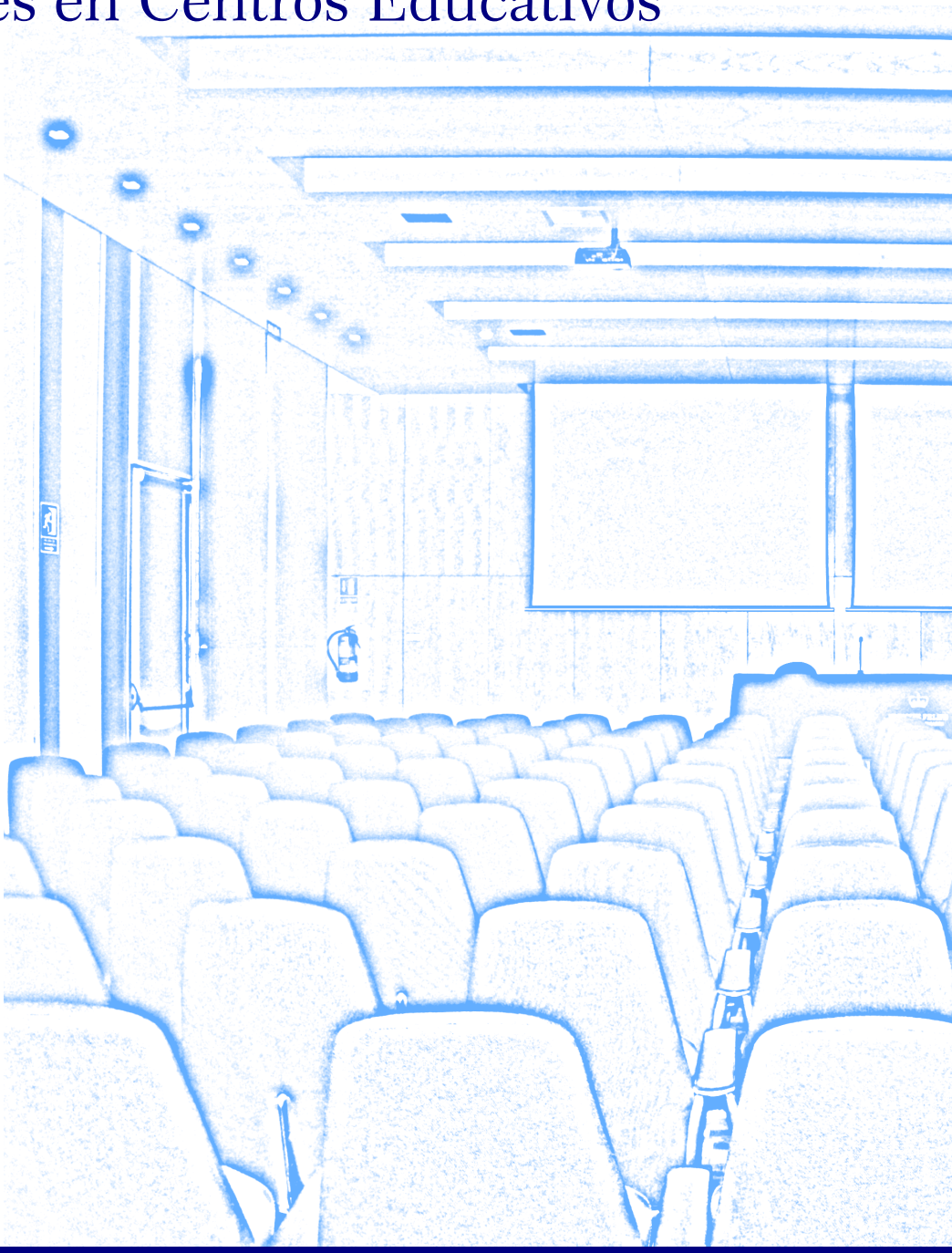
# ACTAS

## I Congreso Internacional de Enseñanza de Inglés en Centros Educativos



CEU | Ediciones

unimel EDUCACIÓN

INTERNATIONAL CONFERENCE
EICE 2016
ENGLISH TEACHING IN EDUCATIONAL INSTITUTIONS

ALLIANCE CREATIVE

Valencia, 6, 7 y 8 de mayo de 2016

# Actas del I Congreso Internacional de Enseñanza de Inglés en Centros Educativos

# Actas del I Congreso Internacional de Enseñanza de Inglés en Centros Educativos

Virginia Vinuesa y Manuel Lázaro
(Coordinadores)

CEU | *Ediciones*

Cualquier forma de reproducción, distribución, comunicación pública o transformación de esta obra solo puede ser realizada con la autorización de sus titulares, salvo excepción prevista por la ley. Diríjase a CEDRO (Centro Español de Derechos Reprográficos, www.cedro.org ) si necesita fotocopiar o escanear algún fragmento de esta obra.

**Actas del I Congreso Internacional de Enseñanza de Inglés en Centros Educativos**

© 2016, sus autores
© 2016, de la edición, Fundación Universitaria San Pablo CEU

CEU *Ediciones*
Julián Romea 18, 28003 Madrid
Teléfono: 91 514 05 73, fax: 91 514 04 30
Correo electrónico: ceuediciones@ceu.es
www.ceuediciones.es

ISBN: 978-84-16477-51-7
Depósito legal: M-42220-2016

Maquetación: Servicios Gráficos Kenaf, S.L.

