

***Kahoot!* y *Challenge*, recursos online para las asignaturas de “Lengua española” y “Lengua inglesa” en los grados de Traducción y Comunicación Intercultural, Publicidad y Relaciones Públicas y Turismo**

Montoya¹, Ana; Moss, Sarah¹; Riestra, Blanca²

¹*Escuela Universitaria de Turismo-CENP, A Coruña (centro adscrito a la UDC)*

²*CESUGA, A Coruña.*

RESUMEN

Blanca Riestra propone la utilización del *Kahoot!* para fomentar la motivación en las asignaturas de “Lengua española I” en el primer curso del grado de Traducción y Comunicación Intercultural y “Lengua y Comunicación” en primero curso del grado de Publicidad y Relaciones públicas. Mediante esta herramienta de gamificación se establece un método pedagógico novedoso que complementa con éxito la retención de conceptos teóricos arduos como son todos aquellos relacionados con la lingüística, incrementando el interés del alumnado. En este mismo espíritu de gamificación e introducción de las TIC en las aulas, Sarah Moss y Ana Montoya proponen un reto (*challenge*) para los estudiantes de “Idioma moderno: inglés” en primer curso del grado de Turismo y para el programa de simultaneidad del grado de Turismo y Ciencias Empresariales. Se busca que los estudiantes tengan que demostrar y aplicar, al final del cuatrimestre, todos los conocimientos adquiridos a lo largo de los cuatro temas que conforman el curso y que los combinen para superar el reto propuesto por el profesor al comenzar el cuatrimestre. El objetivo es mantener la atención del estudiante desde el primer momento y que vean que los contenidos no son unidades independientes, sino que se complementan y se aplican finalmente en un contexto real.

PALABRAS CLAVE: *Kahoot!*, challenge, gamificación, M-LEARNING, TIC

CITA RECOMENDADA:

Montoya, A.; Moss, S.; Riestra, B. (2019): *Kahoot! y Challenge*, recursos online para las asignaturas de “Lengua española” y “Lengua inglesa” en los grados de Traducción y Comunicación Intercultural, Publicidad y Relaciones Públicas y Turismo. En De la Torre Fernández, E. (ed.) (2019). *Contextos universitarios transformadores: construyendo espacios de aprendizaje. III Jornadas de Innovación Docente*. Cufie. Universidade da Coruña. A Coruña (pág. 57-70).

DOI capítulo: <https://doi.org/10.17979/spudc.9788497497121.057>

DOI libro: <https://doi.org/10.17979/spudc.9788497497121>

ABSTRACT

Blanca Riestra proposes the use of *Kahoot!* to boost motivation in ‘Spanish Language I’, a subject taught in year one of the Degree in Translation and Intercultural Communication, and ‘Language and Communication’, taught in year one of the Degree in Advertising and Public Relation. This gamification tool forms the basis of an innovative teaching method that effectively consolidates complex theoretical linguistic concepts, whilst at the same time stimulating and retaining students’ interest. In line with the notion of gamification and the application of ICTs in the classroom, Sarah Moss and Ana Montoya have created a challenge for the students of English for specific purposes within the subject taught in year one of the Degree in Tourism and the simultaneous degree programme for Tourism and Business Science. The objective is that by the end of the teaching period, students are able to demonstrate the acquisition and application of the skills and knowledge acquired through the four modules that comprise the subject by completing the challenge. A second objective is to retain students’ interest and attention throughout the course, highlighting the transversal, interdisciplinary nature of the subject and the possibility of applying the contents to real contexts.

