instrumento una prueba de conocimientos para medir el grado de aprendizaje de la gramática y del vocabulario que consistió en un examen dividido en 20 preguntas de gramática y 10 de vocabulario.

3.5 Técnicas estadísticas para el procesamiento y análisis de la información.

Una vez que se recolectan los datos, se tabulan y se organizan en una base de datos guardándose en un archivo para su procesamiento.

En la fase descriptiva se analizó e interpretó los datos obtenidos tanto en el grupo control, como en el grupo experimental. “Los resultados son presentados en tablas de frecuencias y gráficas estadísticas”.

Para efectos de la presente investigación se utilizará el programa SPSS por ser uno de los más difundidos para este tipo de investigación.

Con el fin de contrastar los dos grupos relacionados se utilizó la prueba de Wilcoxon, que es la más adecuada para la comparación del pre y post test de los grupos control y experimental.

Para demostrar que existen diferencias entre dos grupos independientes se utilizó para esta investigación la prueba U de Mann - Whitney que contrasta las medianas de dos grupos independientes sin distribución normal.

3.6 Valores éticos

En la presente investigación se han aplicado los valores y aspectos éticos de la investigación en el campo educativo, tomando en cuenta su carácter eminentemente

académico, contando con la participación desinteresada de los alumnos, sin alterar los datos obtenidos ni los resultados.

Asimismo este trabajo plantea su importancia en la mejora de la calidad educativa de los niños y jóvenes buscando el empleo de la tecnología en el aprendizaje.

Finalmente se ha utilizado información y documentación verdadera, que ha sido procesada y validada a través de la metodología correspondiente.

CAPÍTULO IV: RESULTADOS

4.1 Análisis de los resultados de la muestra

Tabla 5: Resultados de la aplicación del pre test en el grupo control.

Notas	Frecuencia	Porcentaje
Bajo (0-10)	6	24%
Medio (11-15)	15	60%
Alto (16-20)	4	16%
Total	25	100%

Fuente: resultados SPSS

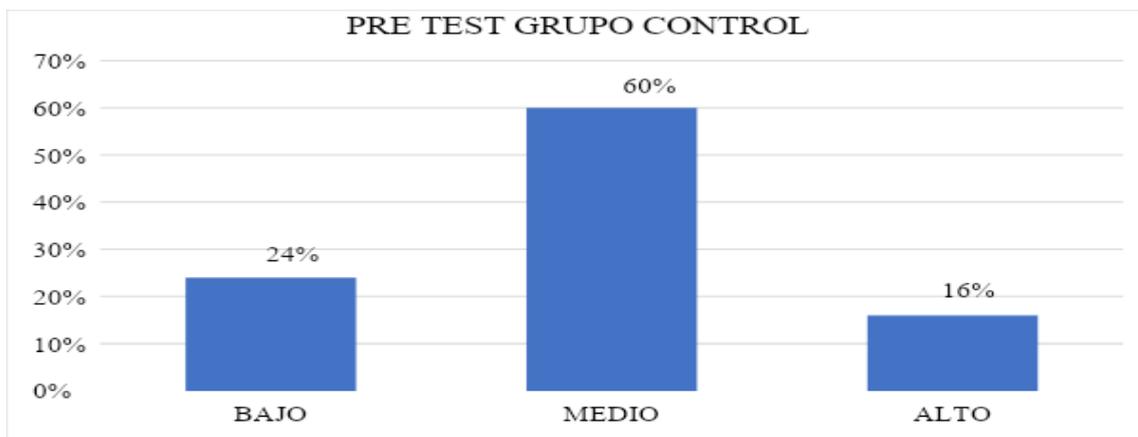


Figura 1: Puntaje obtenido por el grupo control en Pre test

Se puede observar tanto en la tabla 5 como en la figura 1 como el grupo control en la etapa del pre test, mostró que el mayor porcentaje de alumnos en el aprendizaje del idioma inglés, se encuentra concentrado en la frecuencia media (11-15) con un 60%, seguido de la frecuencia bajo 24% y alto con 16%.

Tabla 6: Resultados de la aplicación del pre test en el grupo experimental

Notas	Frecuencia	Porcentaje
Bajo (0-10)	7	28%
Medio (11-15)	13	52%
Alto (16-20)	5	20%
Total	25	100%

Fuente: Resultados SPSS

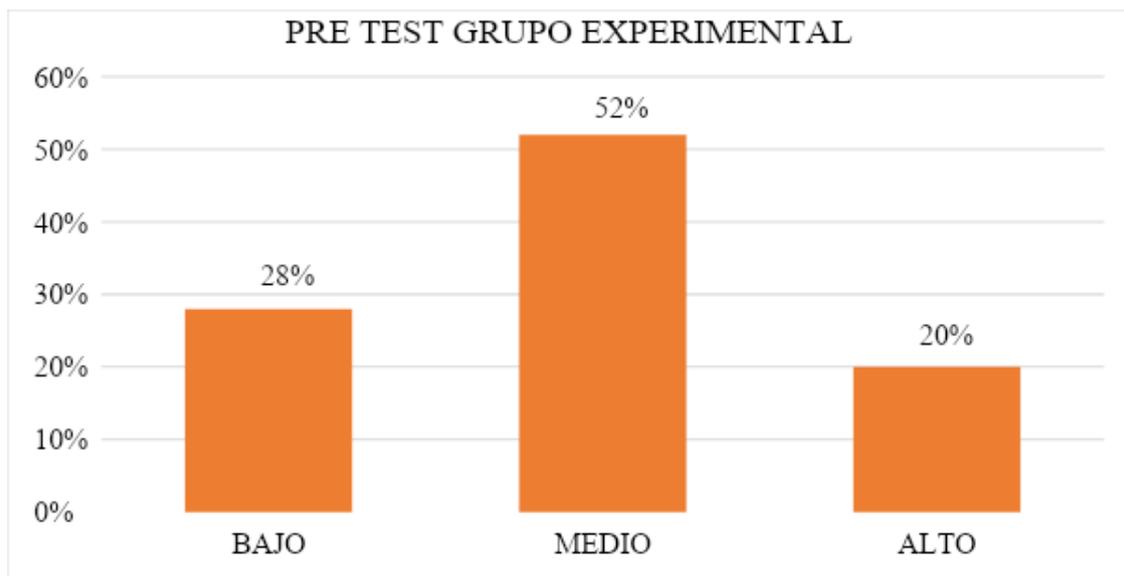


Figura 2: Puntaje obtenido por el grupo experimental en el pre test

“En la tabla 5 y figura 2, en relación al pre test del grupo experimental, se observa que el mayor porcentaje en el aprendizaje del idioma inglés, antes de la aplicación del

programa, se encuentra en la frecuencia de nota media (11-15), en un 52%, seguido de la frecuencia bajo con 28% y alto con 20% mostrando características muy similares entre los grupos control y experimental”.

Tabla 7: Resultados de la aplicación del post test en el grupo control

Notas	Frecuencia	Porcentaje
Bajo (0-10)	1	4%
Medio (11-15)	18	72%
Alto (16-20)	6	24%
Total	25	100%

Fuente: Resultados SPSS

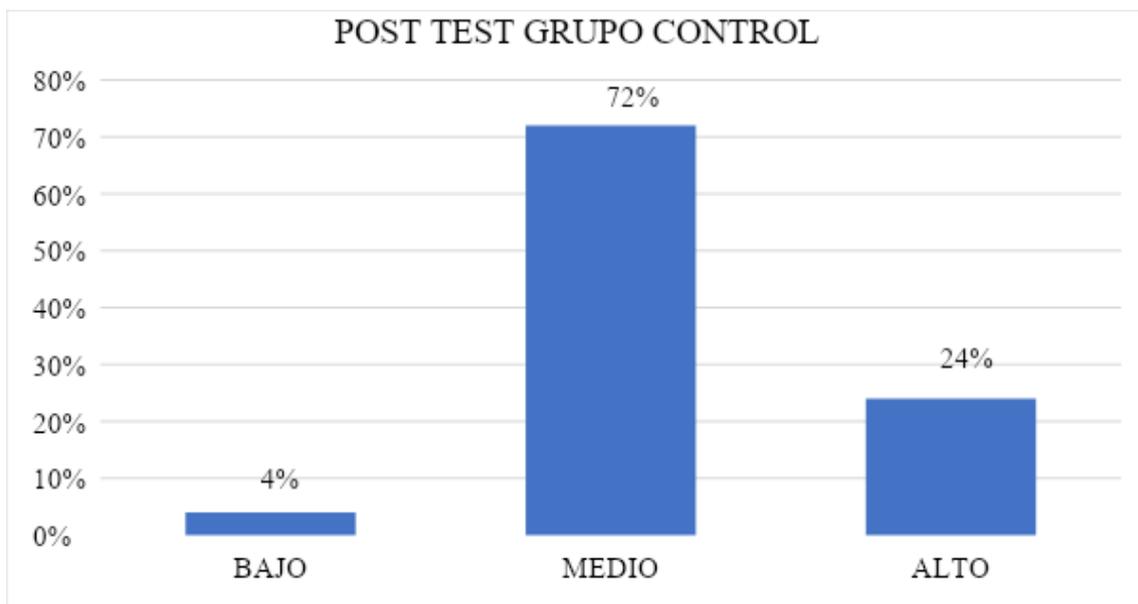


Figura 3: Puntaje obtenido por el grupo control en el post test

En la tabla 7 y figura 3, en relación al post test del grupo control, se observa que el mayor porcentaje en el aprendizaje del idioma inglés, después de la aplicación del programa, se encuentra en aquellos alumnos que obtuvieron nota media (11-15), en

un 72%, logrando una mejora del 12% con respecto al pre test, e incrementando la frecuencia de nivel alto en un 8% con relación al pre test.

