

La Herramienta Kahoot como Mediación Pedagógica en el área de Lengua Castellana

Cecilia Henríquez Camacho¹

Fidelina Jiménez Acosta²

Resumen

El artículo da cuenta de la investigación que tuvo como objetivo comprender la contribución del uso de la herramienta Kahoot para crear nuevas formas de aprendizaje en el área de Lengua castellana y a propiciar la motivación en los estudiantes del grado octavo de la Institución Educativa San José de Kennedy del Sector oficial del municipio Zona Bananera, Magdalena Colombia, así mismo identificar las características y el grado de interés que se forja con el uso de esta herramienta.

El estudio se desarrolló desde la perspectiva cualitativa de tipo descriptivo. Los instrumentos aplicados fueron: diario de campo, guía taller y de valoración de aprendizaje, que permitieron recopilar información y reflexionar sobre el uso del Kahoot. Los actores que participaron fueron 20 estudiantes y 8 docentes, con quienes se logró identificar las características y bondades de dicha herramienta, para utilizarla como mediación pedagógica en los procesos de enseñanza de la lengua castellana y evaluar el nivel de aprendizaje y el grado de motivación.

Entre los hallazgos se encontraron entre otras, la aplicabilidad de la herramienta como elemento motivador, esencial en el desarrollo de las actividades que incentiva la buena

¹ Especialista en Ética y pedagogía. Maestrante en Educación. Universidad de Manizales, docente en educación Básica, Institución Educativa Departamental San José de Kennedy, Zona Bananera, Magdalena, ceciliahenriquezcamacho5@gmail.com. CODIGO ORCID:0009-0001-3584-5527.

² Especialista en Ética y pedagogía. Maestrante en Educación. Universidad de Manizales, docente en educación Básica, Institución Educativa Departamental San José de Kennedy, Zona Bananera, Magdalena, fidejimenez05@gmail.com. CODIGO ORCID.0009-0005-6975-1376

comunicación entre los estudiantes, la diversión, el gusto por aprender cosas nuevas y fortalece la interacción con el docente. De igual forma el Kahoot como mediación, facilita el proceso de evaluación, donde el estudiante responde de forma activa y demuestra la aprehensión del conocimiento. Por último, se elaboraron algunos lineamientos para ser integrados en los planes de estudio como estrategia metodológica.

Palabras claves: Kahoot, aprendizaje, mediación pedagógica, motivación y enseñabilidad.

Abstract

The article reports on the research that aimed to understand the contribution of the use of the Kahoot tool to create new ways of learning from in the area of Spanish Language, thus, to promote motivation in eighth grade students of the San José de Kennedy Educational Institution of the official sector of the municipality of Zona Bananera, Magdalena Colombia, as well as to identify the characteristics and the degree of interest that is forged in the use of this tool.

The study was developed from the qualitative perspective of descriptive type, the instruments applied were field diary, workshop guide and learning assessment, which allowed to collect information and reflect on the use of the Kahoot. The actors who participated were 20 students and 8 teachers belonging, with whom it was possible to identify the characteristics and benefits of this tool, to use it as a pedagogical mediation in the teaching processes of the Spanish language and to evaluate the level of learning and the degree of motivation.

Among the findings was the applicability of the tool as a motivating element, essential in the development of the activities that encourages good communication among students, fun, the pleasure of learning new things and strengthens the interaction with the teacher. Likewise, the Kahoot as mediation, facilitates the evaluation process, where the student responds actively and

demonstrates the apprehension of knowledge. Finally, guidelines were developed to be integrated into the curricula as a methodological strategy.

Keywords: Kahoot, learning, pedagogical mediation, motivation and teachability.

Introducción

En la época actual, la tecnología juega un papel fundamental en casi todos los campos, especialmente en la educación. El uso de las técnicas y herramientas tecnológicas en el aula ha generado un cambio en el desarrollo de las actividades escolares, tanto para los docentes como los estudiantes, quienes han tenido que cambiar su forma de enseñar y aprender. Es de señalar que, en los últimos años los procesos educativos se han visto obligados a diseñar distintas estrategias para la enseñabilidad de las disciplinas, con el fin de lograr una mayor motivación en los estudiantes teniendo en cuenta las nuevas formas de interacción.

Ahora bien, existen múltiples formas de integrar las Tic en clase, pero es esencial tener una mayor capacitación hacia el uso de ellas y el contar con los dispositivos digitales necesarios para alcanzar la aprehensión de saberes y la participación del estudiante en los diferentes procesos de aprendizaje. Según Moreira (2007) “Los efectos pedagógicos de las TIC no dependen de las características de la tecnología utilizada, sino de la tarea, organización de la clase, de la estrategia y del tipo de interacción comunicativa establecida durante el proceso de aprendizaje” (p.3). Es decir que la eficiencia en la enseñanza no depende directamente de la

tecnología, si no de su integración con la actividad metodológica que se quiera desarrollar en cada clase.

Por otro lado, es necesario analizar la conectividad y el uso de dispositivos tanto en los hogares como en el aula de clases, los cuales según datos del DANE (2021) en los centros poblados y rural disperso la proporción es de 9,7%, en comparación con las cabeceras que se da en una más alta con el 46,3%. Con relación a los estudiantes del municipio Zona Bananera, departamento del Magdalena del sector rural, correspondiente a la Institución Educativa Departamental San José de Kennedy, se observa que muchos cuentan con celular, algunos de ellos desactualizados, lo que les impide tener acceso a aplicaciones móviles.