KEY WORDS: *Kahoot!*, challenge, gamification, M-LEARNING, ICTs

1. INTRODUCCIÓN

En los últimos tiempos, hemos asistido al auge de la gamificación, del inglés *gamification*, con la introducción de herramientas lúdicas en el aula, utilizando elementos propios del juego en un entorno ajeno a éste. Esta práctica, que no es nueva, se ve especialmente favorecida por las posibilidades que ofrece la tecnología multimedia. Además en el caso del *Kahoot!*, no sólo se permite el uso del *smartphone* en el aula —práctica controvertida y generalmente proscrita en las clases de los grados que nos ocupan— sino que la actividad gira entorno a ese uso. A la implementación transgresora de este elemento se añade la inevitable competitividad constructiva que se crea a la hora de adquirir conocimientos y ponerlos en evidencia frente a los propios compañeros, en una especie de carrera contra reloj que se evidencia en la pantalla. Y, por supuesto, quizás la mayor innovación sea que la implementación de este instrumento ocurra en materias habitualmente tan convencionales como las de “Lengua española I” y “Lengua y comunicación” para estudiantes en primer curso de Traducción y Comunicación Intercultural y Publicidad y Relaciones Públicas, impartidas en el Centro Universitario privado CESUGA de A Coruña, y a las que corresponden 6 créditos ECTS. Se trata, además, de módulos con un fuerte contenido memorístico, no sólo en lo que concierne a las bases teóricas de la Lingüística, sino también por lo que conlleva de aprendizaje de las nuevas normas de ortografía de OLE10, subdivididas en sus correspondientes planos fónicos, morfosintácticos y semánticos.

En ese mismo espíritu hemos implementado un reto (*challenge*) para los estudiantes de la asignatura “Idioma Moderno: inglés” en primer curso del grado de Turismo y para el programa de simultaneidad del grado de Turismo y Ciencias Empresariales. Con esta propuesta pretendíamos que los estudiantes demostrasen y aplicasen, al final del cuatrimestre, todos los conocimientos adquiridos a lo largo de los cuatro temas que conforman el curso y que los combinaran para superar el reto propuesto por el docente al comenzar el cuatrimestre. El objetivo era retener la atención del estudiante desde el primer momento y hacerle ver que los contenidos no son unidades independientes, sino que se complementan y se aplican

finalmente en un contexto real. Se trata de una asignatura de formación básica de 6 créditos ECTS que se imparte en el primer curso del Grado en Turismo. Se imparte dos veces en el curso: en el primer cuatrimestre en el Grado en Turismo, y en el segundo cuatrimestre para los estudiantes del programa de simultaneidad Grado en Turismo y Grado en Ciencias Empresariales en la Universidade da Coruña.

A diferencia de otras asignaturas en las que los contenidos son totalmente nuevos, en esta la situación es muy diferente si tenemos en cuenta que todos los estudiantes traen un bagaje previo al haber estudiado inglés durante varios años y en lugares diversos, lo cual implica una serie de dificultades. La primera de ellas es la diferencia de nivel entre estudiantes, en base a su grado de contacto con el idioma (colegio /instituto; clases particulares/ academias /EOI; viajes de estudio a países de habla inglesa; cursos académicos en los EEUU, etc.); otra es el cierto “hartazgo” que experimentan con esta asignatura, ya que, en ocasiones, manifiestan que tienen la sensación de que continuamente estudian los mismos contenidos de gramática, vocabulario, etc.

Ante este panorama, nuestra preocupación era concienciar al alumnado de que esta asignatura se enmarca dentro del **Inglés para fines específicos** (ESP en sus siglas en inglés) para cumplir con las competencias específicas del título del Grado en Turismo que son “trabajar en inglés como lengua extranjera” y “trabajar en medios socioculturales diferentes” y para desarrollar un contenido que resulta nuevo para la gran mayoría. Todo lo mencionado se consigue a través de una serie de actividades que se alejan de los formatos tradicionales de enseñar las cuatro destrezas (*reading, writing, speaking y listening*). Un factor de innovación ya aplicado en la conceptualización de la asignatura es la transversalidad de su contenido, que la relaciona directamente con otras asignaturas del primer curso: Introducción al Turismo, Geografía Turística y Patrimonio Cultural.

Los temas en torno a los que se articula su contenido son cuatro, cada uno con un campo semántico específico: la historia del turismo, la estructura de la industria turística, la gastronomía y el patrimonio cultural. En el caso particular de este último tema y en relación

directa con la asignatura de Patrimonio, se incluye una actividad, una visita guiada por la ciudad, que se realiza en inglés. Su evaluación forma parte tanto de la asignatura de inglés como de Patrimonio Cultural. Con el proyecto de innovación docente que presentamos aquí, la asignatura de Informática de gestión también se incluye en este enfoque transversal.