## COMITÉ ORGANIZADOR

Xavier Gisbert: Dirección

Virginia Vinuesa: Programas y contenidos

Mª José Martinez de Lis: Relaciones Institucionales

Franc Corbi: Organización

Fernando Serrano: Coordinador de acreditaciones académicas

## COMITÉ CIENTÍFICO

Adalid Ruiz, Pedro – Comunidad Valenciana

Aguilera Lucio-Villegas, Carmen – Comunidad de Madrid

Ball, Phil – Universidad del País Vasco

Biringer, William John – Florida State University

Casal Madinabeitia, Sonia – Universidad Pablo de Olavide

Cerezo Herrero, Enrique – Universidad CEU Cardenal Herrera

Colomar Gisbert, Salvador – Comunidad de Valencia

Cornelio, María – Hunter College (CUNY)

Cunningham, Kristina – European Commission

De Haro Figueroa, Trinidad – Ministerio de Educación

Escobar Artola, Lilly – Universidad CEU Cardenal Herrera

Fernández Fernández, Raquel – Centro Universitario Cardenal Cisneros

García Laborda, Jesus – Universidad de Alcalá

García Manzanares, Nuria – Universidad Rey Juan Carlos

García Mayo, María del Pilar – Universidad del País Vasco

García Perales, Vicent – Universidad CEU Cardenal Herrera

Genessee, Fred – McGill University, Montreal, Canadá

Gisbert da Cruz , Xavier – Comunidad de Madrid

Henderson, Rosalie – Universidad Rey Juan Carlos, Madrid

Lara Garrido, Manuel F. – BEP Network manager, Jaen

Lasagabaster, David – Universidad del País Vasco

Lorenzo Galés, Nieves – Generalidad de Cataluña

Madrid Fernández, Daniel – Universidad de Granada

Matoses Jaén, Sara – Universidad CEU Cardenal Herrera

Medgyes, Péter – Eötvös Loránd University, Budapest, Hungría

Noguera Borel, Alejandro – Fundacion Cañada Blanch y Fundacion Libertas 7

Nordlund, David – Florida State University

Palfreeman, Linda – Universidad CEU Cardenal Herrera

Palma Fernández, Gracia – Presidenta de Greta

Reyes, Charo – GRETA

Renart Ballester, Alejandra – Comunidad Valenciana

San Isidro Agrelo, Xabier Asesor – Consejería de Educación en el Reino Unido

Stobbs, Janet – Universidad CEU Cardenal Herrera

Tarrant Brown, Patricia – Bilingual Education Consultant, Valencia

Villoria Prieto, Javier – Universidad de Granada

Vinuesa Benítez, Virginia – Universidad Rey Juan Carlos, Madrid

32

# ¡Engánchate al Kahoot!

NURIA DEL RÍO BLAY Y RAQUEL NIELFA TORIBIO. UNIVERSIDAD UCH CEU

**Resumen**

El término gamificación se encuentra cada vez más vinculado a la educación. Los profesores de lengua extranjera, disponen hoy en día de muchas opciones digitales para crear un entorno de aprendizaje dinámico, interactivo y motivador. Este trabajo propone el uso de una herramienta digital gratuita llamada Kahoot para realizar un análisis de necesidades de una clase de estudiantes universitarios de EFL (English as a Foreign Language). El principal objeto del presente taller es poner de relieve la importancia de analizar las necesidades concretas de nuestros estudiantes y mostrar los beneficios de aplicar nuevas herramientas web para llevar a cabo cuestionarios en el aula.

**Abstract**

The term "gamification" is increasingly being associated with education. Nowadays, foreign language teachers have many digital options to create a dynamic and interactive learning environment that enhances motivation among the students. This paper encourages the use of a digital tool called Kahoot in order to analyse students´ needs in an EFL (English as a Foreign Language) class. The main objective of this article is to highlight the importance of analysing our students' specific needs. It also aims to show the benefits of new Web tools to create surveys for our students.

**Palabras clave:**

*análisis de necesidades, gamificación, Kahoot, cuestionario.*

**Keywords:**

*needs analysis, gamification, Kahoot, survey.*

## 1. Análisis de necesidades en EFL

Programar un curso es algo habitual en la práctica docente de EFL. Desde una perspectiva metodológica que sitúa al alumno en el centro de las decisiones a tomar en el programa, el análisis de necesidades se convierte en una herramienta imprescindible, pues permite modificar, orientar e incluso ampliar los planteamientos inicialmente adoptados en la programación de un curso.

### 1.1. ¿Qué tipo de necesidades tienen los alumnos?

La información relativa a los datos personales del alumno (tales como edad, sexo, ocupación, estudios o nacionalidad) permite un primer acercamiento a las posibles necesidades de nuestro alumnado. Sin embargo, al profesor de EFL también le interesa hacer un análisis de necesidades más profundo sobre temas como:

- Tiempo que el alumno lleva estudiando inglés.
- Otras lenguas extranjeras que conoce.
- Sus actitudes hacia el aprendizaje del inglés.
- Su nivel de competencia.
- Aspectos del inglés que le interesa revisar y/o reforzar.
- Metodologías de enseñanza preferidas.
- Materiales de aprendizaje que conoce.
- Estilos de aprendizaje.

El ya clásico estudio de Brindley (1989) sobre el análisis de necesidades, propone distinguir entre "necesidades orientadas al producto" y "necesidades orientadas al proceso".

Las necesidades orientadas al producto ayudan a la determinación de contenidos para un curso dado, lo cual supone considerar, entre otros, los siguientes aspectos:

- Temas que serán del interés del alumno.
- Situaciones lingüísticas en las que el alumno va a tener que desenvolverse.
- Contenidos formales.
- Variedad y registros de lengua.

Las necesidades orientadas al proceso engloban una amplia gama de cuestiones cognitivas y afectivas relacionadas con el proceso de enseñanzaaprendizaje. Estos serían algunos de los aspectos a tomar en cuenta:

- Tipología de actividades que le resulta al alumno más útil para aprender.
- Tipos de agrupamiento preferidos.
- Medios para practicar las destrezas (por ejemplo, canciones, diálogos, programas de radio o TV para la comprensión auditiva).
- Sentimientos sobre el aprendizaje del inglés como lengua extranjera.
- Las motivaciones del alumno a la hora de estudiar inglés.
- Estilos de aprendizaje (aprender mejor escribiendo, escuchando o tomando notas, por ejemplo).

### 1.2. ¿Cómo averiguar las necesidades de los alumnos?

Tal y como plantea McKay, H. (1999, págs. 810), una vez comenzadas las clases, el profesor necesita combinar información sobre lo que saben los alumnos, lo que quieren saber y cómo lo pueden aprender. Esta recogida de información se puede plantear como actividad de lengua dentro del aula.