Lo anterior conlleva a la falta de motivación para participar y desarrollar las actividades en las diferentes áreas, lo cual trae como consecuencia el bajo nivel en su desempeño; de allí la importancia de generar estrategias que motiven a los estudiantes para el desarrollo de sus aprendizajes, aspecto indispensable que permite alcanzar altas posibilidades de lograr la excelencia en los procesos de enseñanza y así mismo el docente realiza prácticas significativas.

Una de las herramientas que contribuye a estos procesos motivacionales es el Kahoot, la cual permite la integración de las áreas y el estudiante puede aprender jugando de forma sincrónica o asincrónica, despertando no solo el interés, sino también el deseo de superación por conocer cosas nuevas propias de su nivel de aprendizaje. Este instrumento no solo permite motivar al estudiante, sino también al profesor, puesto que le facilita la forma de interactuar con los estudiantes y le permite ser creativo a la hora de planear su clase, creando su propio Kahoot de acuerdo con el interés específico de aprendizaje.

De allí la necesidad de proponer como posible alternativa de solución, el uso del Kahoot como estrategia metodológica para despertar el interés por el estudio y crear nuevas formas de enseñanza del área de lengua castellana, poniendo en práctica una acción pedagógica que incentive el aprendizaje a través del juego, la creatividad y les posibilite a los docentes y estudiantes investigar, crear, colaborar, compartir y construir conocimiento, haciendo uso de esta herramienta digital.

Es importante mencionar que la notabilidad social de esta investigación será cuando los estudiantes al estar motivados con la experiencia de utilizar la herramienta Kahoot como estímulo para asistir a sus clases, se denote el alto nivel de desempeño en cada una de las actividades desarrolladas y el fortalecimiento de la interacción con sus compañeros, docentes y padres de familia. Así mismo es necesario anotar que esta investigación aporta y contribuye de manera significativa a la interactividad, no solo del área de Lengua Castellana sino también a las demás áreas del conocimiento. A respecto, Gallegos (2015) plantea que Kahoot es:

Una de las herramientas digitales gratuitas más divertidas, enganchadoras e innovadoras que un docente puede utilizar para aumentar el clima creativo de su aula de clase. Generalmente un clima creativo se caracteriza por el buen humor, la risa, la ausencia del temor al qué dirán, un ambiente de trabajo en equipo y una atmósfera de camaradería; esta mezcla de elementos hace que la clase sea más placentera, menos aburrida y mucho más motivante (pág. 48).

Lo anterior, denota la gran incidencia que tiene del uso del instrumento digital para mejorar de manera exitosa el proceso de enseñanza y aprendizaje, puesto que es una estrategia novedosa que permite a los niños y jóvenes lograr la aprehensión de los saberes a través de una experiencia significativa y mediante la interacción que los lleva a proponer y conocer nuevas ideas, dejando el miedo a la participación.

Por ello, la pregunta que orientó el proceso investigativo fue ¿De qué manera contribuye el uso de la herramienta Kahoot en la motivación para el aprendizaje del área de lengua castellana en estudiantes del grado octavo de la IED San José de Kennedy del municipio Zona Bananera?

Es de señalar que existen diversos estudios relacionados con este tema, una de ellas, la realizada en la ciudad de Cundinamarca por Rodríguez, (2018) “Experiencia innovadora para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula”, cuyos resultados revelaron la existencia de una correlación positiva y significativa hacia el aprendizaje y permitieron determinar si las estrategias de evaluación empleadas actualmente son acordes a las necesidades de los estudiantes. Otro estudio fue el desarrollado por Zuleta (2017), en Medellín “Las Tic como Mediación Para la Enseñanza y aprendizaje del idioma inglés”, donde se obtuvo resultados positivos en el comportamiento, el aprendizaje y comprensión del idioma inglés.

Desde el ámbito internacional se tienen, la de Villanueva (2021), en Lima (Perú) “Kahoot en la formación de la competencia comunicativa en estudiantes de inglés, en un instituto de educación superior”, en donde se presentan importantes hallazgos en cuanto a la influencia significativa en el uso de esta herramienta, la cual depende en gran parte del área y el tipo de evaluación que se utilice para obtener mejoras en el rendimiento académico. Por otra parte, el estudio realizado por Navarro (2017) de España “Kahoot, Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando”, permite identificar como esta herramienta mejora la relación con los estudiantes, como lo expresa uno de los docentes: “Es obligado para nosotros, los docentes estar al día con las nuevas tecnologías, esto nos acerca más a ellos.”

El resultado del análisis de cada una de estas investigaciones fueron el sustento para nutrir el desarrollo de las fases de este trabajo, con lo cual se evidencia las ventajas que son muchas y

desventajas que suelen ser mínimas en el uso de las Tic, en especial de herramientas virtuales como el Kahoot que permite la obtención de nuevos saberes, utilizando el juego como elemento integrador del aprendizaje y favorece la interacción y participación.

Referente teórico

Es necesario el análisis y comprensión de teorías y conceptos relacionados con los entornos y herramientas virtuales que con su uso adecuado permitan una mayor motivación en los estudiantes durante el desarrollo de los procesos académicos en las diferentes áreas de enseñanza de la educación básica, especialmente en la Lengua castellana. A continuación, se desarrollan algunas ideas fundamentales desde diferentes autores y categorías teóricas.

