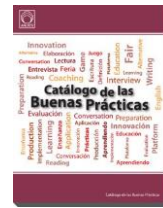




# Catálogo de las Buenas Prácticas



## El uso de concursos digitales en la enseñanza del idioma inglés

Sandra Hornung  
Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo  
sandra.hornung1@gmx.de

### Resumen

La base del aprendizaje exitoso en la lengua inglesa conlleva un alto grado de motivación de los estudiantes. Sin duda, al realizar juegos o adivinanzas dentro del salón aumenta su atención y motivación. La plataforma *Kahoot!*<sup>1</sup> logra entusiasmar a los alumnos a través de una combinación interesante: realizar un concurso real en el salón de clase, utilizando las nuevas herramientas de la tecnología. Con esta práctica los alumnos reforzarán el conocimiento de vocabulario y estructuras gramaticales.

**Palabras clave:** aprendizaje, concurso, aplicación, tecnología móvil, vocabulario

### Abstract

Having highly motivated English language students in class is an essential precondition for a successful learning. The attention and motivation of students can be increased by playing games or riddles. The free Online-Platform *Kahoot!*<sup>1</sup> excites the students through an interesting combination: having a real competition in class using new technology. This good-practice presents the positive impact of this platform in the classroom to strengthen the knowledge about vocabulary and grammatical structures in a playful way.

**Key words:** learning, mobile technology, platform, riddles, vocabulary

### Características generales de la buena práctica (BP):

Está diseñada para un tipo de curso curricular de modalidad presencial, el objetivo que persigue el curso es de 4 habilidades y el nivel de dominio de la lengua al inicio del curso es A1 de acuerdo con el Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER).

---

<sup>1</sup> <https://kahoot.com/>

## Contexto

1. **Nombre del curso:** Inglés IV
2. **Tipo de curso:** Curricular
3. **Modalidad del curso:** Presencial
4. **Objetivo persigue el curso:** 4 habilidades
5. **Duración en horas:** 61-80
6. **Distribución del tiempo:** 4 horas por semana, dos veces a la semana
7. **Nivel de dominio de la lengua al inicio del curso:** A1

## Contexto de la práctica

**Número promedio de alumnos:** 21-30

**Habilidad(es) comunicativa(s), académicas o digitales a las que responde su BP:** Escritura y lectura.

**Necesidades, dificultades y/o particularidades académicas que lo llevaron a decidir que era conveniente implementar la intervención didáctica:** Esta práctica responde a las necesidades de los alumnos adolescentes, porque los estudiantes pueden utilizar las nuevas tecnologías dentro del salón de clases y este recurso aumenta su concentración y motivación, de igual modo se puede reforzar el vocabulario y las estructuras gramaticales de una manera lúdica; lo anterior se realiza a través de un concurso que llevan a cabo con sus compañeros de clase.

**Factores afectivos que incidieron en el diseño/implementación de la BP:** Ansiedad, motivación y estilos de aprendizaje.

**Objetivos:** Con esta práctica se busca lograr el reforzamiento de la comprensión de lectura en los estudiantes, mejorar sus conocimientos de vocabulario y de estructuras gramaticales, así como el uso de las nuevas tecnologías, aumentar el interés y la motivación de los estudiantes en el aprendizaje del idioma inglés.

## Descripción de la BP

### Procedimiento

Trabajo previo del profesor:

El mejor momento para implementar el juego de adivinanza de acuerdo al ciclo de enseñanza-aprendizaje, o secuencia didáctica, es la fase de práctica. En la primera fase el docente presenta un nuevo tema o una nueva unidad a los estudiantes. Posteriormente el docente se enfoca a las nuevas estructuras gramaticales o al nuevo vocabulario y a continuación inicia la fase de práctica. Se recomienda utilizar la plataforma *Kahoot!* en esta etapa de enseñanza-aprendizaje, ya que el juego de adivinanza se presta para consolidar los nuevos conocimientos adquiridos durante las primeras etapas. En este sentido, el docente determina y elige el vocabulario o la estructura gramatical de la unidad que está impartiendo y según sus observaciones en clase necesita más práctica de los alumnos. Se recomienda enfocarse en una lista de 10 a máximo 15 palabras, o elaborar entre 10 a 15 frases. Las oraciones no deberían ser muy largas: el promedio por oración no debe

exceder de 15 palabras. Posteriormente el docente elegirá de *internet* las imágenes aptas que representan las nuevas palabras o las frases que eligió.