1. Para averiguar lo que los alumnos saben, podemos observar su competencia lingüística durante el desarrollo de la clase, o bien plantearles pruebas específicas a tal efecto.
2. Para averiguar lo que los alumnos quieren aprender se suelen utilizar cuestionarios. Es importante hacerlos no sólo a principio de curso, sino también durante el mismo, puesto que los objetivos de los alumnos pueden variar con el tiempo.

   También es útil pasar un cuestionario a los alumnos antes de empezar una unidad para conocer lo que saben y lo que quieren saber sobre el tema que se desarrolla en ella. Este tipo de cuestionarios preliminares cumplen dos objetivos: además de informar sobre los conocimientos previos y los objetivos de los alumnos, también sirven para activar esos conocimientos y despertar interés por el nuevo tema.
3. Para averiguar los estilos de aprendizaje de los alumnos, se les puede hacer preguntas, bien de forma oral o mediante un cuestionario.

Existen muchos cuestionarios destinados a analizar las necesidades de los estudiantes (García Santa-Cecilia, 2000). Nuestra propuesta para este taller es la de gamificar el aula mediante el uso de una herramienta lúdica, Kahoot, que consigue dinamizar el aula y hacer más entretenida la habitualmente aburrida tarea de completar un cuestionario.

## 2. Gamificación en el aula de EFL

Dinamizar el aula y motivar a los estudiantes en la clase de EFL puede no ser, ciertamente, tarea fácil. En la búsqueda del profesor por conectar con su grupoclase, aparece con fuerza el concepto de "gamificar" la lección, convirtiéndose en un recurso lúdico ya aplicado en el aula de inglés segunda lengua.

### 2.1. ¿Qué significa "gamificación"?

El término "gamificación" proviene del inglés "*gamification*" y es entendido como la aplicación de estrategias propias del juego en entornos o áreas diferentes a éste. En la actualidad, destaca su aplicación en el mundo del marketing, el de la economía y en el educativo. En cuanto a este último contexto, el de aprendizaje,

"gamificar" se confunde frecuentemente con la metodología de "aprendizaje basado en el juego" (Gamebased Learning o GBL, en inglés) es decir, aquella que utiliza los juegos como herramienta para el aprendizaje o de evaluación. El término no se limita tampoco exclusivamente al uso de videojuegos o herramientas digitales en la clase, sin embargo la tendencia más reciente refleja un interés alto por el uso de ellas en el aula de idiomas. El profesor puede beneficiarse de la "gamificación" en el aula de EFL, pero resulta necesario que conozca cuáles son las estrategias del juego que pueden aplicarse en la realización de una tarea o ejercicio. Entre las principales se encuentran:

- Asignación de puntos y premios para los participantes.
- Clasificaciones dentro del grupo.
- Competir con la comunidad.
- El cronometrado y la cuenta atrás.
- El planteamiento de retos o misiones en grupo o en parejas.

Por otra parte, "gamificar" la clase de EFL supone además pensar e incluir una serie de elementos en el ejercicio que se propone a los estudiantes. Estas serían las reflexiones fundamentales que el profesor debería plantearse en la preparación de la lección:

1. Qué contenido(s) lingüístico(s) quiere enseñar.
2. Cuál es la finalidad de la actividad.
3. Cuáles van a ser las reglas que dirijan todo el juego.
4. Qué sistema de recompensa se establece para los participantes.
5. Cómo van a "jugar" los estudiantes (jugadores).

A partir de estas premisas, quizá el profesor se plantee si vale la pena realizar el esfuerzo anterior para diseñar una buena clase "gamificada" por los resultados que se pueden llegar a obtener.

## 2.2. ¿Por qué "gamificar" el aula de EFL?

Los estudios recientes se han interesado en demostrar los beneficios del uso de estas estrategias en el aprendizaje, concretamente, de una lengua extranjera. Los trabajos de Kapp Karl M. (2012 y 2013) han contribuido de manera teórica y con ejemplos prácticos a la difusión de las posibilidades de la "gamificación" en el contexto exclusivo de aprendizaje. La experiencia docente demuestra que son muchos los beneficios de "gamificar" la clase de lengua extranjera. Podríamos resumir las razones principales en tres grandes áreas:

1. la didáctica.
2. la emocional o psicológica.
3. la social.

El profesor puede observar en el aula que la dedicación y concentración de los estudiantes aumenta cuando se convierten en "jugadores" activos de su aprendizaje. El nivel de implicación es mayor que en la realización de cualquiera de las actividades que generalmente se llevan a cabo en la clase de EFL. Por lo tanto, genera actividad en el estudiante, y la atención se mantiene en el tiempo, contrariamente a la pasividad que muchos profesores deben de afrontar en sus aulas. El rendimiento del grupoclase es por lo tanto mayor del habitual.

Por otra parte, sabiendo que el factor afectivo tiene una fuerte influencia en el proceso de aprendizaje, la motivación de los estudiantes se potencia. Además, la diversión derivada de la tarea convierte esta actividad en una experiencia de aprendizaje sentida, vivencial y emocionalmente activa. Esto no significa que sea siempre divertido, pero sí que la experiencia en la clase será amable y positiva y, sobre todo, y quizás lo más importante, que el aprendizaje será significativo gracias a la activación psicología que resulta del uso de las estrategias del juego en el planteamiento de la lección. En términos generales, aquello que tiene emoción capta nuestra atención más que lo que no apela a nuestra afectividad.

Por último, el aprendizaje tiene un carácter social pues se lleva a cabo la colaboración con el grupo para lograr resolver un reto y se propicia la cooperación trabajando en parejas o equipos. Se crean por lo tanto vínculos afectivos con los compañeros. Por todo esto, los contenidos adquiridos permanecerán de manera más

sólida en la memoria de los estudiantes que irán progresivamente asimilando nuevas habilidades y destrezas lingüísticas en el futuro.