Las Tic como mediación pedagógica. En el siglo XXI las Tic se han convertido en parte esencial para el desarrollo de los procesos de enseñanza aprendizaje en la mayoría de las instituciones educativas. Al respecto Torres et al. (2020), plantean que “el uso de las TIC como medios y soportes del proceso de enseñanza-aprendizaje, se convierten en mediadoras de este, pues contribuyen a mejorar la calidad de las interrelaciones comunicativas entre los maestros y los escolares” (p.442). Esto quiere decir que las herramientas virtuales pueden ser un medio para lograr practicas adecuadas de interés para los estudiantes, mediante las cuales se generan canales de comunicación y socialización efectiva, demostrando el fortalecimiento de las competencias

educativas en cada proceso. Según Vargas (2015), con relación a la tecnología y la educación afirma que:

El uso de las Tic en la educación puede ser un factor de cambio y adaptación a las nuevas formas de hacer y de pensar, pero es preciso considerar que las nuevas formas de concebir la enseñanza y el aprendizaje con el apoyo tecnológico provocan diversas actitudes y opiniones. (p.75).

En este sentido, se puede decir que las Tic como mediación pedagógica puede promover aprendizajes diferentes desde el ser y hacer, donde el estudiante tiene la posibilidad de elegir la manera de cómo obtener la información para producir nuevos conocimientos y otros elementos que puedan enriquecer la enseñanza desde diferentes perspectivas.

Por otra parte, las herramientas virtuales son un material importante relacionada con el recurso educativo que se encuentra en la red, las que pueden ser integradas en el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Además de ello, se categorizan como un instrumento dentro del aula que responden a los intereses de los estudiantes fortaleciendo el desarrollo de nuevas habilidades como el trabajo colaborativo, la innovación, la creatividad y sobre todo el aprendizaje significativo, puesto que son recursos que les facilita adaptarse a la realidad social.

Unido a ello Ramos (2021) plantea que, en la nueva era del aprendizaje, la tecnología juega un papel fundamental en los procesos de enseñanza, señalando que cientos de herramientas han sido creadas con el propósito de dar autonomía al estudiante, mejorar los procesos académicos, fomentar la colaboración y facilitar la comunicación entre profesores y estudiantes.

La gamificación. Es toda acción que sirve para introducir experiencias con características de juego en ambientes virtuales con el objetivo de aumentar la motivación en las actividades que se realizan en las diferentes áreas de aprendizaje. Según Sánchez et al (2018) “la

gamificación se refiere a la incorporación de elementos de juego en diferentes entornos incluyendo los de aprendizaje” (p.32). Es importante reconocer el papel que juega la gamificación en los ambientes escolares su contribución en el logro de mejores resultados y el desarrollo de habilidades o competencias, que contribuyen a generar cambios significativos en el entorno en el cual se desarrolla.

La aplicación Kahoot. Es un servicio web educativo, es un tipo de juego con recompensa y a quienes superen cada desafío con mayor puntuación, los ubica en lo más alto del ranking. Además, se puede adaptar a las áreas y temáticas siempre y cuando se encuadre en uno de los cuatro tipos de aplicación disponibles hoy en día (Quiz, jumble, discusión y survey). Su propósito es aprender divirtiéndose. Es de anotar, que esta herramienta solo tiene dos requisitos fundamentales: el acceso a internet y un dispositivo (móvil, Tablet o computador).

Para Gallegos (2015), el Kahoot es: “una de las herramientas digitales gratuitas más divertidas, enganchadoras e innovadoras que un docente puede utilizar para aumentar el clima creativo de su aula de clase” (pág. 48). Esto se convierte en un recurso que despierta el interés y el deseo de estar en el aula de clase aprendiendo de forma placentera, generando espacios de empatía durante el trabajo en equipo, la cual es otra característica más de esta herramienta “la interrelación entre los estudiantes”.

La motivación. Existen diferentes posturas teóricas sobre la motivación, que permiten su mayor comprensión e identificación de elementos para su obtención en la aplicación de estrategias en el aula. Autores como Maslow (1991), la identifica como el impulso del hombre para satisfacer las necesidades, las cuales son clasificadas en cinco, a través de una pirámide donde la base la constituye la necesidad de supervivencia, seguida de la seguridad y protección,

de tercero la afiliación, la cuarta las llamadas reconocimiento y en la cúspide las de autorrelación, explicándolas como la idea central de que sean satisfechas en su orden explícito.

A partir de esta postura, se puede decir que la motivación es la satisfacción de necesidades que puede llevar al máximo el logro de las actividades realizadas con gran beneficio, planteándose así, que para motivar en el aula se debe partir de los intereses del estudiante, planear, organizar y utilizar estrategias acordes a la necesidad que presentan según sus vivencias en cada una de las clases y así despertar un mayor interés en el proceso de enseñanza. Para Piaget (1976)

La motivación del estudiante se deriva de la existencia de un desequilibrio conceptual y de la necesidad del estudiante de restablecer su equilibrio. La enseñanza debe ser planeada para permitir que el estudiante manipule los objetos de su ambiente, transformándolos, encontrándoles sentido, disociándolos, introduciéndoles variaciones en sus diversos aspectos, hasta estar en condiciones de hacer inferencias lógicas y desarrollar nuevos esquemas y nuevas estructuras mentales (p.6)

Lo anterior indica, que la motivación depende de la voluntad y del interés del niño para aprender, lo cual permite al docente dotarlo de materiales que le propicien el mayor número de posibilidades de acuerdo con su desarrollo cognitivo.

Unido a ello, (Gallardo y Camacho, 2008) expresan que “la motivación es uno de los factores que determinan la satisfacción y el rendimiento académico” (p.9), lo que significa que un estudiante motivado alcanza la aprehensión del saber con interés y dedicación, logrando un alto grado de complacencia en el desarrollo de las actividades para obtener un aprendizaje eficaz.