2. DESCRIPCIÓN DE LA EXPERIENCIA

En el caso de *Kahoot!*, estamos ante una aplicación disponible en Internet que genera una serie de pruebas interactivas que pueden ser confeccionados por el docente a medida. En nuestro caso la decisión de implementar el uso de *Kahoot!* en el aula surge de cierta información obtenida a través de unas jornadas de innovación docente a las que asistimos en Zaragoza, organizadas por la Universidad de San Jorge. El docente que proponía la utilización de esta tecnología comentó su especial utilidad para el repaso de materias memorísticas y áridas como, en su caso, del módulo de Anatomía aplicada en el grado de Fisioterapia.

A la vista de esta experiencia, nos pareció que su uso podía adecuarse muy bien al estudio y repaso de nuestra asignatura de Lengua, sobre todo en cuanto a la memorización de conceptos básicos de Lingüística general y la asimilación de las novedades ortográficas que son por otro lado difíciles de retener si no es a través de la confección de repertorios y listas cuando menos aburridas.

Para ello, al final de la impartición de cada bloque temático, creamos una serie de *tests ad hoc* y propusimos a los estudiantes la actividad en clase. El desarrollo de la actividad es muy sencillo: Sin necesidad de descargar la aplicación en sus teléfonos, los estudiantes entran en la página web con unos alias y en la pantalla se proyecta cada una de las interfaces donde aparece cada una de las preguntas y sus respuestas. Durante veinte segundos los participantes pueden escoger la respuesta correcta. Esto genera una serie de rankings que va modificándose según la evolución del juego.

Esta actividad permite alcanzar varios objetivos: la motivación del alumnado, la dinamización del aula y la contextualización de los conocimientos que se pretenden transmitir. El docente

puede así también ser consciente del nivel de aprendizaje del grupo y detectar carencias antes de los exámenes parciales.



Imagen 1.

Por otro lado, el objetivo final de nuestro segundo proyecto de innovación docente propuesto, aplicado a la asignatura “Idioma moderno: inglés”, era, sobre todo, que los estudiantes trabajasen de forma **colaborativa** (en grupos reducidos y el grupo entero) siguiendo una metodología y empleando una serie de herramientas para ofrecer un producto online: una ruta turística por la ciudad con un hilo conductor que es la gastronomía, y al mismo tiempo ofrecer información acerca del patrimonio tangible e intangible de la ciudad. La presentación de esta tarea se hizo bajo el perfil de un reto, en el que los estudiantes no solo colaboraban, sino que al mismo tiempo competían entre sí para presentar el producto más atractivo e innovador. Tuvieron la oportunidad de emplear herramientas informáticas y recursos online, pero además de hablar y escribir en inglés, adquirir nuevo vocabulario sobre un aspecto fundamental para el turismo en A Coruña y Galicia y una tendencia en alza: el turismo gastronómico.

Normalmente, las rutas turísticas incluyen información sobre opciones para comer, pero no forman el eje central de la ruta. En nuestro caso, la idea central es que los estudiantes seleccionen aspectos particulares del patrimonio gastronómico de la ciudad, y que los utilicen para suscitar interés en su patrimonio artístico, histórico y natural.

Algunos de los ejemplos a los que se puede recurrir son:

- **El mercado de pescado de la Plaza de Lugo:** actividad portuaria; distrito pescadería, zona del Ensanche, arquitectura modernista, etc.
- **(alta cocina) Restaurante Estrella Michelin Arbore da Veira:** entorno natural del Monte de San Pedro.
- **(cocina 'low cost') La Bombilla:** Calle de los Vinos, Calle Real y entorno.
- **Manuel María Puga y Parga (Picadillo):** Concurso de tapas, ayuntamiento, Plaza de María Pita, etc.
- **Emilia Pardo Bazán, autora de *La cocina española antigua* y *La cocina española moderna*:** Casa-museo, Real Academia Gallega, Jardines de Méndez Núñez, Iglesia de Santiago, Ciudad Vieja,...

Para llegar a este producto final, los estudiantes tienen que seguir una metodología articulada en torno a una serie de actividades en las que simultáneamente tienen que combinar diferentes herramientas informáticas.