## 3. Kahoot: un cuestionario interactivo

Kahoot es una aplicación gratuita que permite crear pruebas online de preguntas y respuestas. La herramienta permite elegir entre tres tipos de cuestionario: *discussion, quiz* o *survey*, dependiendo de los objetivos de la prueba. Se trata de una plataforma muy válida para el contexto educativo puesto que permite al profesor trabajar los contenidos de una forma divertida y muy dinámica. Kahoot tiene la opción de compartir la prueba para que se realice de manera individual a través de Facebook, Twitter o por correo electrónico. La otra manera, y quizás la más interesante, consiste en utilizar la aplicación proyectándola en el aula con todo el grupo y en tiempo real, siendo el profesor el director del juego.

Por otra parte, preparar un Kahoot no supone mucho tiempo pues es bastante intuitivo y sencillo. En el siguiente apartado se pasa a detallar su proceso de elaboración.

### 3.1. Pasos para crear el Kahoot

El primer trabajo que debe realizar el profesor es tener claro aquello que quiere trabajar en el aula y, después, pensar en las preguntas para el Kahoot. Si la idea es realizar la prueba todos juntos en el aula, sería aconsejable que el número de preguntas fuera de unas 10, para que la actividad durase 1520 minutos aproximadamente. El ritmo de la actividad es muy rápido por lo que realizar demasiadas preguntas podría llegar a ser estresante. Teniendo esto claro, es la hora de acceder a la aplicación y crear el ejercicio.

1. Se entra en https://getkahoot.com/ y se crea una cuenta como pofesor (gratuito). Se accede después con el usuario y contraseña ya creados.