Enseñabilidad de lengua castellana. Una de las áreas fundamentales en los procesos formativos es la lengua castellana, en donde se enseñan las competencias comunicativas como lo son: hablar, escuchar, leer y escribir, integradas a un conjunto de herramientas para facilitar el uso social del lenguaje, mediante el cual se pueda desarrollar de manera eficaz una cultura comunicativa que conlleve al logro de aprendizajes significativos que permitan interpretar y enfrentar los desafíos de la vida cotidiana.

De acuerdo con Páez (2017), el área de lenguas asume el lenguaje y la lengua como objetos de conocimiento. Por eso, frente al dominio metalingüístico de la disciplina propia de la enseñabilidad, es preciso reconocerlo en dos funciones educativas prioritarias, según se enseña para la vida o como mediación del aprendizaje, siendo el papel del lenguaje un canal para reflejar la comprensión sobre la realidad e incorporándola a través de la experiencia.

Ahora bien, en los últimos años paulatinamente se ha venido incorporando las Tic en la enseñabilidad del área de lengua castellana puesto que permite integrar distintos recursos didácticos e interactivos. Al respecto Quiroz y Mena (2023), señalan que “la implementación de las TIC en los procesos de enseñanza y aprendizaje de lengua castellana puede ser una oportunidad para lograr en los estudiantes, mejores competencias comunicativas y digitales, requisito implícito en todas las esferas de la vida”. (p. 19)

Esto indica que las Tic vinculadas a los procesos de enseñanza, no solo puede propiciar nuevas formas para fortalecer las competencias comunicativas, sino que también por su aplicabilidad en todas las áreas del saber, es un recurso que permite crear ambientes de aprendizajes donde se pueda construir y producir conocimiento desde lo colectivo.

Metodología.

La investigación se realizó desde la perspectiva cualitativa de tipo descriptiva, la cual permitió observar, describir y comprender la situación problemática desde la acción vivida por el grupo de estudiantes y docentes de la Institución. Al respecto Omura (2014) plantea que “La metodología de la investigación cualitativa busca estudiar todo aquello que guarda relación con el universo social y el mundo representacional del ser humano” (p.17). En cuanto al enfoque este fue abordado desde lo descriptivo que para autores como Gálvez (2023)

Los estudios descriptivos se presentan en formatos muy heterogéneos y los forman toda una amplia gama de materiales caracterizados porque representan con fidelidad la vida de los actores sociales y tienen un análisis implícito para la organización de los discursos. Como son textos narrativos de primera mano, su pretensión es la de ofrecer a los lectores la posibilidad de reflexionar sobre la realidad descrita para que ellos mismos saquen sus propias conclusiones. (p.52)

Con relación a los actores que participaron en el proceso investigativo fueron 20 estudiantes del grado octavo de la Institución, grupo con características culturales heterogéneas, con gran diversidad étnica y un alto grado de superación, también se contó con varios docentes quienes a través de distintas maneras narrativas y desarrolladas desde un lugar y tiempo específico, se logró obtener datos sobre los saberes, emociones y experiencias en el uso de la herramienta Kahoot como mediación pedagógica.

Como técnicas de recolección de la información, se privilegió la observación participante, la encuesta y el taller. Para Jociles (2018) la observación participante contribuye a que el investigador “se haga un lugar en el campo en el que investiga, a adquirir claves culturales que le sean útiles. Dado que es una herramienta especialmente válida para producir datos sobre el “hacer” de los sujetos que se estudian” (p.127). Unido a ello, Kawulich, B. B. (2005), expresa que:

Los métodos de observación son útiles a los investigadores en una variedad de formas, estos proporcionan a los investigadores métodos para revisar expresiones no verbales de sentimiento, determinan quien interactúa con quien, permiten comprender como los participantes se comunican entre ellos, y verifican cuanto tiempo se ha gastado en determinadas actividades. (p.4)

Esta clase de técnica permite no solo la observación directa, sino un registro del comportamiento natural de cada participante, lo que posibilita obtener pautas sobre el uso de esta herramienta y su contribución a los procesos motivacionales en los estudiantes. Por otro lado, la encuesta, como es bien sabido, es un procedimiento que se utiliza para recopilar información mediante algunas preguntas lo más clara y sencilla posible que han sido diseñadas con anticipación con el fin de obtener algunos datos exactos. “Es importante resaltar que para lograr mejores resultados y éxito de la encuesta se deben fijar de manera comprensible los objetivos, el tipo de persona a quienes se va a aplicar, determinar el nivel de cultura y sexo” (Martínez, 2017, p.15). Por último, el taller como técnica de participación, permitió con los docentes quienes a través de sus experiencias, conocimientos y opiniones aportaron de manera relevante, las orientaciones básicas para la producción de los lineamientos pedagógicos.

En cuanto al diseño, el proceso investigativo se realizó en distintas fases. En la primera, mediante el desarrollo de las actividades académicas, se detectó la problemática, y la construcción de estado de la cuestión para determinar los objetivos investigativos. En la segunda fase, se realizó la recolección de los datos, los cuales fueron organizados y sistematizados, teniendo en cuenta el tipo de instrumento y en la tercera fase se realizó el análisis e interpretación para dar cuenta de la emergencia categorial y la construcción de sentido.