#### Habilidades requeridas:

El docente debe estar al tanto del proceso de aprendizaje de sus alumnos, tiene que saber sus fortalezas y debilidades. De acuerdo a sus debilidades, puede elegir el vocabulario o las estructuras gramaticales que utilizará para el juego de adivinanza para reforzar los conocimientos de los alumnos. También necesita tener ciertas aptitudes en diseño, ya que las imágenes que elige, deben ser atractivas y fáciles de reconocer. Además es necesario que sea un buen moderador para llevar a cabo exitosamente el concurso en pleno.

#### Fase de preparación:

1. El docente se registra en la plataforma *Kahoot!* en el *link*:
  - a. <https://create.kahoot.it/register>
2. El docente crea un nuevo juego de adivinanza en *New Kahoot!*, utilizando el vocabulario o las estructuras gramaticales del programa que imparte y enriquece el juego de adivinanza con imágenes.

#### Fase de implementación en la clase:

3. El docente necesita tener un aula que cuente con computadora, proyector y una estable conexión de *internet (WiFi)*
4. El docente entra a la plataforma de *Kahoot!* en el salón de clase y elige su juego que ya preparó con anticipación. Posteriormente elige la opción *Play Kahoot!* y hace visible la pantalla a través del proyector para que los alumnos puedan observar la plataforma.
5. Los alumnos también entran a la plataforma a través de sus celulares con tecnología *Smart* a través de la red *WiFi* de la escuela. Si no todos los estudiantes cuentan con celulares con tecnología *Smart*, o si el grupo es muy numeroso, el docente puede dividir a sus alumnos en diferentes equipos. Cada equipo debe contar con un *Smartphone*.
6. El docente proporciona un número a los estudiantes, con el cual ellos pueden registrarse en la plataforma con un nombre de usuario.
7. En cuanto todos los estudiantes se hayan registrado, el docente elige la opción *Play* y el juego inicia automáticamente.
8. Los alumnos deben elegir la respuesta correcta de cada pregunta, teniendo un tiempo limitado disponible. por cada respuesta correcta, el estudiante recibe un cierto puntaje. Para esto, los alumnos pueden ver por ejemplo la imagen y tienen que seleccionar la palabra correspondiente en inglés.
9. Al terminar el juego de adivinanza, la plataforma elige el jugador o el equipo que ganó el concurso.
10. El docente termina la práctica, felicitando al ganador o a los ganadores.

El tiempo de la práctica depende del número de preguntas que el docente haya generado, se puede aplicar a cualquier nivel de idioma con la finalidad de reforzar el vocabulario de los estudiantes, de nivel A1 hasta C1

del idioma. En general la práctica se puede llevar a cabo aproximadamente en 20 o 30 minutos. La actividad es individual o grupal, al final de la práctica cada participante puede observar su puntaje alcanzado como evaluación.

### **Efectos en los estudiantes**

Los estudiantes siempre se entusiasman mucho con esta práctica, se pudo observar un alto grado de motivación y atención durante la realización de la práctica. Como se trata de una competencia entre todos los integrantes del grupo, los estudiantes prestan completamente su atención al concurso, porque quieren obtener uno de los primeros lugares. Les gusta mucho utilizar sus celulares, porque ellos están acostumbrados a su uso y al incluir los celulares en la clase, la enseñanza se acerca al contexto real de los estudiantes. Por eso, existe una gran aceptación de esta práctica entre ellos y con frecuencia los alumnos mismos piden al docente volver a realizar esta práctica. Sus conocimientos del vocabulario y de las estructuras gramaticales se refuerzan, ya que durante el concurso se practica el vocabulario o la gramática presentada durante la unidad, lo cual fue elegido previamente por el docente de acuerdo a las necesidades de los alumnos. De esta manera, el vocabulario o la gramática se muestran en un nuevo entorno, con la ayuda visual de imágenes atractivas y fáciles de reconocer, lo que ayuda a los alumnos aprender palabras a largo plazo. La práctica es una buena técnica para repasar y practicar el vocabulario o gramática durante la clase de una manera muy divertida. Al final de la práctica, los ganadores reciben un gran aplauso, lo que les motiva mucho. Sobre todo cuando ganan alumnos con bajo rendimiento, ya que durante la práctica, a parte de los conocimientos necesarios, cuenta la velocidad para poder obtener los primeros lugares. Cuando se realiza el juego de adivinanza a través del trabajo grupal, se fortalece la unidad del grupo y los alumnos con alto rendimiento pueden apoyar a los alumnos con bajo rendimiento.