Tabla 8: Resultados de la aplicación del post test grupo experimental

Notas	Frecuencia	Porcentaje
Bajo (0-10)	1	4%
Medio (11-15)	13	52%
Alto (16-20)	11	44%
Total	25	100%

Fuente: Resultados SPSS

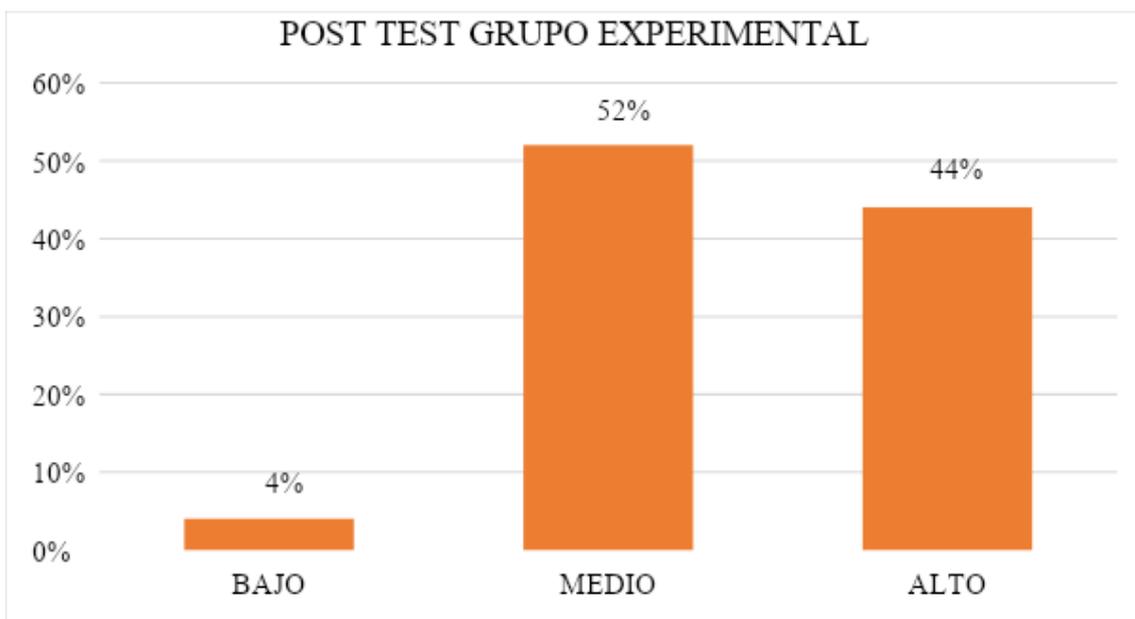


Figura 4: Puntaje obtenido en el post test del grupo experimental

“En la tabla 8 y figura 4 en relación al post test del grupo experimental, se observa que el mayor porcentaje en el aprendizaje del idioma inglés, después de la aplicación del programa, se encuentra en aquellos alumnos que obtuvieron nota media (11-15), en un 52%; además, se observa que 11 alumnos obtuvieron nota alta (16-20),

logrando cumplir con los objetivos e incrementando los resultados de manera significativa, reduciendo los resultados obtenidos en la frecuencia Bajo del 28 % al 4%”.

4.2 Análisis Inferencial

“Los datos han sido procesados de acuerdo al problema formulado, los objetivos y la hipótesis establecida en el estudio. Asimismo, cabe señalar que, para el procesamiento de datos estadísticos, se trabajó con el ingreso de datos de 50 estudiantes que estuvieron divididos en dos grupos, uno de control y otro experimental cada uno con 25 estudiantes, mediante el uso del software estadístico SPSS”.

En este caso, al ser categorizados los puntajes, se convirtieron en variables medidas en escala ordinal, por lo tanto, ya no aplica el concepto de distribución normal, por lo que se recomienda utilizar contrastes estadísticos no paramétricos, U Mann de Whitney y la prueba de Wilcoxon en el análisis de los datos de la investigación.

4.2.1 Pruebas de Hipótesis General y específicas

“Para la comprobación de la Hipótesis General, se realizó el análisis inferencial, aplicando las Pruebas de U de Mann Whitney para comparación de muestras independientes (grupo control y experimental) y la Prueba de Wilcoxon, para la comparación de muestras relacionadas”.

Hipótesis general

Ho: “No existe una influencia significativa entre El programa Me divierto con kahoot y el aprendizaje del idioma inglés en alumnos del cuarto grado de primaria de un colegio particular mixto de la ciudad de Ica”.

Ha: “Existe una influencia significativa entre El programa Me divierto con kahoot y el aprendizaje del idioma inglés en alumnos del cuarto grado de primaria de un colegio particular mixto de la ciudad de Ica”.

Prueba de Wilcoxon

Ho: No existen diferencias del aprendizaje del idioma inglés entre la evaluación pre y postest.

Ha: Existen diferencias del aprendizaje del idioma inglés entre la evaluación pre y postest.

Nivel de confianza 95%

Nivel de significancia 5%, valor $p < 0.05$ rechaza Ho.

Tabla 9: Prueba de Wilcoxon Hipotesis General

Estadísticos de prueba		
GRUPO		APRENDIZAJE POS – PRE
CONTROL	Z	-2,646 ^b
	Sig.	0.008
	asintótica(bilateral)	
EXPERIMENTAL	Z	-3,464 ^b
	Sig.	0.001
	asintótica(bilateral)	

a. Prueba de rangos con signo de Wilcoxon
b. Se basa en rangos negativos.

Fuente: Resultados SPSS

Grupo control: Nivel de aprendizaje del idioma inglés: $Z = -2.646$, $P = 0.008$

Grupo experimental: Nivel de aprendizaje del idioma inglés : $Z = -3.464$, $P = 0.001$

Interpretación

Como se muestra en la tabla, y de acuerdo a este análisis, se han obtenido valores de $p= 0.008$ para el grupo control, y $p= 0.001$ para el grupo experimental, los cuales son menores que $\alpha=0.05$, por lo que se rechaza H_0 y se acepta H_a .

Prueba U de Mann Whitney

H_0 : No existe diferencia en el aprendizaje del idioma inglés entre el grupo control y el grupo experimental.

H_a : Existe diferencia en el aprendizaje del idioma inglés entre el grupo control y el grupo experimental.

Nivel de significancia 5%; $P < 0.05$ se rechaza H_0 .

Tabla 10: *Prueba de Mann Whitney pre y post test*

<i>Aprendizaje - Estadísticos de prueba</i>		
	PRETEST	POSTEST
U de Mann-Whitney	311.500	252.500
W de Wilcoxon	636.500	577.500
Z	-0.022	-1.370
Sig. asintótica(bilateral)	0.983	0.171
a. Variable de agrupación: GRUPO		

Fuente: Resultados SPSS

Interpretación

A nivel pre test se obtienen los siguientes resultados:

Aprendizaje: $Z= -0.022$, $P= 0.983$; no hay diferencias entre ambos grupos, por lo que no se puede rechazar la H_0 .

A nivel posttest se obtienen los siguientes resultados:

Aprendizaje: $Z = -1.370$, $P = 0.171$; no hay diferencias entre ambos grupos, por lo que no se puede rechazar la H_0 .

Luego de aplicar ambas pruebas podemos afirmar que sí existe un mejor nivel de aprendizaje del idioma inglés en el grupo experimental, sin embargo, al comparar el grupo control con el grupo experimental, observamos que no hay diferencias significativas entre ambos grupos en la mejora del aprendizaje del idioma inglés.