Resultados

Las herramientas virtuales juegan un papel fundamental en el desarrollo de las actividades didácticas, las cuales se constituyen en un recurso que facilita la interacción entre los actores de los procesos de enseñanza, lo que lleva a fortalecer las habilidades comunicativas y dar respuesta a las necesidades de los estudiantes, con el propósito de lograr en ellos ese saber cómo respuesta a la utilización de nuevas estrategias con relación a los métodos de enseñanza adaptados de acuerdo a las expectativas de cada niño, niña, joven y adolescente para desarrollar practicas pedagógicas efectivas en ambientes virtuales que contribuyan positivamente en los procesos de enseñanza aprendizaje (García, 2015).

Es de anotar que el trabajo de campo se realizó durante el segundo semestre del periodo académico del año 2022 en la institución. Las clases se planearon y se desarrollaron de acuerdo con el plan de área de lengua castellana y en ellas se hizo uso de la herramienta Kahoot, para de esta manera comprender su aplicabilidad como mediación pedagógica.

A partir de la utilización de la guía de valoración de aprendizaje, donde se presentaron ocho preguntas abiertas realizada a los estudiantes del grado octavo, después de poner en práctica la estrategia del Kahoot en el desarrollo de las clases de lengua castellana, se obtuvo lo siguiente:

Con relación al gusto por la estrategia utilizada, el 100% respondió que sí les gustó la utilización de la herramienta, porque les permite dialogar, comprender y explicar de forma breve el tema desarrollado, siendo una estrategia muy útil. Al mismo tiempo se identifica la aplicabilidad como elemento fundamental en la comprensión del manejo de la herramienta para desarrollar el interés y gusto por aprender cosas nuevas.

En cuanto a la motivación por aprender a través de la herramienta Kahoot, el 100% de los estudiantes expresaron gran gusto al utilizarla, sintiéndose motivados, además valoran trabajar de manera colaborativa y la facilidad por ser lúdica y divertida. Así lo expresa uno de los estudiantes *con ella se intercambian ideas y comprenden la temática de forma sencilla lo que favorece el proceso de formación.* De igual manera valoran como aspectos centrales el aprendizaje y la motivación como elementos esenciales en el desarrollo de las actividades, teniendo como principales aspectos el juego, el dialogo, la diversión, la escucha y la solución de preguntas para obtener nuevas ideas y fortalecer la interacción con el docente.

A continuación, se presentan, algunas de las ideas señaladas por los estudiantes, que indican el gusto por utilizar la herramienta Kahoot como mediación en el aprendizaje de lengua castellana:

La herramienta Kahoot es un juego muy divertido y nos permite aprender.

Nos permitió tener competencia entre nuestros compañeros.

La defino como una herramienta que deja muchos aprendizajes a todas las personas porque la podemos comprender.

Es como una manera de aprender más sobre lengua castellana, también una manera de trabajar la mente y agilizar la comprensión lectora.

Con respecto al uso del Kahoot, como mediación pedagógica se observa respuestas muy variadas, 6 de los 17 estudiantes equivalentes al 35.29% respondieron que adquirieron un nuevo conocimiento a través de la herramienta; por otro lado otro 35.29 % afirman que se fomentó la participación de los estudiantes a través del juego; el 17.65% consideran que aprende de forma entretenida; el 11,76% fueron capaces de dar un concepto específico de la herramienta y por último un 17,66% dijo que esa estrategia ayuda a fortalecer el conocimiento. Lo anterior,

permite identificar el uso del Kahoot como una estrategia que permite adquirir aprendizaje de manera lúdica, que fortalece el trabajo en equipo, fomenta la participación de los estudiantes y permite la interacción y el trabajo colaborativo.

Por otro lado, los docentes después de poner en práctica la herramienta Kahoot, expresaron que *es excelente para incentivar el aprendizaje en los estudiantes a pesar de tener inicialmente una expectativa básica de no ofrecer interactividad, al ponerla en práctica se convierte en una herramienta poderosa que fortalece el aprendizaje mediante la interacción y participación*. Es así como a los profesores y estudiantes al usar la herramienta les ayudó a crear espacios en donde la diversión y el juego hacen parte del aprendizaje, desarrollando nuevas formas de aprender y permite captar la atención y la motivación.

En cuanto a las ventajas y desventajas, se observan más beneficios que desventajas puesto que su aplicación promueve el aprendizaje. Finalmente, como sugerencias, se plantea que el uso del Kahoot debería masificarse en la institución para que las clases sean más interactivas y pueda aumentar la participación de los estudiantes.

Con relación a los resultados del taller para la elaboración de los lineamientos pedagógicos, se obtuvo un 95% de éxito, puesto que los docentes participaron en aportar a cada uno de los aspectos fundamentales en la producción de los lineamientos de acuerdo con cada área del conocimiento, resaltando la integralidad, creatividad, la diversión, la formación y la apropiación de nuevos saberes. Además, a través del mural de situaciones aportaron a la construcción de lineamientos para la integración del Kahoot como herramienta pedagógica en los procesos de enseñanza.