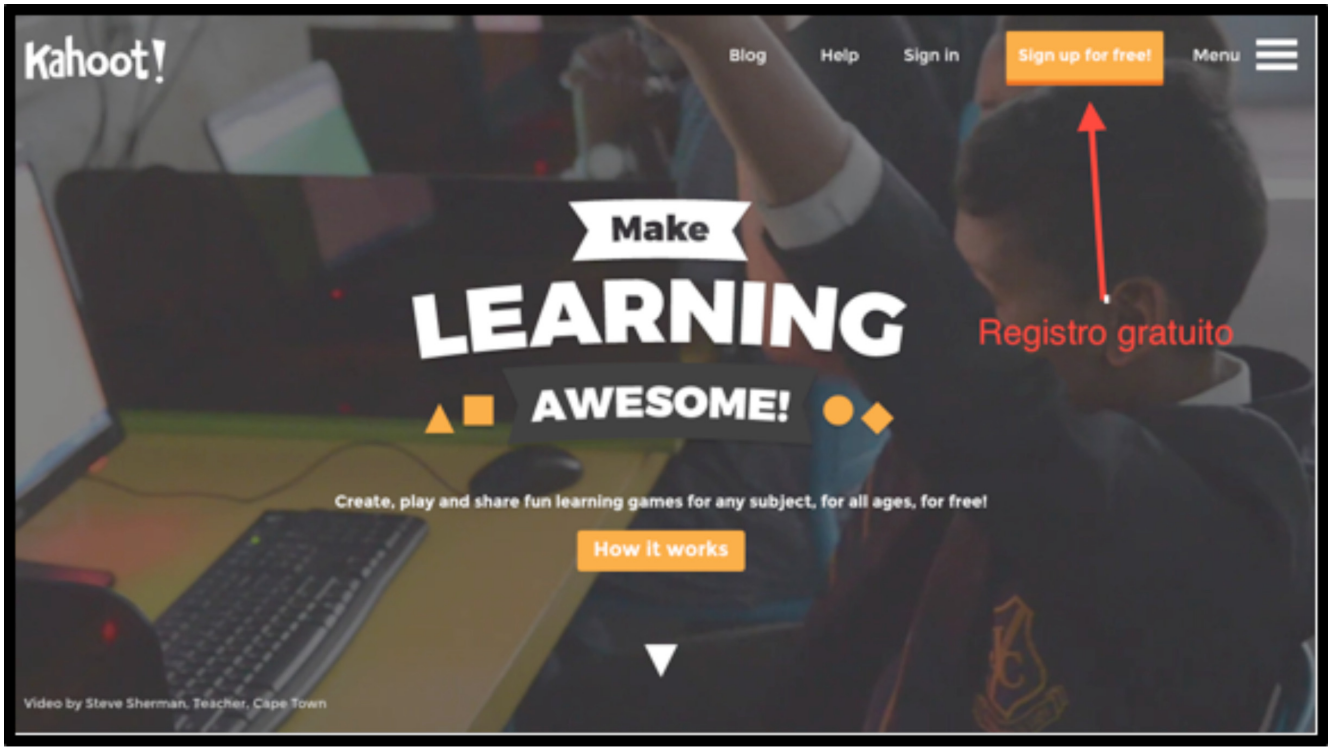



*Figura 3.1*

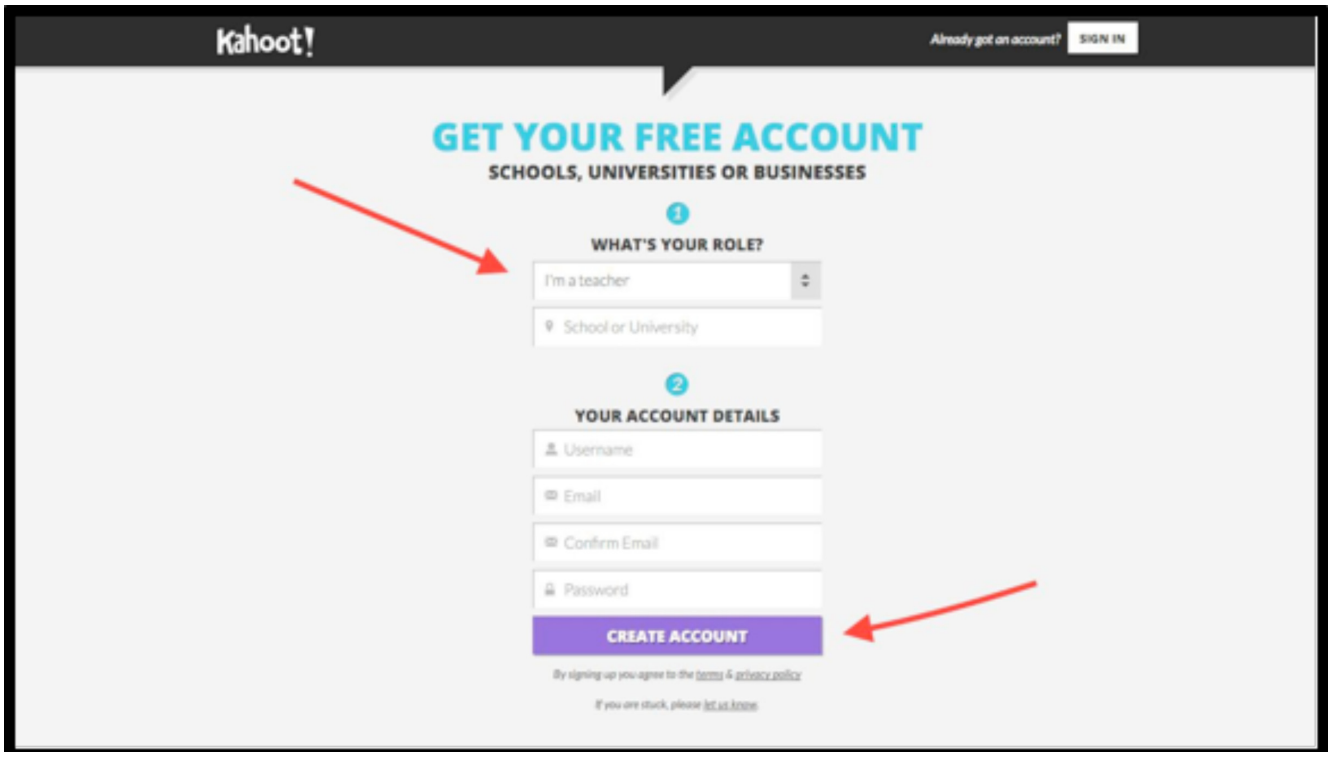



*Figura 3.2*

2. Una vez se quiere comenzar a crear la propia prueba, es necesario elegir entre las diferentes opciones: *Quiz, Discussion* o *Survey*. En la página de inicio, puede consultarse una guía práctica para la creación de un buen Kahoot.