Prueba de Hipótesis Especifica 1

H_0 : “El programa Me divierto con kahoot no mejora significativamente el aprendizaje de la gramática del idioma inglés en alumnos del cuarto grado de primaria de un colegio particular mixto de la ciudad de Ica”.

H_a : “El programa Me divierto con kahoot mejora significativamente el aprendizaje de la gramática del idioma inglés en alumnos del cuarto grado de primaria de un colegio particular mixto de la ciudad de Ica”.

Prueba de Wilcoxon

H_0 : “No existen diferencias en el aprendizaje de la gramática del idioma inglés entre la evaluación pre y postest”.

H_a : “Existen diferencias en el aprendizaje de la gramática del idioma inglés entre la evaluación pre y postest”.

Nivel de significancia 5 %; $P < 0.05$ se rechaza H_0 .

Tabla 11: *Prueba de Wilcoxon Hipótesis especifica 1*

<i>Estadísticos de prueba</i>	
GRUPO	GRAMÁTICA POS- PRE

CONTROL	Z	-1,134 ^b
	Sig. asintótica(bilateral)	0.257
EXPERIMENTAL	Z	-2,840 ^b
	Sig. asintótica(bilateral)	0.005

a) Prueba de rangos con signo de Wilcoxon

b) Se basa en rangos negativos.

Interpretación

Los resultados del Grupo control a nivel de Gramática se obtuvieron valores $Z = -1,134$ y $P = 0.257$ por tanto se puede afirmar que no hay diferencias entre pre y post test.

Por otra parte, los resultados obtenidos en el Grupo experimental se obtienen valores de $Z = -2,840$ y $P = 0.005$, observándose una diferencia relevante con respecto al Grupo control.

Por lo tanto, para la Hipótesis Específica 1 se acepta la H_a .

Prueba U de Mann Whitney

Nivel de significancia 95%, $P < 0.05$ se rechaza H_0 .

H_0 : No existe diferencia en el aprendizaje de la gramática entre el grupo control y el grupo experimental.

H_a : Existe diferencia en el aprendizaje de la gramática entre el grupo control y el grupo experimental.

Tabla 12: Prueba de Mann Whitney hipótesis específica 1

GRAMÁTICA - Estadísticos de prueba

	PRETEST	POST TEST
“U de Mann-Whitney”	246.500	246.500
“W de Wilcoxon”	571.500	571.500
Z	-1.468	-1.468
Sig. asintótica(bilateral)	0.142	0.142

a. “Variable de agrupación: GRUPO”

Fuente: Resultados SPSS

Interpretación

De la tabla precedente se obtiene un valor de $P= 0.142$ para el pretest y el posttest por lo que no se puede rechazar la H_0 .

Luego de aplicar ambas pruebas podemos afirmar que si existe un mejor nivel de aprendizaje de la gramática en el grupo experimental, sin embargo, al comparar el grupo control con el grupo experimental, observamos que no hay diferencias significativas entre ambos grupos.

Prueba Hipótesis específica 2

H_0 : “El programa Me divierto con kahoot no mejora significativamente el uso del vocabulario del idioma inglés en alumnos del cuarto grado de primaria de un colegio particular mixto de la ciudad de Ica”.

H_a : “El programa Me divierto con kahoot mejora significativamente el uso del vocabulario del idioma inglés en alumnos del cuarto grado de primaria de un colegio particular mixto de la ciudad de Ica”.

Prueba de Wilcoxon

Ho: No existen diferencias en el uso del vocabulario del idioma inglés entre la evaluación pre y postest.

Ha: Existen diferencias en el uso del vocabulario del idioma inglés entre la evaluación pre y postest.

Nivel de significación 95%, $P < 0.05$ se rechaza Ho.

Tabla 13: *Prueba de Wilcoxon Hipótesis Específica 2*

<i>Estadísticos de prueba</i>		
GRUPO		VOCABULARIO POS - PRE
CONTROL	Z	-1,890 ^b
	Sig. asintótica(bilateral)	0.059
EXPERIMENTAL	Z	-3,000 ^b
AL	Sig. asintótica(bilateral)	0.003

a. "Prueba de rangos con signo de Wilcoxon"
b. "Se basa en rangos negativos"

Fuente: Resultados SPSS

Interpretación

Grupo control

Vocabulario: $Z = -1,890$, $p = 0.059$ no hay diferencia entre pre y post test

Grupo experimental

Vocabulario: $Z = -3,00$, $p = 0.003$; existe diferencia entre pre y post test.

Se observa en los resultados obtenidos del grupo experimental una diferencia relevante, concluyendo que los grupos arrojan diferencias significativas, por lo que se acepta la Ha para la Hipótesis específica 2.

Prueba U de Mann Whitney

Nivel de significancia 95%, $P < 0.05$ se rechaza H_0 .

H_0 : "No existe diferencia en el uso del vocabulario entre el grupo control y el grupo experimental".

H_a : "Existe diferencia en el uso del vocabulario entre el grupo control y el grupo experimental".

Tabla 14: Prueba U de Mann-Whitney Hipótesis Específica 2

VOCABULARIO- Estadísticos de prueba		
	PRETEST	POST TEST
U de Mann-Whitney		247.500
W de Wilcoxon	609.500	572.500
Z	-0.586	-1.368
Sig. asintótica(bilateral)	0.558	0.171

a) Variable de agrupación: GRUPO

Fuente: Resultados SPSS

Interpretación

De la tabla precedente se obtiene para el pre test $P = 0.558$ y posttest $P = 0.171$, por lo que no se puede rechazar la H_0 .

Luego de aplicar ambas pruebas podemos afirmar que si existe un mejor nivel en el uso del vocabulario en el grupo experimental, sin embargo, al comparar el grupo control con el grupo experimental, observamos que no hay diferencias significativas entre ambos grupos.

CAPÍTULO V: DISCUSIÓN

5.1 Discusión

El objetivo principal de la presente investigación es analizar la influencia del programa “Me divierto con kahoot” “en el aprendizaje del idioma ingles en los alumnos del cuarto grado de primaria de un colegio particular mixto de la ciudad de Ica, con una muestra de 50 alumnos”.

Esta investigación ha demostrado de acuerdo a la hipótesis general planteada que el uso de la plataforma Kahoot mejora moderadamente el aprendizaje del idioma ingles de acuerdo a los resultados obtenidos de acuerdo a la prueba de Wilcoxon obteniéndose una significancia bilateral el valor de $p=0.001$ para el grupo experimental y para el grupo control un valor de $p= 0.008$ tal como se aprecia en la tabla correspondiente. Asimismo los resultados obtenidos en el análisis descriptivo muestran para el grupo experimental después de la aplicación del programa Kahoot una mejora significativa, habiéndose obtenido una reducción sensible en la frecuencia Bajo del 28 % en el pre test al 4% en el post test, e incrementándose la frecuencia al nivel alto del 20% en el pre test al 44% en el post test. Estos resultados obtenidos guardan relación con investigaciones precedentes como, Álvarez (2019) y Luperdi (2018) en donde “afirman que los alumnos que han usado Kahoot en las sesiones de

clase tienen una actitud más positiva que les genera más interés por lo que aprenden, se divierten más en clase y responden asertivamente a cada pregunta”. Ello evidencia que al utilizar la plataforma Kahoot en el proceso de enseñanza y evaluación puede obtenerse mejores resultados, pues es una herramienta de tecnología diferente que genera emoción y eleva el interés de los alumnos en la participación, logrando así mejores resultados en las evaluaciones.

En este mismo sentido Mayoral (2016) señaló que “En este sentido, se ha demostrado que el juego basado en las TIC produce efectos positivos en el aprendizaje”.

Para el primer objetivo específico se observa en el Grupo control en la dimensión Gramática los resultados en la prueba de Wilcoxon valores de $Z = -1,134$ y $P = 0.257$ por tanto se puede afirmar que no hay diferencias entre pre y post test. Sin embargo, los resultados obtenidos en el Grupo experimental se obtuvieron valores de $Z = -2,840$ y $P = 0.005$, observándose una diferencia relevante con respecto al Grupo control. Este resultado en el Grupo donde se aplicó la plataforma Kahoot concuerda con la investigación realizada por Ochoa (2019) quien señala que “el aplicativo Kahoot proporciona una impresión positiva en la mejora de la macro habilidad de gramática, donde se observa que después de usar Kahoot en las sesiones de clase, el 75% de los estudiantes lograron obtener un nivel de sobresaliente y logrado, frente al 25% de estudiantes que obtuvieron resultados de en proceso y en inicio”.

Sin embargo, al efectuar la comparación entre los grupos control y experimental mediante las técnicas estadísticas como la prueba U de Mann Whitney, si bien se observa una mejora en ambos grupos entre el pre y post test, las diferencias no resultan significativas, habiéndose obtenido valores en el post test de $p = 0.171$, con lo cual no se podría rechazar la hipótesis nula.