3. METODOLOGÍA Y DINÁMICA DE APRENDIZAJE

Es bien sabido que con las redes sociales los juegos sociales han aumentado y forman parte de nuestras vidas y de las de los estudiantes. Millones de personas viven diariamente enganchados a esos juegos, hecho que nos demuestra que al ser humano no solo le atrae el acto de jugar, sino que también siente una atracción por los juegos sociales. La razón que explica este comportamiento no es más que el poder comunicarse y relacionarse con los amigos.

Este espíritu de “gamificación” (*gamification*) es el que nos mueve a nosotras y que tratamos trasladar a un contexto no lúdico como es, en nuestro caso, el aula. La misión es tratar de conseguir atraer al estudiante para que se sienta motivado al estudiar la lengua inglesa en el entorno del turismo y, al mismo tiempo, que aprendan de una manera más innovadora o no convencional.

El concepto de *gamification*, término relativamente nuevo ya que nació en el año 2002, nos permite usar elementos y técnicas propios de los juegos dentro de contextos no lúdicos. Tomando ese concepto de juego para aplicarlo a la asignatura, nuestro contexto o “entorno de juego” es el aula, sobre todo en lo que a la parte teórica respecta y, al mismo tiempo —en la propuesta del *Challenge*— nace una nueva aula que es la propia ciudad de A Coruña. De este modo, ampliamos el proceso formativo de los estudiantes sacándolos fuera del entorno convencional y de confort en aras de fomentar un aprendizaje comprensivo, más crítico a la vez que se implementa el contexto de aprendizaje fuera del aula.

Es con todos estos elementos en mente, que —en esta segunda iniciativa—, hemos planteado a los estudiantes llevar a cabo un reto, como ya se ha mencionado, en el que, una vez distribuidos en grupos, tienen que competir entre ellos para presentar un producto turístico de la forma más innovadora posible. Otro de los condicionantes es que los grupos no superen los cuatro miembros y que, a su vez, todos sean capaces de exponer cualquiera de las partes de su trabajo.

En su proyecto, cada grupo tiene que diseñar un blog y presentar un producto para visitantes que deseen conocer A Coruña desde una perspectiva nueva, en la que los estudiantes, partiendo de la gastronomía como eje central del trabajo, consigan aunarla con la historia de la ciudad y la información práctica propia de un guía turístico (guía de grupos por la ciudad, direcciones, información local, ...) que se les irá proporcionando en las clases teóricas.

4. RESULTADOS

En el caso de la aplicación del *Kahoot!*, el resultado de la actividad ha sido plenamente satisfactorio. Los estudiantes se muestran muy motivados, cuentan los días que faltan hasta el próximo juego y parecen estudiar con más gusto para adelantar a sus compañeros en el ranking del *Kahoot!* que para los exámenes. La naturaleza de la actividad se adecúa perfectamente a sus rutinas diarias ligadas a los dispositivos multimedia y a los juegos online, combinando aprendizaje con interacción *inter pares*. Además, nos parece que, desde un

punto de vista didáctico, resulta más fácil cumplir con los objetivos fijados de la asignatura pues los estudiantes, de manera poco consciente, ejercitan su memoria y barajan los datos de manera mucho más ágil a través de esta herramienta innovadora.

Nos gustaría citar algunas de las opiniones facilitadas por los estudiantes:

“Es una forma dinámica, divertida y sanamente competitiva para con tus compañeros de responder a preguntas sobre la asignatura en cuestión. Hace que estemos más atentos y le pongamos más ganas a la actividad”. (Pitu)

“Si, el uso de esta aplicación me parece muy interesante en esta asignatura debido a que ayuda a seguir con más control el temario y a evaluar nuestros conocimientos sin tener que esperar al examen final. También es divertido y ameno hacer estas pruebas de conocimiento de esta forma, interaccionando con un dispositivo electrónico (PC, tablet o móvil). Además de hacer la competición entre compañeros más sana sin haber notas del 1 al 10”. (Fermín)

“Defiendo que el Kahoot! es una forma interesante de repasar la lección previamente a un examen y una forma excelente de motivación para el alumnado en cuestión”. (Sabela)

En cuanto a la segunda de las experiencias, el *Challenge*, ya se ha comentado que el objetivo con este trabajo no es sólo que aprendan inglés y que lo aprendan para su aplicación en el sector turístico, sino que al mismo tiempo se abarquen otras asignaturas, como las ya mencionadas. Es en este punto donde la asignatura de Informática de Gestión juega un papel muy importante.