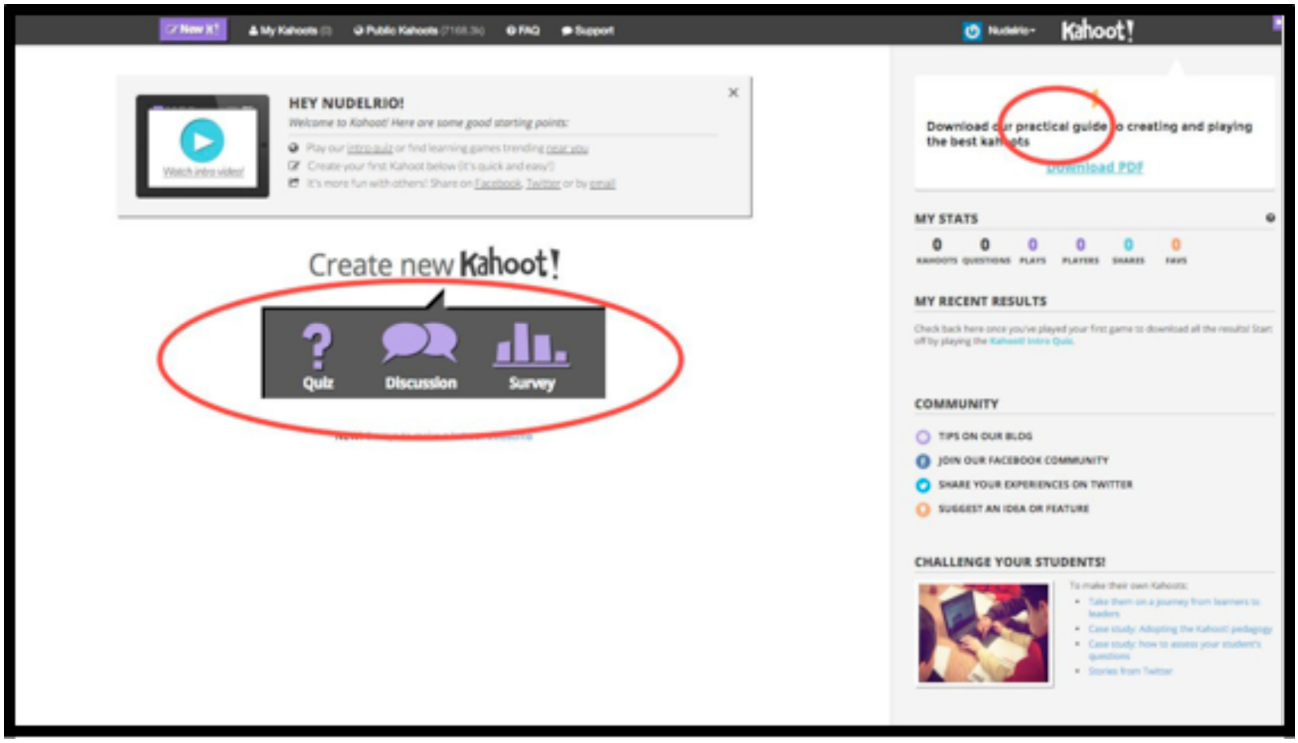



*Figura 3.3*

3. Se elige un título para el Kahoot en cuestión y se marca "*go*".

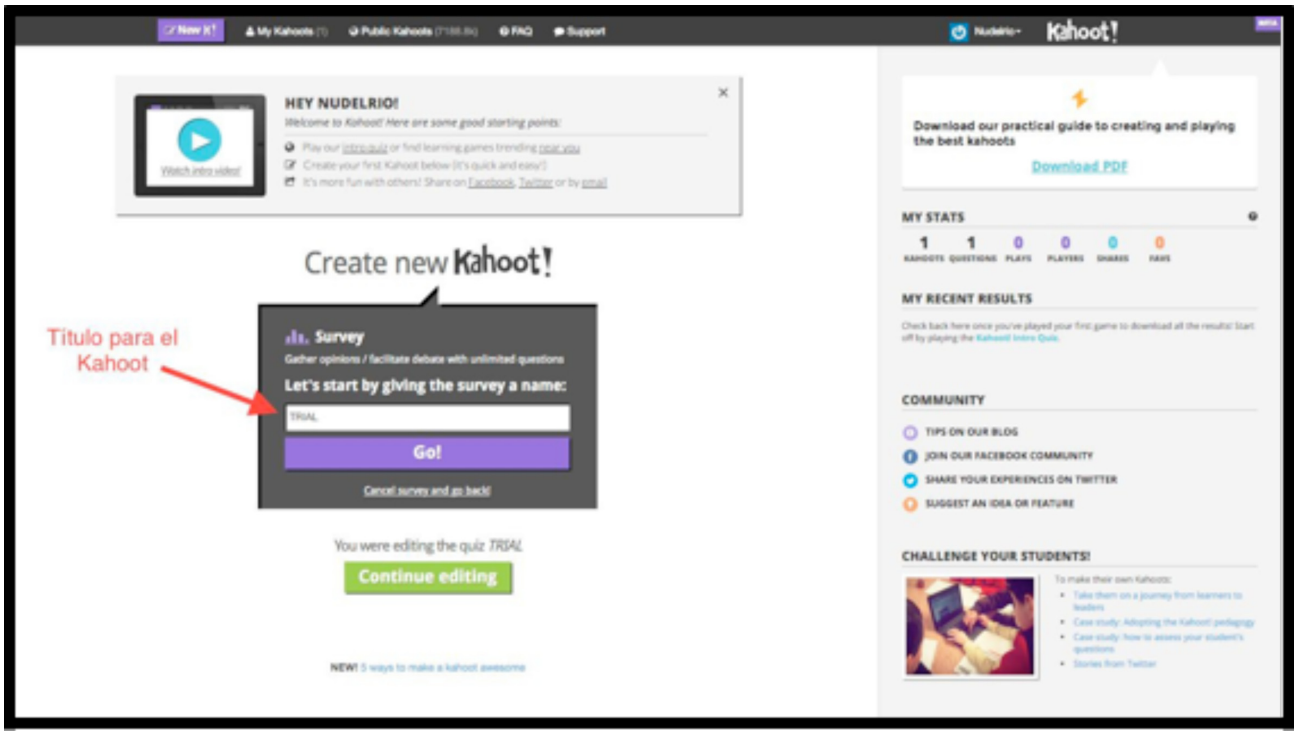



*Figura 3.4*

4. Se escriben las preguntas. Se asigna una puntuación y tiempo para cada una de ellas. Además, se puede añadir una imagen. Se escriben posibles respuestas para cada pregunta y se selecciona la correcta. Se puede añadir o eliminar el número de respuestas que se desee. Una vez estén todas tus preguntas añadidas, se marca "*Save&continue*".

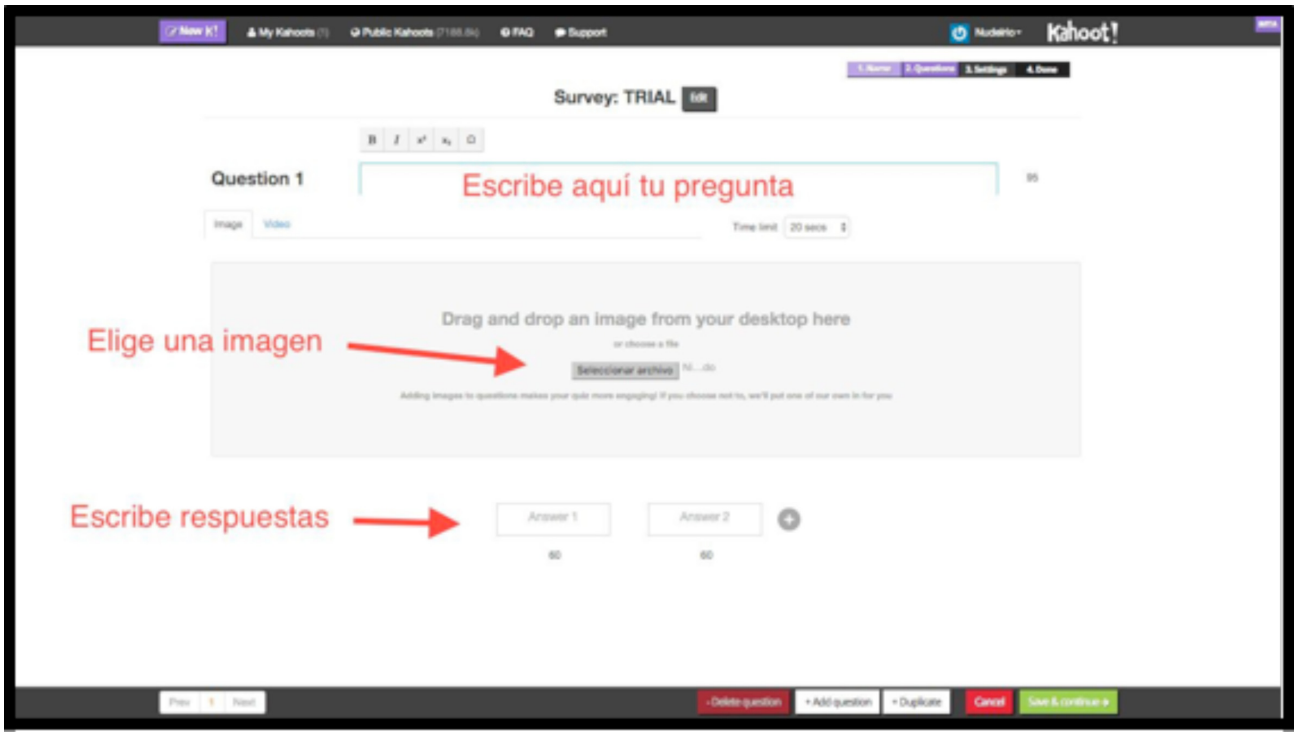



*Figura 3.5*

5. Tras haber añadido algunas especificaciones más, puedes seleccionar una imagen de portada para el Kahoot. Después, se marca "*done*".