Estos resultados concuerdan con Buhagiar & Leo (2018) en su trabajo de investigación "*La gamificación en la mejora del rendimiento académico* donde hallaron también resultados parecidos con herramientas gamificadoras como el Kahoot, en donde compararon el uso de dichas herramientas en un curso versus métodos tradicionales. Al final se evidenció que no hubo resultados significativos en el rendimiento académico, a pesar de que las experiencias con gamificación hayan sido positivas. Una de las causales según el estudio puede deberse a que las evaluaciones no tuvieron incentivos o puntos de bonificación para animar a los estudiantes".

En el segundo objetivo específico se obtuvo para la prueba de Wilcoxon en el Grupo control a nivel de aprendizaje en la dimensión vocabulario un valor de $Z = -1,890$, $p = 0.059$ lo que indica que no hay diferencia entre pre y post test. Para el grupo experimental se obtuvo un valor de $Z = -3,00$ y $P = 0.003$; lo cual indica que existe diferencia entre pre y post test.

Se observa en los resultados obtenidos del grupo experimental una diferencia relevante, concluyendo que los grupos arrojan diferencias significativas, por lo que se acepta la H_a para la Hipótesis específica 2. Estos resultados concuerdan con las investigaciones realizadas por Ochoa (2019) en las que concluye "que la dinámica presentada en el aplicativo Kahoot permitió a los estudiantes practicar estos contenidos de sintaxis y vocabulario de manera práctica y sencilla, suprimiendo el esfuerzo de tratar de memorizar estas estructuras que se realizan de manera tradicional en las aulas de clase". Esto nos indica una percepción general que los aplicativos móviles como el Kahoot son herramientas que favorecen el aprendizaje del idioma inglés.

De acuerdo a Barragán y Rodríguez et al (2020) "La investigación permite concluir que los estudiantes no se sentían motivados a aprender vocabulario debido a que las

clases eran monótonas y se utilizaban diccionarios impresos, de ahí la importancia de introducir tecnología en las aulas. También se pudo observar que las actividades que ofrece la plataforma Kahoot son efectivas, (...) sino que también se potenció el nivel de creatividad y trabajo colaborativo de los estudiantes”.

El Kahoot es una herramienta de aprendizaje novedosa que funciona como un apoyo para el proceso de aprendizaje y evaluación, en donde el rol que juega el docente es muy importante pues existen factores pedagógicos que influyen de una u otra forma en el nivel de aprendizaje, propiciando un ambiente de acercamiento y empatía con los alumnos a fin de lograr los objetivos planteados en el curso.

CONCLUSIONES

- El uso de la plataforma “me divierto con Kahoot” mejora moderadamente el aprendizaje del idioma inglés en alumnos del cuarto grado de educación

primaria del colegio San Francisco College de la ciudad de Ica, al establecer en la prueba de Wilcoxon a nivel de post test un valor de $P= 0.001$ con lo cual se acepta la H_a .

- El uso de la plataforma “me divierto con Kahoot” mejora moderadamente el aprendizaje de la gramática del idioma inglés en alumnos del cuarto grado de educación primaria del colegio San Francisco College de la ciudad de Ica, determinándose para esta dimensión de acuerdo a la prueba de Wilcoxon un valor de $P=0.005$ con lo que se rechaza la H_0 .
- El uso de la plataforma “me divierto con Kahoot” mejora el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés en el Colegio Particular San Francisco College de la ciudad de Ica, habiéndose obtenido para esta dimensión de acuerdo a la prueba de Wilcoxon un valor de $P= 0.003$ con lo cual se rechaza la H_0 .

RECOMENDACIONES

Primera: Capacitar a los docentes de las instituciones educativas de los cursos de inglés en los niveles iniciales el uso de la plataforma Kahoot para que sirva de

herramienta y complemento para la mejora en la enseñanza y aprendizaje del idioma inglés.

Segunda: Efectuar estudios con otros cursos como las matemáticas y el lenguaje que utilizan la plataforma Kahoot a fin de comprobar el grado de mejora en el aprendizaje de los alumnos.

Tercera: Creación de un plan de capacitación en cada institución educativa sobre el uso de las TIC con énfasis en la plataforma Kahoot, dirigido a todos los docentes del idioma inglés, con el correspondiente monitoreo y evaluación de los resultados y logros obtenidos.

Cuarta: Realizar investigaciones sobre la percepción de los alumnos sobre el uso de la plataforma Kahoot a fin de conocer a profundidad su grado de aceptación.

FUENTES DE INFORMACIÓN

- Alvarez, G. (2019). *“Relación entre las actitudes y la motivación hacia el kahoot y el rendimiento académico de estudiantes de pregrado de una universidad privada de Lima”*. “Tesis para optar el grado académico de magister en integración e innovación educativa de las tecnologías de la información y de la comunicación”. “Pontificia Universidad Católica del Perú”. Lima - Perú. Recuperado de http://tesis.pucp.edu.pe/repositorio/bitstream/handle/20.500.12404/14206/ALVAREZ_CISNEROS_GABRIELA_ELIZABETH11.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Barragan, Rodríguez et al (2020). *La plataforma ludica Kahoot en el aprendizaje del vocabulario del idioma inglés*. Recuperado de <https://cienciadigital.org/revistacienciadigital2/index.php/ConcienciaDigital/article/view/1172>
- Coll, C. & Martí, E. (2001). *“La educación escolar ante las nuevas tecnologías de la información y la comunicación”*. En C. Coll, J. Palacios y A. Marchesi.
- Comps, D. (2014). *Desarrollo psicológico y educación*. 2. Psicología de la educación escolar (pp. 623-651). Madrid. España. Recuperado de <https://psicocode.com/psicologia/la-produccion-del-lenguaje-teorias-y-autores/>
- Coronado, E. (2018). *Estrategias de aprendizaje y desarrollo de la comunicación interpersonal del idioma inglés en los estudiantes de educación secundaria de la institución educativa PNP Alipio Ponce Vásquez*. Lima. Tesis de Grado. Repositorio Académico. Universidad San Martín de Porres.

- Coyle, Y. (2004). *El papel de la gramática en la Enseñanza Aprendizaje Inicial de la Lengua Extranjera*. Facultad de Educación, Universidad de Murcia. España. Recuperado de https://www.ugr.es/~portalin/articulos/PL_numero3/coyle.pdf
- Cadierno T. Glass W., (1990), "*The communicative value of morphological and lexical cues as processed by L2 readers of Spanish*", Comunicación presentada en el Tercer Coloquio sobre Adquisición de Segundas Lenguas y Educación del Profesorado, Urbana, Il. USA.
- Ellis, R. (2004). "*The study of second language acquisition*". Oxford: Oxford University Press.
- Joven, C. (2014). "*Técnicas y recursos para enseñar gramática en el aula de lengua inglesa de Educación Primaria*". Tesis de Grado. Universidad de Valladolid. España. Recuperado de <https://uvadoc.uva.es/bitstream/handle/10324/8106/TFG-O%20315.pdf;jsessionid=B89B9F91EDB402A22A27E5ED864465B2?sequence=1>
- Long, M. (1983). "*Does second language instruction make a difference? A review of research*", TESOL Quarterly, 17 (3), pp. 359-382. University of Hawai. USA. Recuperado de <https://core.ac.uk/download/pdf/32302616.pdf>
- Luperdi, F. (2018). "*Dominio del inglés y uso de tics como estrategias de enseñanza en el aprendizaje del idioma inglés en universitarios*". "Tesis para optar el grado académico de Doctora en Educación". "Universidad Cesar Vallejo. Lima. Perú".
- Menti, A., Rosemberg C., (2016) "*Interacción en el aula y enseñanza de vocabulario: Una revisión bibliográfica*". Universidad de Buenos Aires.

- Buenos Aires. Argentina. Recuperado de <http://www.scielo.org.co/pdf/leng/v44n2/v44n2a06.pdf>
- Ministerio de Educación. Perú. (2016). “*Inglés, Puertas al Mundo*”. Recuperado de <http://www.minedu.gob.pe/ingles-puertas-al-mundo/>
- Ochoa (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 para optar el grado académico de maestro en docencia universitaria y gestión educativa. Universidad Tecnológica del Perú. Escuela de Posgrado. Lima. Perú. Recuperado de http://repositorio.utp.edu.pe/bitstream/UTP/2441/1/Juan%20Ochoa_Trabajo%20de%20Investigacion_Maestria_2019.pdf
- Orihuela, P. (2019). “*La gamificación como estrategia de enseñanza en docentes de inglés para fomentar el desarrollo de habilidades orales y escritas en alumnos de 9 a 12 años de un instituto de idiomas de Lima*”. Tesis para optar grado académico de Bachiller en Educación. Pontificia Universidad Católica. Lima.
- Oster, U. (2009). “*La adquisición de vocabulario en una lengua extranjera: De la teoría a la aplicación didáctica*. Porta Linguarum. (p. 33-50)”. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/258705770_La_adquisicion_de_vocabulario_en_una_lengua_extranjera_De_la_teor%C3%ADa_a_la_aplicacion_didactica
- Pedhazur, E., Schmelking, L.(1991). *Measurement, design and analysis*. Recuperado de https://books.google.com.pe/books/about/Measurement_Design_and_Analysis.html?id=61a2V4zv9JsC&redir_esc=y

Regader, B. (1989). “*La Teoría del aprendizaje de Jean Piaget*”. Revista *Psicología y mente*. Recuperado de <https://psicologiaymente.com/desarrollo/teoria-del-aprendizaje-piaget>.