Señalan también, que los lineamientos elaborados, aplican para todos los docentes de la institución con el fin de mejorar el desarrollo de las estrategias didácticas de acuerdo con la revolución educativa y tecnológica actual. A continuación, se presentan dichos lineamientos:

- El compromiso con el trabajo y estudiantes es uno de los aspectos fundamentales que se debe cumplir como formador, por tanto, que la actitud en el desarrollo de la estrategia virtual facilita el aprendizaje y permite fortalecer las competencias sociales.
- Es sumamente importante que el docente genere cambios en los procesos de aprendizaje, al potenciar la creatividad, fortalece la capacidad de enseñar frente a las exigencias del nuevo contexto.
- Tener en cuenta la lúdica como estrategia que sirva para crear ambientes de mayor interactividad, que conlleve a los estudiantes a apropiarse de cada tema para aumentar su confianza en la adquisición de conocimiento.
- Es necesario usar espacios virtuales que ayuden a complementar lo trabajado en el aula y así mejorar los procesos de enseñanza, haciendo las clases más amenas en donde se fomenta el trabajo colaborativo y en aprendizaje activo
- Para favorecer el proceso sistemático y de actualización docente, se hace necesario la formación continua con herramientas virtuales, que garanticen el vivir experiencias pedagógicas que sirvan como oportunidades de enriquecimiento.
- Utilizar los distintos dispositivos tecnológicos I (celular, tableta, computador) con el propósito de aprender haciendo y haciendo uso de diferentes aplicaciones que contribuyan al desarrollo de otro tipo de habilidades para la resolución de problemas.
- Establecer redes de comunidades de aprendizaje para el intercambio de experiencias y saberes frente al uso de este tipo de herramientas como mediación pedagógica.

- El respeto por las ideas y la competencia sana como elementos de evaluación que favorecen el uso de las tic en el desarrollo de las actividades académicas para el manejo de una convivencia sana en el aula de clase.
- Emplear la estrategia Kahoot y algunas otras en las áreas del conocimiento como una forma de dinamizar el proceso educativo, para obtener practicas más pertinentes que fortalezcan las competencias del saber hacer.
- La flexibilidad, como posibilidad de aprender en cualquier contexto, lo cual permite un aprendizaje participativo en busca de herramientas tecnológicas para mejorar su uso y resaltar la importancia en la búsqueda del nuevo saber.

Discusión

Las tecnologías de la información y la comunicación develan tendencias en una sociedad de conocimiento, donde a pesar del gran número de usuarios, existen muchos factores, entre ellas, las brechas digitales entre las zonas (urbana y rural) de las diferentes regiones de Colombia, hacen que los procesos formativos sean desiguales. Así lo presentó la Comisión Económica para América Latina y el Caribe, la Organización de las Naciones Unidas para la Educación, la Ciencia y la Cultura (CEPAL/UNESCO), en el informe presentado en el año 2020 sobre la educación en tiempos de la pandemia del COVID-19. “La desigualdad en el acceso a oportunidades educativas por la vía digital aumenta las brechas preexistentes en materia de acceso a la información y el conocimiento, lo que más allá del proceso de aprendizaje y la inclusión en general”. (p.11)

De allí, la necesidad de pensar en el alto grado de relevancia que configura las Tic en la educación, no como aquel instrumento, sino como el medio para gestar otras apuestas de enseñar y generar experiencias didácticas, crear otros ambientes de aprendizaje y nuevas formas de

conocimiento, incluyendo la narrativa y la reflexión en medio de la diversión, inclusión e interacción.

Por otro lado, al constatar los resultados de la investigación con otras consultadas Navarro (2017), Zuleta (2017), Rodríguez (2018) y Villanueva (2021) , se reafirma la utilidad de las Tic como mediación pedagógica al desarrollar las actividades para la enseñabilidad de las disciplinas y en el caso específico del estudio, para la enseñanza de la lengua castellana, tomando el Kahoot como herramienta pedagógica, donde no solo se apropia el estudiante de nuevas ideas divirtiéndose e interactuando con sus compañeros y docente, sino que también se logra el fortalecimiento de valores como el compartir, respeto de ideas, la integración, el compromiso y la colaboración, en la medida que se apropia y construye el nuevo saber.

Dicho esto, al relacionar los resultados de la investigación de Navarro (2017) “Kahoot, Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando”, se comparte la afirmación de que el uso de esta herramienta mejora las relaciones entre los estudiantes y el docente, denotando la importancia de estar al día con las tecnologías para romper las brechas digitales y así lograr clases más participativas y fomentar el aprendizaje activo. Es así como la tecnología y el juego hace que las prácticas pedagógicas sean interesantes y de gusto para los estudiantes sin importar el área de aprendizaje y la temática desarrollada.

Es de resaltar, que tanto los docentes como estudiantes coinciden en señalar que hay un punto de inflexión en las maneras de enseñar desde que aparecieron diferentes aplicaciones como el Kahoot, las cuales paulatinamente se han ido introduciendo en los procesos de enseñanza y aprendizaje, sin embargo señalan la necesidad de formar más a los profesores en el uso de ellas, puesto que aún son poco conocidas e implementadas en algunas instituciones escolares, en especial que se aproveche las ventajas frente a la interacción, el trabajo colaborativa y la

resolución de problemas que tienen algunas de ellas y de manera conjunta reflexionar críticamente sobre su empleo en el aula de clase, para que no se conviertan solo en un uso instrumental sino que sirvan de pretexto para el aprendizaje.