Cabe mencionar que, dado que es el primer curso que presentamos la asignatura con este enfoque, todavía no se dispone de blogs de otros estudiantes que sirvan de referencia. Aun así, disponemos de ejemplos de blogs elaborados en cursos anteriores en esta asignatura en los que los estudiantes elaboraban una ruta turística (gradotur.wordpress.com):

1. <http://turleyendas.wordpress.com>
2. <http://poramoralmuseos.wordpress.com/contacto/>

Con la elaboración de estos blogs implicamos, por una parte, la asignatura de Informática en la que aprenden a crear un blog y, por otra parte, ya que tienen que incluir el contenido histórico de la ciudad, los contenidos aprendidos en la asignatura de Patrimonio Cultural.

Desde el punto de vista de la incorporación y potenciación de las herramientas tecnológicas y el aprendizaje colaborativo hemos incorporado el uso de la herramienta Office 365, One Drive y la herramienta *Teams* (https://teams.microsoft.com/_#/discover)

Con esta herramienta creamos:

1. Un archivo con un glosario común para toda la clase de términos en inglés útiles para la redacción del blog.
2. Otro archivo con los platos más representativos de la cocina gallega en lengua inglesa y traducción de términos propios de esta gastronomía.
3. Un bloc de notas con recursos externos como enlaces a páginas web o lugares de interés donde se pueda obtener más información que ayuden a la elaboración del blog.

Estos archivos son de acceso común a los estudiantes del curso y en su elaboración deben colaborar todos haciendo aportaciones periódicas que el profesor irá monitorizando.

Cada grupo, a su vez, debe de crear: primero, un foro privado para conversar sobre el desarrollo y evolución del blog en la que es obligatoria la participación y aportaciones de todos los miembros del grupo. En segundo lugar, a mayores, cada grupo tiene que crear un archivo o bloc que sea un diario de trabajo del grupo en donde se reflejen las tareas que se van desarrollando semanalmente o cada dos semanas (en este nuevo curso se verá la frecuencia que es más conveniente).

5. EVALUACIÓN

En cuanto a la importancia de estas actividades innovadoras en la evaluación de las asignaturas que nos ocupan, por lo que respecta al *Kahoot!* su valor es puramente

instrumental y no se valoran los resultados obtenidos en los juegos dentro de la nota final de “Lengua española A 1” o de “Lengua y Comunicación”.

Sin embargo, el *Challenge* sí que contribuye a la evaluación de la asignatura de “Idioma moderno: inglés”. La valoración de esta se compone de dos partes: la nota del trabajo y un examen escrito. El trabajo lo expone cada grupo, tanto en el grado simple como en el grado doble en el aula y el profesor escogerá uno para que represente su curso. En cuanto a la subida de los trabajos a la plataforma del centro no se realizará hasta que haya finalizado el curso, puesto que en el grado simple la asignatura es impartida durante el primer cuatrimestre y en el grado doble en el segundo.

Como aliciente motivador, se ha pensado realizar al final del curso una presentación pública en el centro de los dos mejores trabajos, representando a cada grado. En junio, una vez finalizados los exámenes, se realizará una exposición pública ante todos los estudiantes y profesores del centro para votar por uno de los dos. El blog que resulte ganador recibirá un premio que consistirá en ir a comer o cenar en uno de los lugares recogidos en el blog.

6. CONCLUSIONES

La implementación de *Kahoot!* como complemento para la enseñanza de Lengua Española nos parece muy recomendable, siempre y cuando no deje de combinarse con otras actividades ineludibles, tales como la preparación de trabajos orales y escritos, los comentarios de textos y las lecturas complementarias, que de ninguna manera pueden ser sustituidas por la gamificación. Podríamos señalar algunos inconvenientes de la actividad: por ejemplo, el hecho de que los cuestionarios sean materiales que deben ser confeccionados y personalizados exige un alto grado de trabajo por parte del docente. Quizás debiéramos señalar también la inevitable simplificación que la rutina del *Kahoot!* pudiera introducir en el aprendizaje de los jóvenes, que se acostumbran así a trabajar sólo para objetivos a corto plazo.