Romero, L. (2016). *Aprender jugando. La gamificación en el aula*. Recuperado de https://www.researchgate.net/publication/324950179_Aprender_jugando_La_gamificacion_en_el_aula

Stanovich, K (2007). *How to think about psychology*. Recuperado de <https://www.pearson.com/us/higher-education/program/Stanovich-How-to-Think-Straight-About-Psychology-Books-a-la-Carte-11th-edition/PGM2907403.htm>

Vega, C. (2017). “*Uso de las TICS y su influencia con la enseñanza –aprendizaje del idioma inglés en los estudiantes del I y II ciclo de la Escuela Académico Profesional de la Facultad de Educación UNMSM*” - Lima. “Tesis para optar grado académico de Magister en Educación”. Universidad Nacional Mayor de San Marcos.

Weslander, D. (1983). “*Evaluation of an English as a second language program for southeast Asian students*”, *TESOL Quarterly*, 17, pp. 473- 480.

ANEXOS

Matriz de consistencia

Programa “Me divierto con kahoot” en la mejora en el aprendizaje del idioma inglés en alumnos del cuarto grado de primaria de un colegio particular mixto de la ciudad de Ica

DEFINICIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<p>Problema General PG: ¿Cuál es el efecto del programa me divierto con Kahoot en el aprendizaje del idioma inglés en alumnos del 4° grado de primaria de un colegio particular mixto de la ciudad de Ica?</p> <p>Problemas específicos PE1: En qué medida el uso del programa me divierto con Kahoot mejora el aprendizaje de</p>	<p>Objetivo General OG: Determinar la influencia del programa me divierto con Kahoot en el aprendizaje del idioma inglés en alumnos del 4° grado de primaria de un colegio particular mixto de la ciudad de Ica.</p> <p>Objetivos específicos OE1: Determinar en qué medida el uso del</p>	<p>Hipótesis General HG: Existe una relación significativa en el uso del programa me divierto con Kahoot y el nivel de aprendizaje del idioma inglés en alumnos del 4° grado de primaria de un colegio particular mixto de la ciudad de Ica.</p> <p>Hipótesis específicas</p>	<p>V1 : Uso del programa me divierto con Kahoot</p>	<p>Uso de la plataforma para el aprendizaje del inglés</p> <p>Habilidad y destreza en el uso de la plataforma</p>	<p>Tipo y diseño de la investigación: Cuasi experimental</p> <p>Población y muestra: La población está conformada por 50 alumnos y el tamaño de la muestra se obtiene mediante un muestreo no probabilístico.</p> <p>Técnicas de recolección de datos: - Encuesta</p>

<p>la gramática del del idioma inglés en alumnos del 4° grado de primaria de un colegio particular mixto de la ciudad de Ica?</p> <p>PE2: ¿Qué relación existe entre el uso del programa me divierto con Kahoot y la mejora en el uso del vocabulario en alumnos del 4° grado de primaria de un colegio particular mixto de la ciudad de Ica?</p>	<p>programa me divierto con Kahoot ha mejorado el aprendizaje de la gramática del idioma inglés en alumnos del 4° grado de primaria de un colegio particular mixto de la ciudad de Ica?</p> <p>OE2: Determinar qué relación existe entre el uso del programa me divierto con Kahoot y la mejora en el uso del vocabulario del idioma inglés de los alumnos del 4° grado de primaria de un colegio particular mixto de la ciudad de Ica.</p>	<p>HE1: El uso del programa me divierto con Kahoot mejora el aprendizaje de la gramática del idioma inglés en alumnos del 4° grado de primaria de un colegio particular mixto de la ciudad de Ica.</p> <p>HE2: El uso del programa me divierto con Kahoot mejora el uso del vocabulario de los alumnos del 4° grado de primaria de un colegio particular mixto de la ciudad de Ica.</p>	<p>V2: Nivel de aprendizaje del idioma inglés</p>	<p>Gramática</p> <p>Vocabulario</p>	<ul style="list-style-type: none"> - Análisis documental - Observación <p>Instrumentos:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Cuestionario uso del Kahoot - Cuestionario aprendizaje de la Gramática - Cuestionario aprendizaje Vocabulario
---	---	---	---	-------------------------------------	---

Programa “Me divierto con kahoot”



1. Objetivo :

El programa “Me divierto con Kahoot”, está diseñado para reforzar y mejorar el aprendizaje de la Gramática y Vocabulario trabajado en las clases de inglés por los alumnos del cuarto grado de primaria de la Institución Educativa San Francisco College”, de la ciudad de Ica.

2. Fundamentación:

El idioma inglés hoy en día es tomado en cuenta como un área importante en la mayoría de los centros educativos del Perú y del mundo, por esta razón es necesario buscar la manera de lograr que los alumnos desde temprana edad lo aprendan de la forma más acertada. Sin embargo se puede apreciar que para algunos alumnos el aprendizaje de la gramática y vocabulario, piezas claves de un idioma, genera ciertas dificultades en el proceso.

El programa “Me divierto con Kahoot” para la mejora del aprendizaje de la Gramática y vocabulario en inglés busca que los niños afiancen los conocimientos que van obteniendo en los mencionados indicadores haciendo uso de una herramienta divertida con la cual irán reforzando cada estructura y palabra nueva naturalmente y de una manera significativa.

3. Duración: 9 sesiones (3 veces por semana)

4. Destinatarios: 25 niños de cuarto grado de primaria del Colegio Particular San Francisco College de la ciudad de Ica.

5. Objetivos:

- ❖ Medir el nivel de conocimiento al inicio del programa.
- ❖ Identificar las debilidades.
- ❖ Usar Kahoot como una herramienta divertida para mejorar la
- ❖ Gramática y vocabulario de los alumnos.

6. Contenidos:

I. Gramática

- Presente simple

II. Vocabulario

- Plantas (Partes - funciones - fotosíntesis)

7. Metodología:

Se utilizará una metodología activa participativa para de esta manera lograr que los niños refuercen los temas de Gramática y Vocabulario de manera significativa. Habrá momentos en que los niños trabajarán grupalmente y otros en que lo harán individualmente.

La plataforma Kahoot permite que los niños disfruten las actividades en que se usan ya que se trata de un espacio lúdico especialmente diseñado para adquirir o reforzar conocimientos de manera divertida.

DISTRIBUCIÓN DE LAS SESIONES

DIMENSIONES	INDICADORES	SESIONES	OBJETIVOS
ACTIVIDAD KAHOOT	Uso práctico del aplicativo Kahoot para la solución de preguntas sencillas en inglés.	1. Presentación de la plataforma kahoot.	Conocer las actitudes positivas o negativas hacia el uso de la plataforma Kahoot.
	Uso correcto de las estructuras gramaticales del idioma inglés revisadas en clase.	2. Aplicación del cuestionario Actitudes hacia el uso del Kahoot.	Identificar el nivel de conocimientos de ciertos temas de Gramática antes de hacer uso de la plataforma Kahoot".
		3. Reconociendo conocimientos previos de Gramática y Vocabulario	Identificar el nivel de conocimientos de ciertos temas de Gramática y vocabulario antes de hacer uso de la plataforma Kahoot
		4. Aplicación de la plataforma kahoot para uso correcto de la Gramática.	Verificar el grado de mejora en el aprendizaje de la gramática con el uso del kahoot
	5. Aplicación de la plataforma kahoot para	Constatar que la plataforma kahoot contribuye a mejorar	

		refuerzo de Gramática.	el aprendizaje de Gramática
		6. Aplicación de la plataforma kahoot para refuerzo de Gramática.	Constatar que la plataforma kahoot contribuye a mejorar el aprendizaje de Gramática.
		7. Aplicación de la plataforma kahoot para refuerzo de vocabulario.	Verificar el grado de mejora en el aprendizaje del vocabulario con el uso del kahoot
		8. Repaso general de Gramática y Vocabulario.	Realizar un repaso de los temas tratados a lo largo del programa.
		9. Post test. Nuestros conocimientos después de aplicar la plataforma kahoot.	Confirmar si el nivel de conocimientos de ciertos temas de Gramática y vocabulario mejoró después del uso de la plataforma Kahoot.