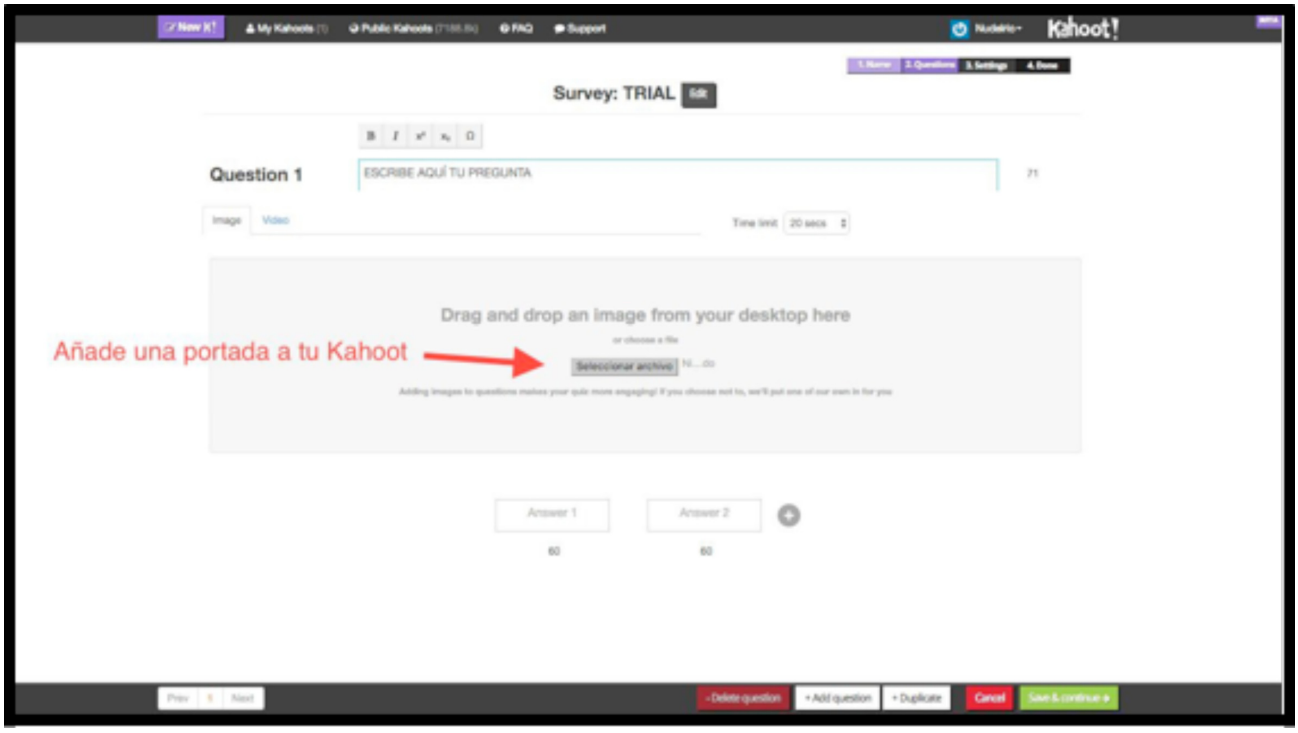



*Figura 3.6*

6. El Kahoot ya está listo para jugar marcando "*Play*". La herramienta dispone de la opción de compartir en algunas redes sociales. También se puede seleccionar la opción "*Preview*" para comprobar su funcionamiento antes de llevarlo al aula.

*Figura 3.7*

## 3.2. Kahoot aplicado al análisis de necesidades

Como ya se ha visto, Kahoot es una herramienta interactiva que permite realizar cuestionarios sobre las necesidades de nuestros alumnos de forma lúdica en el aula. Esta información se consigue de forma inmediata mientras se realiza como actividad de aula. Además, la herramienta da la opción de ver las respuestas de los alumnos en un Excel descargable.

### 3.2.1. Propuesta de aplicación en el aula

El profesor que decide realizar un cuestionario que refleje las necesidades de su grupoclase deberá trabajar con la función *Survey*. Se propone el siguiente procedimiento:

1) Se pide a los alumnos que se descarguen la aplicación "Kahoot" en sus smartphones, o bien visiten la página https://kahoot.it/#/ en sus tabletas o portátiles. Mientras tanto, el profesor debe entrar en su cuenta de usuario de www.getkahoot.com y seleccionar el Kahoot previamente preparado para la clase. En ese momento aparece un PIN que los alumnos habrán de teclear en sus dispositivos móviles para acceder al cuestionario.
2) Se pide a los alumnos que introduzcan el PIN y un nombre de usuario para poder iniciar el juego.
3) Una vez registrados todos los participantes en el juego, se explica a la clase que, en la pantalla del ordenador del profesor, van a ver una serie de preguntas sobre sus necesidades en el aula de EFL. Las verán proyectadas de una en una. Primero aparecerá durante unos segundos la pregunta y a continuación se le añadirán las posibles respuestas.
4) Tendrán los segundos que haya estimado el profesor para contestar cada una de las preguntas. Se ha de insistir en que no hay una respuesta correcta, sino que cada alumno debe encontrar la respuesta que mejor se adecúe a su situación personal. No se trata de un examen, sino de un análisis de sus necesidades.
5) Una vez transcurrido este tiempo, aparecerá un gráfico con el número de respuestas que ha obtenido cada una de las opciones dadas y a continuación un ranking con los nombres de los alumnos que han contestado más rápidamente.
6) Cuando se han respondido todas las preguntas, aparece en la pantalla el ranking final de los cinco alumnos más rápidos en contestar.