Finalmente esta práctica activa e incluye a todos los alumnos del salón y, se obtienen resultados muy positivos para todos estudiantes en relación a sus habilidades de ortografía y reforzamiento de vocabulario y gramática.

### **Fundamentos teóricos y metodológicos**

Hoy en día la práctica docente ha cambiado a través del desarrollo de las nuevas tecnologías. Como menciona Baloch (2014) en su artículo en el *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, la tecnología ha intervenido en cada disciplina de la educación actual. De esta manera la tecnología ha modernizado plenamente el proceso de enseñanza-aprendizaje, así como la atmósfera del aprendizaje. Hockly (2013) subraya la importancia del uso de la tecnología *Smart* y las aplicaciones en los salones de clases de hoy, ya que aparecieron por primera vez en el año 2009 en la enseñanza del idioma inglés con las aplicaciones para celulares desarrollados por el *British Council*, seguido por diversas *apps* para los libros de cursos. Hockly (2013) destaca, que la ventaja del uso de aplicaciones en las clases de inglés, es el hecho, de que los estudiantes están altamente familiarizados con su uso, porque forman parte de la llamada *mobile literacy* (Hockly, 2013, p. 83), la alfabetización de la red móvil.

Por lo antes mencionado, el proceso de aprendizaje de los estudiantes se encuentra en un proceso de cambio. Es necesario, incluir todas las nuevas oportunidades que ofrecen las nuevas tecnologías en el salón de clase para enriquecer el aprendizaje de los estudiantes y para llamar su atención al acercándose a su contexto real. Se puede obtener un gran beneficio, utilizando estas herramientas en clase. Una de ellos, es el mejoramiento de habilidades de lectura y escritura, ortografía y conocimiento de vocabulario. Parry (2011) manifiesta, que el futuro proceso de aprendizaje de los estudiantes se realizará y será conectado a través del *internet*. Además opina, que enseñar las habilidades de *mobile web literacy*, la alfabetización de la red móvil, tiene la misma importancia que desarrollar las destrezas elementales en el aula. A través del uso de las aplicaciones en el aula, el salón de clase tradicional será transformado y esto ayudará a los estudiantes a desarrollar sus habilidades tecnológicas en el contexto de la enseñanza de la lengua inglesa.

Nosotros, los docentes de inglés de la Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, optamos por implementar esta práctica, porque hemos observado una gran debilidad en los alumnos en relación al conocimiento de vocabulario de inglés. Hemos decidido llevarla a cabo después de una discusión en la Academia de Idiomas en nuestra Escuela Preparatoria que está incorporada a nuestra Universidad Autónoma del Estado de Hidalgo, como estrategia para dar seguimiento al reforzamiento de habilidades del idioma extranjero inglés utilizando las herramientas de las nuevas tecnologías.

### **Materiales y recursos**

Libros de textos, imágenes (jpg/png) de *internet*, plataforma *Kahoot!*, celulares con tecnología *Smart*, conexión de *internet*, computadora, proyector.

### **Características de su BP**

Se utilizó la práctica una vez por semana para repasar y practicar el vocabulario visto en clase. Utilicé la práctica en varios cursos, con nivel A1 y A2 de acuerdo al Marco Común Europeo de Referencia para las lenguas. Es innovadora y creativa, porque desarrolla las habilidades en las nuevas tecnologías. Es efectiva, ya que los estudiantes podían incrementar sus conocimientos de vocabulario y comprensión de lectura. Es replicable, porque se trata de una plataforma virtual, donde se pueden generar bases de datos. Y es reflexiva, porque los alumnos pueden practicar el vocabulario en un entorno nuevo y diferente. Yo como docente pude mejorar mis habilidades en las nuevas tecnologías a través de la implementación de esta práctica, así como me ayudó reflexionar acerca de la importancia del vocabulario en el aprendizaje de idiomas.