SESIONES DE APRENDIZAJE

SESIÓN 1: Presentación de la plataforma Kahoot

Propósito: Dar a conocer a los alumnos el uso práctico y el empleo de la plataforma Kahoot como herramienta educativa para mejorar el aprendizaje del idioma inglés, a través del juego y la cooperación.

Objetivos:

- Aprender a conectarse a la plataforma kahoot.
- Aprender a responder las preguntas de kahoot.
- Lograr una actitud positiva al uso de la plataforma Kahoot.

Secuencia Metodología:

Motivación: (5 min)

Lluvia de ideas sobre qué significa para ellos aprender a través de actividades lúdicas.

Ejemplo de algunas respuestas: Entusiasmo, participación, etc.

Presentación: (5 min)

La profesora inicia la sesión con la presentación de la plataforma Kahoot a través de un video, explicando y haciendo saber que se trata básicamente de un juego que va ayudar a mejorar el aprendizaje, y mencionando que harán un juego con kahoot como parte de la evaluación de cada clase.

Desarrollo: (25 min)

- La profesora presenta el tema: Auxiliares de preguntas para el presente simple: Do y Does.

- La profesora entrega a los alumnos una ficha donde ellos deberán subrayar los auxiliares que encuentren en el mismo. (Trabajan en parejas)
- Los alumnos escriben las preguntas en su cuaderno.
- Algunos alumnos leen voluntariamente y en voz alta las preguntas que encontraron para que sus compañeros puedan confirmar sus respuestas.
- La profesora inicia la explicación práctica de la aplicación del kahoot con los recursos necesarios (computadora, Tablet, o teléfonos celulares) a fin de comprobar el funcionamiento de la plataforma con un ejemplo práctico.

Evaluación: (15 min)

- Los alumnos del grupo control realizan un pequeño quiz en una hoja de trabajo donde deberán elegir el auxiliar correcto: Do o Does.
- Los alumnos del grupo experimental hacen un refuerzo con un quiz de auxiliares Do y Does en kahoot, y después del juego este grupo también toma el quiz en la hoja de trabajo

Retroalimentación: (10 min)

- Los alumnos intercambian hojas de trabajo y revisan los trabajos de sus compañeros. Luego les escriben un comentario según la cantidad de respuestas correctas.

° **De 15 – 20 puntos (Muy buen trabajo)**

° **De 12 – 14 (Bien)**

° **De 11 a menos (Continúa esforzándote)**

Recursos:

- Hojas de trabajo.
- Proyector.
- Diapositivas.
- Computadora
- Internet.
- Teléfonos celulares

Duración: 60 minutos aproximadamente

Sesión 2: Aplicación del cuestionario: Actitudes hacia el uso del Kahoot

Propósito: Obtener información a través de un cuestionario de las actitudes y disposición de los alumnos para el uso del Kahoot en el aula.

Objetivos:

- Aplicar el cuestionario a una muestra de alumnos con el fin de conocer la aceptación y el grado de interés que kahoot despierta en ellos.

Secuencia Metodológica

Motivación: 5 min

- La profesora presenta un PPT con información sobre personajes famosos: Johnny Depp, Tom Cruise, Angelina Jolie, Kate Winslet, y hace algunas preguntas sobre ellos usando los auxiliares Do y Does.

Ejemplos: Does Angelina Jolie ?

Do Johnny Depp and Tom Cruise ?

- Los alumnos contestan usando Yes o No.

Presentación: 10 min

La profesora presenta el tema "Presente Simple" – Respuestas cortas en positivo y negativo.

Haciendo preguntas a los alumnos sobre ellos y sus compañeros.

Ejemplos: Do you like English? Yes, I do.

Does Luis like English? Yes, he does.

Desarrollo: (15 min)

- Con la información de los cuatro personajes famosos presentada al inicio de la clase, los alumnos trabajan en parejas, creando más preguntas. Luego intercambian roles preguntando y respondiendo a sus compañeros, usando tanto los auxiliares: Do y Does para preguntas como : Yes, they do; No, they don't, Yes, he does; No, he doesn't, etc. para las respuestas cortas.

Evaluación: (15 min)

- Los alumnos del grupo control realizan un pequeño quiz en una hoja de trabajo donde deberán responder las preguntas usando respuestas cortas en presente simple.
- Los alumnos del grupo experimental hacen un refuerzo con un quiz de respuestas cortas en presente simple en kahoot.
- Los alumnos del grupo experimental contestan un cuestionario sobre sus opiniones y gustos acerca del uso de la Plataforma Kahoot en sus clases.

Retroalimentación: (10 min)

- Los alumnos intercambian hojas de trabajo y revisan los trabajos de sus compañeros. Luego les escriben un comentario según la cantidad de respuestas correctas.

° **De 15 – 20 puntos (Muy buen trabajo)**

° **De 12 – 14 (Bien)**

° **De 11 a menos (Continúa esforzándote)**

Recursos:

- **Hojas de trabajo.**
- **Proyector.**
- **Diapositivas.**
- **Computadora**
- **Internet.**
- **Teléfonos celulares**

Duración: 60 min aproximadamente.

Sesión 3: Reconociendo conocimientos previos de Gramática y Vocabulario

Propósito: Identificar el nivel de conocimientos de ciertos temas de Gramática y vocabulario antes de hacer uso de la plataforma Kahoot.

Objetivos:

- Obtener información relativa a conocimientos previos sobre el nivel de gramática básica y vocabulario de inglés de los alumnos.

Secuencia Metodológica:

Motivación: (5 min)

- La profesora hace preguntas a los alumnos sobre la naturaleza usando auxiliares Do y Does.

Ejemplo: **Does the sun shine all the time?**

Do plants need food?

- Los alumnos contestan usando respuestas cortas afirmativas o negativas.

Ejemplo: **Yes, it does**

No, they don't

Presentación: (10 min)

La profesora usa las respuestas de los alumnos para hacer oraciones como: The sun shines all the time / Plants need water in order to live.

Desarrollo: (25 min)

- Los niños en grupos de tres, trabajan una ficha donde completan un texto sobre las plantas usando los auxiliares del presente simple y respuestas cortas; y preparan un pequeño resumen sobre el mismo usando palabras dadas relativas al tema.

Evaluación: (15 min)

- Los alumnos de ambos grupos contestan un quiz sobre el tema, con preguntas de gramática y vocabulario.

Recursos:

- **Pizarra**
- **Plumones**
- **Fichas de trabajo para completar usando auxiliares de presente simple.**
- **Tests**

Sesión 4: Aplicación de la plataforma kahoot sobre uso correcto de Gramática.

Propósito: Verificar el grado de mejoría en el aprendizaje de la Gramática con el uso del kahoot

Objetivos:

- Confirmar que el uso de la plataforma ayuda a consolidar los temas trabajados en cada clase.

Secuencia Metodológica:

Motivación: (5 min)

- La profesora hace pregunta sobre las plantas a los alumnos usando los auxiliares Do y Does. Los alumnos responden usando respuestas cortas.

Ejemplo: Do plants produce their food?

Does sunlight help plants to live?

- Los alumnos contestan usando respuestas cortas afirmativas o negativas.

Ejemplo: Yes, they do.

No, it doesn't

Presentación: (10 min)

- La profesora usa las respuestas de los alumnos para hacer oraciones como:
 - Plants produce their own food.
 - **Sunlight helps plants to grow.**

Desarrollo: (15 min)

- Los niños trabajan en pareja una ficha de trabajo sobre el tema “plantas”. En ella encierran el auxiliar y la respuesta corta correcta según el caso.

Evaluación: (15)

- Los niños del grupo control resuelven un quiz sobre el tema.
- Los alumnos del grupo experimental realizan un kahoot de preguntas del tema trabajado y luego rinden el mismo quiz del grupo control.

Retroalimentación: (10 min)

- Los niños intercambian hojas de trabajo y revisan los trabajos de sus compañeros según indicaciones de la profesora.

Recursos:

- **Pizarra**
- **Plumones**
- **Fichas de trabajo para completar usando auxiliares de presente simple.**
- **Cuestionario de 10 preguntas en Kahoot**
- **Quizzes**

Sesión 5: Aplicación de la plataforma kahoot para refuerzo de Gramática.

Propósito: Constatar que la plataforma kahoot contribuye a mejorar el aprendizaje de Gramática.

Objetivos:

- Confirmar que el uso de la plataforma ayuda a consolidar los temas trabajados en cada clase.