En cuanto a la implementación de nuestro *Challenge* en la asignatura de Idioma Moderno: Inglés, la pregunta que puede surgir tras lo expuesto hasta este punto puede ser, ¿por qué

hemos optado por un “reto”? Como ya se ha comentado, las razones son múltiples. Algunas van desde fomentar el esfuerzo o la motivación hasta conseguir que vean que lo que aprenden vale para algo y vale porque los contenidos los pueden aplicar en una situación real. En ese sentido el resultado ha sido un franco éxito en lo que se refiere a aprendizaje colaborativo y transversalidad.

7. REFLEXIÓN FINAL

La sociedad avanza y con ella, de la mano, debe ir la educación. Los docentes no pueden vivir apartados de las nuevas tecnologías y, en consecuencia, las clases no pueden ser las mismas.

Si para nosotros todos estos cambios suponen un reto en el que debemos ser capaces de transformar la enseñanza, con esta propuesta lo que buscamos es escapar de la enseñanza más tradicional presentando nuevos espacios para la formación del estudiante para que ellos, a su vez, vean y busquen nuevas posibilidades de acción y se den cuenta de que también tienen que superar su propio reto personal que es aprender y valerse de lo aprendido.

Si el estudiante desarrolla su capacidad creativa, si le permitimos expresarse y mostramos una nueva forma de presentar e integrar las competencias académicas y profesionales que éste debe alcanzar, el estudiante se sentirá más motivado y verá que los conocimientos adquiridos tienen una aplicación práctica real.

8. REFERENCIAS

Abada Itoiz, N., *La Coruña vive su arte. Blog*,

[<https://poramoralosmuseos.wordpress.com/contacto/>], último acceso 13/12/2018.

Ayuntamiento da Coruña, *Página de Turismo*,

[<http://www.coruna.gal/portal/es/ciudad/turismo?argIdioma=es>], último acceso 13/12/2018.

Cortizo Pérez, J. C., Carrero García, F., Monsalve Piqueras, B., Velasco Collado, A., Díaz del Dedo, I., Pérez Martín, J. (2011), « Gamificación y Docencia: Lo que la Universidad tiene que

aprender de los videojuegos », *VIII Jornadas Internacionales de Innovación Universitaria. Retos y oportunidades del desarrollo de los nuevos títulos en educación superior*, [http://abacus.universidadeuropea.es/bitstream/handle/11268/1750/46_Gamificacion.pdf?sequence=2.], último acceso 26/7/2014.

Domínguez, D., *TurLeyendas. Blog dedicado al storytelling de leyendas en la comarca de Lugo*, [<https://turleyendas.wordpress.com/>], último acceso 13/12/2018.

Enciclopedia Británica, “A Coruña”, [<https://www.britannica.com/place/A-Coruna-Spain>], último acceso 13/12/2018.

Fernández Suarez, Ana Patricia (1998), “Las estrategias de Aprendizaje: Características básicas y su relevancia en el contexto escolar”, *Revista Psicodidáctica*, num. 6., Universidad del país Vasco, España.

Frida, A.B. & Hernández, R. G. (1999), *Estrategias Docentes para un aprendizaje Significativo*. McGraw-Hill: México.

Oxford, L. R. (1990), *Language learning strategies*, The University of Alabama: Boston, Massachusetts..

Pavlus J. «Reasons Why "Gamification" is Played Out», *Blog Fast Company*: 11/07/2010, [<http://www.fastcodesign.com/1662656/sixty-two-reasons-why-gamification-is-played-out>], último acceso 13/12/2018.

Pérez, O., “Ludificación” en la narrativa audiovisual contemporánea” (2012), *TELOS* (93), pp. 1-10.

Smith, S. (2011), “This Game Sucks: How to Improve the Gamification of Education”, En *EDUCAUSE Review*, 1, pp. 58-59.

Xunta de Galicia, *Página de Turismo*, [http://www.turismo.gal/que-visitar/ciudades/a-coruna?langId=en_US], último acceso 13/12/2018.