Es necesario también mencionar que se pueden presentar inconvenientes en el uso de este tipo de herramientas en este proceso, es la conectividad, factor que afecta más las instituciones escolares del sector rural. A pesar de ello, los resultados muestran que son más las fortalezas encontradas, señalando algunas muy similares a lo hallado por Villanueva (2011), el Kahoot no solo mejora la competencia comunicativa, sino también por ser de fácil manejo permite que las actividades sean autodidacticas y dependiendo de la forma de evaluación puede fortalecer el rendimiento académico. Así mismo, es importante mencionar lo expresado por Hernández, (2020)

El estudio promueve el acercamiento de los estudiantes a las Tecnologías de la Información y la Comunicación para que estos se conviertan en interactuantes de conocimientos al interior de las aulas y además utilicen estos recursos como medio para compartir saberes e inquietudes entre los actores del proceso enseñanza aprendizaje de forma interrelacionar y dinámica. (p.84)

En otras palabras, lo importante del uso de las tic es la interacción que logre el estudiante en el aula de clase con estas herramientas, lo que suscita el intercambio de conocimiento durante el proceso mediante la dinámica relacionar del aprendizaje. De igual forma se hace necesario recomendar el autoaprendizaje constante de cada actor del proceso de enseñanza para tener la oportunidad de estar a la vanguardia con las estrategias virtuales y mejorar su aplicabilidad en los procesos pedagógicos. Acorde con los resultados de la investigación de Parra y Rodríguez (2021), se hace necesario el apoyo en las instituciones de

prácticas pedagógicas innovadoras mediadas por las Tic y así mismo el equipamiento tecnológico y la conectividad adecuada para así obtener mejores resultados desde la motivación y el desempeño académico.

Finalmente, este tipo de herramientas al igual que la gamificación deben ser un apoyo en el proceso de enseñanza y aprendizaje, por ello es necesario aprender sobre ellas (sus tecnologías y técnica), conocer sobre ellas (adquirir conocimientos sobre su uso) y prepararse para ella (comprender su potencial y limitaciones) para poder acompañar de manera más pertinente a los estudiantes, puesto que la labor docente entre otras, debe estar centrada en apoyar los procesos formativos de los estudiantes desarrollando distintos recursos didácticos para que ellos puedan desplegar su creatividad, el poder resolver problemas, realizar trabajos colaborativos, desarrollar el pensamiento crítico y proporcionar otro tipo de experiencia que las tecnologías de la información y comunicación no pueden ofrecer.

Conclusiones

Es necesario generar mayores espacios reflexivos en la institución educativa, que permita situarnos desde una mirada crítica a la enseñanza, de tal manera que ella ocupe un lugar diferente al de los procedimientos y diligenciamientos de formatos y transitar hacia un trabajo emocional en donde se fomente valores, sentimientos, se desarrolle la creatividad, el trabajo colaborativo y otra serie de habilidades que permitan el uso pedagógico de diferentes herramientas de las tic en el proceso de enseñanza y aprendizaje.

Las tecnologías de la información y la comunicación han contribuido a que la gamificación se incorpore en las aulas de clase, puesto que el juego no tiene que desarrollarse de manera estática, sino que permite la interacción a través de distintos dispositivos de uso cotidiano entre los estudiantes. Estos aspectos abren un abanico de posibilidades en estrategias didácticas para aquellas generaciones que están acostumbradas al uso de las tecnologías.

Según la opinión de los alumnos entrevistados, manifestaron su motivación a través de la alegría que les dio al poner en práctica la actividad, evaluada a través del Kahoot, donde se reflejó de manera casi inmediata su reacción emocional y generó conocimiento de manera positiva, lo cual indicó un gran lazo de hermandad entre el uso de herramientas tecnológicas y el aprendizaje.

La herramienta utilizada pone de manifiesto que la combinación de la tecnología con los procesos de enseñanza y aprendizaje son complementarios y que analizadas sus ventajas y límites pueden aportar al desarrollo de procesos no solo académicos sino también de gestión, por ello es necesario generar redes de aprendizaje para compartir saberes, experiencia y materiales sobre este tipo de herramientas y otras tecnologías que permitan el despliegue de procesos formativos centrado en los sujetos para que de manera conjunta se puedan desplegar ambientes de aprendizaje acogedores, creativos e innovadores.

El uso del celular como dispositivo tecnológico facilitó el desarrollo de la herramienta Kahoot. Así lo manifiesta en una de las preguntas realizadas al docente de informática al responder sobre las ventajas que tiene esta maravillosa estrategia y dice que son muchos los beneficios ya que su aplicación promueve aprendizaje y por ende debería masificarse en la Institución para que las clases sigan siendo amenas e interactivas. Hernández y Cilleros (2020) Plantean que es gracias a la existencia de plataformas como el Kahoot, el docente puede crear

juegos y contenidos que permitan reforzar y realizar talleres de afianzamiento que aumente el uso de este instrumento para generar motivación en nuestros estudiantes, por consiguiente, esta manera de enseñar permite a los docentes y alumnos compartir conocimiento y divertirse a través del juego.

Por último, la herramienta Kahoot terminó siendo una estrategia novedosa para la institución, la cual por estar en una zona rural carece de ciertos equipos tecnológicos que ayuden al avance progresivo de la misma. Sin embargo, con los pocos equipos que hay se trabajó y se pudo apreciar a lo largo del estudio, que dotar a la enseñanza de otras dinámicas más lúdicas aumenta, el interés, la motivación, la participación y la interacción entre los estudiantes. Así lo han entendido muchos docentes, por ello es necesario seguir profundizando en investigaciones que incluyan el componente lúdico y tecnológico en los procesos de enseñanza y aprendizaje para construir alternativas pedagógicas que complementen el proceso formativo.

Referencias

Acuña, B.P. Métodos científicos de la observación en Educación. Visión Libros.

Barbero Martín , J. (2016). Cuando la tecnología deja de ser una ayuda didáctica para convertirse en mediación cultural. . *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 10 (1), 19-31. doi. <http://dx.doi.org/10.14201/eks.15549>

Caballero Martínez, L. (2017). El camino del éxito de las encuestas y entrevistas.