Secuencia Metodológica:

Motivación: (5 min)

- La profesora presenta un PPT sobre las plantas. Clasificándolas en plantas con flores y sin flores.

Presentación: (10 min)

- La profesora da ejemplos de plantas con flores y plantas con flores.

Desarrollo: (15 min)

- Los niños en grupos de tres escogen una planta con flores y otras con flores y hacen uso de la tecnología para escribir 5 características de cada una.

Evaluación: (15)

- Los niños exponen sus trabajos frente a la clase

- Los niños del grupo control resuelven un quiz sobre el tema.
- Los alumnos del grupo experimental realizan un kahoot de preguntas del tema trabajado y luego rinden el mismo quiz del grupo control.

Retroalimentación: (15 min)

- Los niños y la profesora hacen una lluvia de ideas en la pizarra sobre las características de las plantas con flores y las plantas sin flores.

Recursos:

- Pizarra
- Plumones
- Fichas de trabajo para completar usando auxiliares de presente simple.
- Cuestionario de 10 preguntas en Kahoot
- Quizzes

Sesión 6: Aplicación de la plataforma kahoot para uso correcto de Vocabulario.

Propósito: Verificar el grado de mejora en el aprendizaje de Vocabulario con el uso de Kahoot.

Objetivos:

- Confirmar que el uso de la plataforma ayuda a consolidar los temas trabajados en cada clase.

Secuencia Metodológica:

Motivación: (5 min)

- La profesora escribe algunas preguntas acerca de las plantas en la pizarra y pide a los alumnos que mencionen palabras relacionadas a ellas. La profesora escribe las ideas.

Ejemplo: What are the characteristics of plants?

What are the parts of the plants?

What is Photosynthesis?

Presentación: (10 min)

- La profesora presenta un video sobre las plantas. (Partes, características y fotosíntesis)

Desarrollo: (15 min)

- Los niños trabajan en pareja una ficha de trabajo sobre el tema “plantas”.

En un texto relacionado a las plantas y al vocabulario visto en los videos los alumnos completan las palabras que faltan.

Evaluación: (15)

- Los niños del grupo control resuelven un quiz sobre el tema.
- Los alumnos del grupo experimental realizan un kahoot de preguntas del tema trabajado y luego rinden el mismo quiz del grupo control.

Retroalimentación: (10 min)

- Los niños intercambian hojas de trabajo y revisan los trabajos de sus compañeros según indicaciones de la profesora.

Recursos:

- Pizarra
- Plumones
- Fichas de trabajo para completar usando auxiliares de presente simple.
- Cuestionario de 10 preguntas en Kahoot
- Quizzes

Sesión 7: Aplicación de la plataforma kahoot para refuerzo de Vocabulario.

Propósito: Constatar que la plataforma kahoot contribuye a mejorar el aprendizaje de Vocabulario.

Objetivos:

- Confirmar que el uso de la plataforma ayuda a consolidar los temas trabajados en cada clase.

Secuencia Metodológica:

Motivación: (5 min)

- La profesora pregunta a los alumnos sobre su alimentación y quien produce sus alimentos. Luego pregunta si saben cómo se alimentan las plantas y recoge saberes previos.

Presentación: (10 min)

- La profesora presenta un PPT sobre el proceso de la fotosíntesis.

Desarrollo: (20 min)

- Los niños en grupos de tres dibujan en un papelógrafo el proceso de fotosíntesis.

Evaluación: (15)

- Los niños exponen sus trabajos frente a la clase
- Los niños del grupo control resuelven un quiz sobre el tema.

- Los alumnos del grupo experimental realizan un kahoot de preguntas del tema trabajado y luego rinden el mismo quiz del grupo control.

Retroalimentación: (10 min)

- Los niños y la profesora hacen una lluvia de ideas sobre las ideas principales sobre el tema.

Recursos:

- Pizarra
- Plumones
- Fichas de trabajo para completar usando auxiliares de presente simple.
- Cuestionario de 10 preguntas en Kahoot
- Quizzes

Sesión 8: Repaso general de Gramática y Vocabulario

Propósito: Realizar un repaso de los temas tratados a lo largo del programa.

Objetivos:

- Obtener información relativa a conocimientos adquiridos y reforzados por los alumnos durante la aplicación del programa.

Secuencia Metodológica:

Motivación: (5 min)

- La profesora hace preguntas a los alumnos sobre la naturaleza (vocabulario estudiado durante el programa) usando auxiliares Do y Does.

Ejemplo: Do the sun shine all the time ?

Does a plant need food?

- Los alumnos contestan usando respuestas cortas afirmativas o negativas.

Ejemplo: Yes, it does

No, they don't

Presentación: (10 min)

La profesora usa las respuestas de los alumnos para hacer oraciones como: The sun shines all the time / Plants need water in order to live.

Desarrollo: (25 min)

- Los niños en grupos de tres, trabajan una ficha donde completan un texto sobre las plantas usando los auxiliares del presente simple y respuestas cortas; y preparan un pequeño resumen sobre el mismo usando palabras dadas relativas al tema.

Evaluación: (15 min)

- Los alumnos de ambos grupos contestan un quiz sobre el tema, con preguntas de gramática y vocabulario.

Recursos:

- **Pizarra**
- **Plumones**
- **Fichas de trabajo para completar usando auxiliares de presente simple.**

Tests

Sesión 9: Post test - Cuánto mejoramos nuestro aprendizaje de Gramática y Vocabulario en inglés.

Propósito: Confirmar si el nivel de conocimientos de ciertos temas de Gramática y vocabulario mejoró después del uso de la plataforma Kahoot.

Objetivos:

- Obtener información relativa a la mejora en el nivel de gramática básica y vocabulario de inglés de los alumnos.

Secuencia Metodológica:

Motivación: (5 min)

- La profesora hace preguntas a los alumnos sobre el tema de la unidad “Las plantas”, y realiza una lluvia de ideas en la pizarra.

Presentación: (10 min)

- La profesora presenta un PPT con un resumen del tema “Las plantas” usando la Gramática y el vocabulario estudiado.

Desarrollo: (15 min)

- Los niños en grupos de tres, trabajan una ficha donde escriben 6 oraciones de las ideas principales del tema.

Evaluación: (25 min)

- Los alumnos de ambos grupos toman el POST TEST de la investigación.

Recursos:

- **Pizarra**
- **Plumones**
- **Fichas de trabajo para completar usando auxiliares de presente simple.**
- **Tests**

Ficha de Validación del Tema

Título de la Investigación:

Programa “Me divierto con kahoot” en la mejora en el aprendizaje del idioma inglés en alumnos del cuarto grado de primaria de un colegio particular mixto de la ciudad de Ica

Línea de Investigación: Estudio sobre la aplicación del programa kahoot en la mejora de aprendizaje del idioma inglés.

Breve Explicación del Problema:

El intercambio económico, cultural, tecnológico y todas las formas de comunicación a nivel mundial que hoy día vivimos se ha expandido notablemente a través del fenómeno llamado globalización, el cual es impulsado y alimentado gracias a la revolución tecnológica principalmente en el campo de las comunicaciones y de las tecnologías de la información (TICs).

Es en este contexto, en el cual juega un rol fundamental el aprendizaje y la enseñanza del idioma inglés el uso de aplicaciones y diversas herramientas tecnológicas facilitan el trabajo y la disposición de los alumnos para el aprendizaje.

Una de estas herramientas utilizadas actualmente es Kahoot, la cual consiste en una aplicación que permite al docente y a los alumnos acceder a través de una computadora o teléfono móvil conectado a internet, a situaciones creadas por el docente para que los alumnos puedan seleccionar de una serie de alternativas o posibilidades la respuesta correcta hacia determinadas preguntas.

La presente investigación muestra la situación de los alumnos que cursan cuarto grado de primaria en la institución educativa San Francisco College de la ciudad de

Ica en el cual se manifiesta una problemática educativa en el aprendizaje del idioma inglés[1] que puede observarse en los resultados que los alumnos vienen obteniendo en sus evaluaciones de Gramática y Vocabulario, debido a una serie de factores como el escaso interés por aprender, deficiencias en el material educativo, falta de innovación en la metodología de enseñanza y motivación para el aprendizaje de este idioma.

Esta problemática se percibe durante el curso de inglés ya que al ser un idioma diferente para los niños, el nivel de frustración de los mismos es alto, al recibir instrucciones y explicaciones que no logran entender por completo, que se ve aún más comprometido al tener luego que realizar ejercicios sobre los temas tratados y sienten que la complejidad es alta.

Objetivos de la Investigación:

Objetivo general

OG: Determinar la influencia del programa “Me divierto con kahoot” en el aprendizaje del idioma inglés en alumnos del cuarto grado de primaria de un colegio particular mixto de la ciudad de Ica.