Terminada la clase, el profesor puede analizar los resultados del cuestionario gracias a las estadísticas que ofrece Kahoot. Este es el momento de aplicar los resultados a la programación de las unidades didácticas del curso.

## 3.3. Otras aplicaciones de Kahoot al aula de EFL

Además de la función *Survey*, Kahoot ofrece otras dos llamadas *Quiz* y *Discussion*. Al igual que *Survey*, ambas sirven para gamificar la clase de EFL y abren la puerta a muchas posibilidades de juego. A continuación se proponen algunas. En https://getkahoot.com/waystoplay se pueden encontrar más ideas y muestras de experiencias practicas de aplicación.

### 3.3.1. *Quiz*

Se trata de la función más lúdica que ofrece Kahoot. Sigue el mismo mecanismo que *Survey*, con la diferencia básica de que no todas las respuestas del cuestionario son correctas. Ello lo hace más competitivo, puesto que, al final del mismo, el ranking mostrará la lista de los cinco alumnos no sólo más rápidos, sino también los más acertados en sus respuestas. Ello posibilita recompensar al / los ganador/es con algún tipo de premio, si el profesor lo considera adecuado.

Un cuestionario de *Quiz* puede usarse en clase de EFL para:

- Empezar la clase introduciendo conceptos o contenidos nuevos que luego se desarrollarán a lo largo de la clase.
- Romper el hielo o cambiar el ritmo de la clase.
- Repasar o reforzar contenidos, especialmente antes de un examen.
- Evaluar los conocimientos adquiridos.

- Pedir a los alumnos que creen ellos mismos un cuestionario para sus compañeros.
- Competir contra sí mismos utilizando la opción de "Ghost Mode" una vez terminado un Quiz. Este modo permite a los estudiantes volver a completar el cuestionario a la vez que sus fantasmas, que darán las mismas respuestas y a la misma velocidad que la primera vez que lo hicieron. En la clasificación final aparecerá el nombre de los jugadores reales y el de sus fantasmas para poder comparar el resultado obtenido la primera y veces posteriores que se ha realizado el cuestionario.

*Figura 3.8*

### 3.3.2. *Discussion*

Esta última opción que da Kahoot consiste en lanzar una sola pregunta al grupo de clase. Posibles aplicaciones en el aula de EFL son:

- Activar conocimientos previos sobre un tema nuevo.
- Comprobar conocimientos sobre un tema ya conocido.
- Introducir un tema nuevo para un debate posterior.

## Conclusiones

Tras haber expuesto en este trabajo algunos de los beneficios observados de la "gamificación" en la clase de lengua extranjera, cabe decir que, por sí misma, no asegura el éxito en el aprendizaje de EFL. Es necesario que el profesor se asegure de que existe un aprendizaje real, es decir, que exista un objetivo lingüístico en la tarea propuesta. Si este elemento no está claro a lo largo de la actividad, causaría el efecto contrario del que se busca pues podría provocar desinterés por parte del estudiante.

En cuanto a la herramienta digital escogida, Kahoot, puede ser una buena propuesta de aprovechamiento de las nuevas tecnologías que conviven con nativos digitales comos nuestros estudiantes. Analizar los conocimientos y experiencias previas de nuestros alumnos mediante cuestionarios es una tarea que se puede llevara cabo en el aula de EFL de forma interactiva utilizando dispositivos móviles.

Existen muchas otras herramientas digitales para realizar cuestionarios en el aula como por ejemplo, Socrative o Google Forms. Se trata de recursos perfectamente válidos para analizar las necesidades de nuestros alumnos, sin embargo Kahoot destaca principalmente por tener una interfaz más atractiva, incluso ofrece la posibilidad de proyectar un vídeo de Youtube o una imagen mientras los alumnos se están conectando al juego. Además de ello, Kahoot es una herramienta más ágil y dinámica, ya que el estudiante responde en el mismo momento en el aula y dispone de un tiempo limitado para ello, lo cual fomenta es espíritu competitivo. Sin embargo, y a diferencia de otros cuestionarios digitales, Kahoot tiene el inconveniente de no permitir la inclusión de preguntas abiertas, muy útiles en algunos de los casos para que el alumno se exprese libremente.

En nuestro caso, la experiencia de utilizar Kahoot en en el aula de EFL con varios grupos de estudiantes universitarios ha sido muy positiva. Sin embargo, cabe mencionar la posibilidad de encontrar algunos inconvenientes en otros contextos educativos: la herramienta requiere la utilización de un dispositivo móvil, tablet o portátil, por lo que no se podría proponer un Kahoot con un grupo al que no se le permitiese llevar el móvil

a clase; además, es necesario que exista conexión inalámbrica de internet en toda el aula y que los dispositivos móviles utilizados reciban bien esa señal wifi.

## Referencias bibliográficas

Brindley, G. (1989) “The role of Needs Analysis in Adult EFL Program Design”, en R.

K. Johnson (1989). *The Second Language Curriculum*. Cambridge: Cambridge University Press.

García SantaCecilia, A. (2000). *Cómo se diseña un curso de lengua extranjera*. Madrid: Arcolibros.

Kapp Karl M. (2012): *The Gamification of Learning and Instruction: Gamebased Methods and Strategies for Training and Education*, Pfeiffer, USA.

Kapp Karl M. (2013): *The Gamification of Learning and Instruction Fieldbook: Ideas into Practice*, Pfeiffer, USA.

McKay, H. (1999). *Teaching Adult Second Language Learners*. Cambridge: Cambridge University Press.

### Referencias electrónicas

https://getkahoot.com

https://kahoot.it/#/

https://getkahoot.com/waystoplay

http://www.socrative.com/

https://www.google.es/intl/es/forms/about/