DANE (2021). Boletín Técnico Encuesta de Tecnologías de la Información y las Comunicaciones en hogares ENTIC. Hogares 2021.
file:///C:/Users/EQUIPO/Downloads/bol_entic_hogares_2021.pdf

- Fernández, D. (2020). Implementación de Herramientas Tecnológicas en Procesos de Enseñanza Aprendizaje. *Revista REDDIFUSIÓN*, 2(2), 79–94
- Gallardo Vásquez, P., & Camacho-Herrera, J. (2008). *La motivación y el aprendizaje en educación, España: Wanceulen Editorial. Ed. Primera.*
- Gallegos, J. (2015). Kahoot, la mejor manera de aprender es jugando. *Revista para el aula – IDEA*, 1(16), 48. https://issuu.com/usfq/docs/para_el_aula___16_diciembre_2015
- Gallego Badillo Rómulo y Pérez Miranda Royman. (1998) *Aprendibilidad- Enseñabilidad- Educabilidad: una discusión. No. 36 - 37 AÑO 1998 UNIVERSIDAD PEDAGOGICA NACIONAL. Pp.17*
- Gálvez Toro A. *Lectura Crítica de un Estudio Cualitativo Descriptivo. Index de Enfermería [Index Enferm] (edición digital) 2003; 40-41. Disponible en <http://www.index-f.com/index-enfermeria/40-41revista/40-41_articulo_51-57.php>*
- García, M. R. (2015). *Practica en los entornos virtuales de enseñanza-aprendizaje. Revista Cubana Educaciòn Superior version On-line ISSN0257- 4314.*
- Hernández Ramos, J. P., Martín Cilleros, M. V., & Sánchez-Gómez, M. C. (2020). Valoración del empleo de Kahoot en la docencia universitaria en base a las consideraciones de los estudiantes. *Revista Ibérica de Sistemas e Tecnologías de Información*, (37), 16-30.
- Huertas, J.A. (1997). *Motivación. Querer aprender. Buenos Aires: Aique, 33*
- Jansen, H. (2013). *La lógica de la investigación por encuesta cualitativa y su posición en el campo de los métodos de investigación social. Paradigmas: Una revista disciplinar*

de investigación, 5(1), 39-72.

Jociles Rubio, M. I. (2018). La observación participante en el estudio etnográfico de las prácticas sociales. *Revista colombiana de antropología*, 54(1), 121-150.

Kawulich, B. B. (2005). La observación participante como método de recolección de datos.

Maslow, A. H. (1991). *Motivación y personalidad*. Ediciones Díaz de Santos.

Moreira, M. A. (2007). Algunos principios para el desarrollo de buenas prácticas pedagógicas con las Tics en el aula. *Comunicación y pedagogía: Nuevas tecnologías y recursos didácticos*, 222, 42-27.

Moreira, M. A. (2002). Investigación en educación en ciencias: métodos cualitativos. *Actas del PIDEDEC*, 4(14), 25-45

Navarro, G. M. (2017). Tecnologías y nuevas tendencias en educación: aprender jugando. El caso de Kahoot. *Opción: Revista de Ciencias Humanas y Sociales*, (83), 252-277.

Omura Katayama, R. J. (2014) *Introducción a la investigación cualitativa: Fundamentos, métodos, estrategias y técnicas*. Universidad Inca Garcilaso de la Vega.

Osorio, J. W. (2003). ¿Qué es la enseñanza? O notas acerca de la enseñabilidad. En J. W. Osorio. Fondo Editorial Biogénesis, .

Parra Bernal, L., & Rengifo Rodríguez, K. (2021). Prácticas pedagógicas innovadoras mediadas por las TIC. *Educación*, 30(59), 237-254.

Piaget, J., & TEORICOS, A. (1976). *Desarrollo cognitivo*. España: Fomtaine.

Quiroz Zapata, M. B. & Mena Valencia, M. A. (2023). Diseño de estrategia Lúdica-Pedagógica mediada por las Tic para favorecer el aprendizaje significativo en el area

de lengua castellana en estudiantes del grado octavo de la Institución educativa
Maria Auxiliadora.

Ramos, Juanjos. (2021). Herramientas digitales para la educación. Verlag GD Publishing
Ltd. & Co KG. [www. Xinxii.com](http://www.Xinxii.com)

Rodríguez, C. A. C. (2018). Gamificación en educación superior: experiencia innovadora
para motivar estudiantes y dinamizar contenidos en el aula. EDUTEC. Revista
electrónica de tecnología educativa, (63), 29-41."

Sánchez, O. R, Ordoñez, C. A. C., & Toledo, J. A. J. (2018). La gamificación como
estrategia didáctica para enseñanza /aprendizaje de la programación: un manejo
sistemático de literatura. Lámpsakos, (19), 31-46

Torres, O. H., Tamayo, P. Á. L., & Rodríguez, C. U. R. (2020). La mediación pedagógica
de la Información y la Comunicación: una vía para el desarrollo
cultural del escolar rural. (Revisión). *Roca: Revista Científico-Educaciones de la
provincia de Granma*, 16(1), 438-450. de las Tecnologías

Vargas García, Dolly. (2015). Las Tic en educación. Universidad Pedagógica de Bogotá.
ICT: Information and Communication Technologies. Pp. 62-79

Villanueva Salas, J. S. (2021). Kahoot en la formación de la competencia comunicativa en
estudiantes de inglés, en un instituto de educación superior, Lima, 2021."

Zuleta Hernández, Y. V. (2017). Las TIC como mediación para la enseñanza y aprendizaje
del idioma inglés (Bachelor's thesis, Escuela de Educación y Pedagogía).