Objetivos específicos

OE1: Determinar en qué medida el uso del programa “Me divierto con kahoot” ha mejorado el aprendizaje de la Gramática del idioma inglés en alumnos del cuarto grado de primaria de un colegio particular mixto de la ciudad de Ica.

OE2: Determinar qué relación existe entre el uso del programa “Me divierto con kahoot” y la mejora en el vocabulario de los alumnos del cuarto grado de primaria de un colegio particular mixto de la ciudad de Ica

Justificación de la investigación:

La presente investigación se encuentra plenamente justificada, puesto que el empleo de las tecnologías de la información y comunicación (TIC'S) en el campo educativo el día de hoy, ha tomado una gran relevancia en todos los niveles (desde la educación inicial hasta el nivel superior o universitario), y han influido en la manera de aprender de los niños y por lo tanto, es necesario hacer un cambio en los métodos de enseñanza.

Ahora bien, con respecto a la enseñanza del idioma inglés, es necesario recalcar que vivimos en un mundo globalizado, en donde las relaciones internacionales en los ámbitos culturales, económicos, políticos y sociales se encuentran cada vez más interrelacionados entre los países y el acceso a esta información es cada vez más rápido.

Por otro lado, de acuerdo a la Política Nacional Multisectorial, denominada “Inglés, puertas al mundo”, aprobada por D.S. N° 012-2015- MINEDU que define los objetivos y lineamientos para la enseñanza y uso del idioma inglés, señala que el objetivo principal de la enseñanza de este idioma es que los beneficiarios desarrollen las competencias comunicativas del idioma inglés para ampliar su acceso a oportunidades educativas, científicas, tecnológicas, de entretenimiento y laborales así como contribuir a la formación de un capital humano más productivo y a la inserción en los mercados internacionales con miras a fortalecer la competitividad del país a nivel internacional.

Como podemos apreciar, existe una política pública diseñada desde el Estado a fin de promover la enseñanza del idioma inglés en todos sus niveles.

En este sentido el uso del programa “Me divierto con Kahoot” permitirá establecer de qué manera esta plataforma mejora el nivel de aprendizaje del idioma inglés en alumnos del cuarto grado de primaria de un colegio particular mixto de la ciudad de Ica. En el contexto de la globalización en el cual vivimos, es de suma importancia que nuestros jóvenes tomen conciencia de que el aprendizaje de un idioma universal como es el inglés les permitirá acceder a mejores oportunidades de desarrollo así como al conocimiento e información más actualizada.

Este proyecto es completamente factible de realizar puesto que se cuenta con información y antecedentes. Los cuales nos permiten contar con fuentes bibliográficas necesarias y suficientes para el desarrollo del proyecto.

Diseño de la investigación:

Corresponde a un diseño cuasi experimental. Se considera cuasi experimental porque existe manipulación de variable, puesto que a un grupo se expone a la presencia de la variable independiente y a otra no, realizándose la observación de dos grupos, un grupo denominado control y otro grupo denominado experimental. Posteriormente los dos grupos se comparan para saber si el grupo expuesto a la variable independiente difiere del grupo que no fue expuesto. Además como señalan Pedhazur y Schnellkin (1991) una investigación de diseño cuasi experimental es el que posee todos los elementos de un experimento, excepto que los sujetos no se toman en forma aleatoria.

INVESTIGADORA: Carmen Ana Pareja Méndez

Matriz de consistencia

Programa “Me divierto con kahoot” en la mejora en el aprendizaje del idioma inglés en alumnos del cuarto grado de primaria de un colegio particular mixto de la ciudad de Ica

DEFINICIÓN DEL PROBLEMA	OBJETIVOS	HIPÓTESIS	VARIABLES	DIMENSIONES	METODOLOGÍA
<p>Problema General</p> <p>PG: ¿Cuál es el efecto del programa me divierto con Kahoot en el aprendizaje del idioma inglés en alumnos del 4° grado de primaria de un colegio particular mixto de la ciudad de Ica?</p> <p>Problemas específicos</p> <p>PE1: En qué medida el uso del programa me divierto con Kahoot mejora el aprendizaje de la gramática del idioma inglés en alumnos del 4° grado de primaria de un colegio</p>	<p>Objetivo General</p> <p>Determinar la influencia del programa me divierto con Kahoot en el aprendizaje del idioma inglés en alumnos del 4° grado de primaria de un colegio particular mixto de la ciudad de Ica.</p> <p>Objetivos específicos</p> <p>OE1: Determinar en qué medida el uso del programa me divierto con Kahoot ha mejorado el aprendizaje de la gramática del idioma inglés en alumnos del 4° grado de primaria de un colegio particular</p>	<p>Hipótesis General</p> <p>HG: Existe una relación significativa en el uso del programa me divierto con Kahoot y el nivel de aprendizaje del idioma inglés en alumnos del 4° grado de primaria de un colegio particular mixto de la ciudad de Ica.</p> <p>Hipótesis específicas</p> <p>HE1: El uso del programa me divierto con Kahoot mejora el aprendizaje de la gramática del idioma inglés en alumnos del 4° grado de</p>	<p>V1 : Uso del programa me divierto con Kahoot</p> <p>V2: Nivel de aprendizaje del idioma inglés</p>	<p>Gramática</p> <p>Vocabulario</p>	<p>Tipo y diseño de la investigación:</p> <p>Cuasi experimental</p> <p>Población y muestra:</p> <p>La población está conformada por 50 alumnos y el tamaño de la muestra se obtiene mediante un muestreo no probabilístico.</p> <p>Examen de Gramática</p> <p>Examen de Vocabulario</p>

<p>particular mixto de la ciudad de Ica?</p> <p>PE2: ¿Qué relación existe entre el uso del programa me divierto con Kahoot y la mejora en el uso del vocabulario en alumnos del 4° grado de primaria de un colegio particular mixto de la ciudad de Ica?</p>	<p>mixto de la ciudad de Ica?</p> <p>OE2: Determinar qué relación existe entre el uso del programa me divierto con Kahoot y la mejora en el uso del vocabulario del idioma inglés de los alumnos del 4° grado de primaria de un colegio particular mixto de la ciudad de Ica.</p>	<p>primaria de un colegio particular mixto de la ciudad de Ica.</p> <p>HE2: El uso del programa me divierto con Kahoot mejora el uso del vocabulario de los alumnos del 4° grado de primaria de un colegio particular mixto de la ciudad de Ica.</p>			
---	--	---	--	--	--

EVALUACIÓN DE INGLÉS

NOMBRE: FECHA:

NOTA:

I.- GRAMMAR . SIMPLE PRESENT.

SCORE:

1.- Complete the following sentences using the best options.

PLANTS

1. How..... plants..... water?

a) do/drink

b) does/drinks

c) are/drink

2. Roots important parts of plants.

a) is

b) isn't

c) are

3. Roots them to survive.

a) help

b) helps

c) didn't help

4. They an important role by holding plants in the ground.

a) plays

b) doesn't play

c) play

5. Roots also water from the soil.

a) get

b) gets

c) doesn't get

6.- plants need food?

a) Does

b) Are

c) Do

7.- Yes, they

a) don't

b) do

c) does

8. They their own food.

a) make

b) makes

c) do

9 .- They a process called photosynthesis to make it.

II.- VOCABULARY .

SCORE :

1.- Write the correct word next to each definition.

**Pollination - flowers – environment – oxygen - fruits – stem – seeds –
photosynthesis - roots – chlorophyll**

- 1. are the reproductive part of the plant.**
- 2. protect the seeds.**
- 3. contain plant material that can develop into another plant.**
- 4. absorb nutrients and water that are needed by the rest of the plant.**
- 5. act as a transport system for nutrients.**
- 6. is the process plants use to take the energy from sunlight and use it to convert carbon dioxide and water into food.**
- 7. Plants adapt to their in order to survive.**
- 8. is the act of transferring pollen grains from the male anther of a flower to the female stigma.**
- 9. is a green photosynthetic pigment found in plants.**
- 10. Plants produce and absorb carbon dioxide during photosynthesis.**

CRONOGRAMA

CRONOGRAMA DE ACTIVIDADES PLAN DE TESIS

ACTIVIDADES	2019					2020										
	A	S	O	N	D	E	F	M	A	M	J	J	A	S	O	
Revisión de Bibliografía																
Esquema de Proyecto																
Objetivos de la investigación																
Justificación e importancia																
Elaboración Marco Teórico																
Elaboración Instrumentos																
Prueba de Instrumentos																
Recolección Datos																
Procesamiento datos																
Análisis de datos																
Elaboración resultados																
Revisión y corrección																
Redacción Informe Final																