### **Referencias**

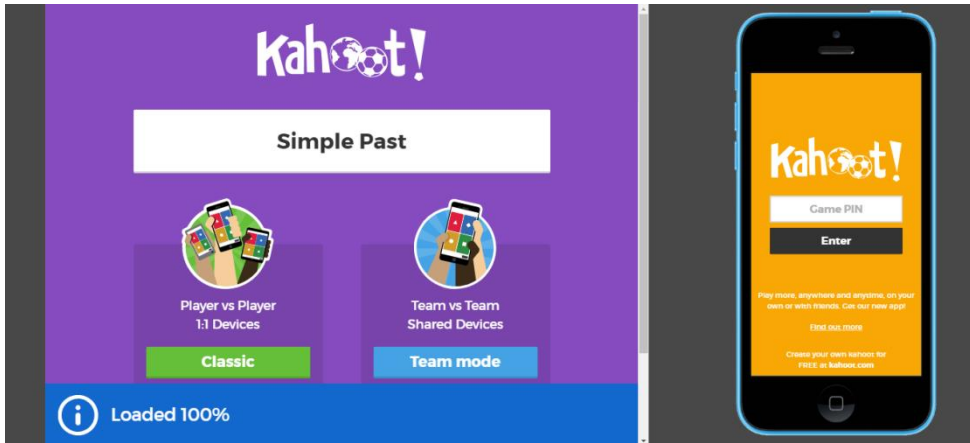
- Baloch, S. (2014). Transition to an Innovative ELT Classroom. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 3(1), 20-23. doi:10.6007/IJARPED/v3-i1/641
- Hockly, N. (2013). Mobile learning. *ELT Journal*, 67(1), 80-84. doi:10.1093/elt/ccs064
- Parry, D. 2011. Mobile perspectives on teaching: mobile literacy. *Educause*, 46(2), 8-14. Recuperado de <https://er.educause.edu/articles/2011/4/mobile-perspectives-on-teaching-mobile-literacy>

Saeed, T., & Amini, N. (2017). Evaluating ELT Materials: A comparison between traditional materials and mobile apps. *International Journal of Foreign Language Teaching and Research*, 5(20), 59-78.  
Recuperado de: [http://jfl.iaun.ac.ir/article\\_49607.html](http://jfl.iaun.ac.ir/article_49607.html)

**Anexos: Evidencias o materiales de apoyo**

1. Kahoot-1
2. Kahoot-2
3. Kahoot-3
4. Kahoot-4
5. Kahoot-5
6. Kahoot-6
7. Kahoot-7
8. Kahoot-8

### 1. Kahoot-1



### 2. Kahoot-2

Question (required)  
Peter \_\_\_\_\_ to school yesterday.

Time limit: 20 sec  
Award points (YES)

Media   
Remove Replace

Answer 1 (required): gone ✓  
Answer 2 (required): went ✓  
Answer 3 (required): go ✓  
Answer 4 (required): goed ✓

### 3. Kahoot-3

Close **K! Question 2** Next

Question (required)  
Susan \_\_\_\_\_ 12 hours last Saturday.

Time limit: 20 sec  
Award points (YES)

Media   
Remove Replace


Answer 1 (required): sleep ✓  
Answer 2 (required): slept ✓  
Answer 3 (required): slept ✓  
Answer 4 (required): sleepy ✓

#### 4. Kahoot-4

Close **K! Question 4** Next

Question (required)  
Tom \_\_\_\_\_ a letter last Monday.

Time limit: 20 sec | Award points: YES

Media  Remove Replace

Answer 1 (required): writes ✓  
Answer 2 (required): written ✓  
Answer 3 (required): write ✓  
Answer 4 (required): wrote ✓






#### 5. Kahoot-5

Kahoot! Find Kahoots My Kahoots My results FAQs Support **New K!** Sandrat029

Climate change  
A private quiz for schools  
Play Challenge

What is correct?  
0 correct 0 plays 0 players  
Sandrat029 created 1 year ago  
Copy and share this playable link  
<https://play.kahoot.it/?qzid=F01d55e386c-4f0f-8c0f-63c36b2024af>

Questions (15) Show answers

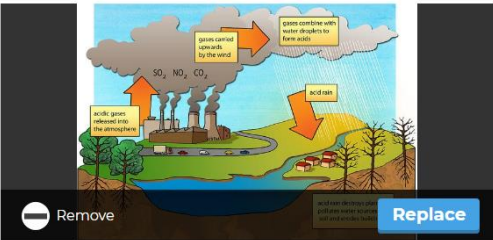
- Q1: What is that?  20 sec
- Q2: What is that?  20 sec
- Q3: What is that?  20 sec
- Q4: What is that?  20 sec
- Q5: What is that?  20 sec

#### 6. Kahoot-6

Close **K! Question 8** Next

Question (required)  
What is that?

Time limit: 20 sec | Award points: YES

Media  Remove Replace

Answer 1 (required): deforestation ✓  
Answer 2 (required): earthquake ✓  
Answer 3 (required): natural gas ✓  
Answer 4 (required): acid rain ✓




### 7. Kahoot-7

Close **K! Question 9** Next

Question (required)  
What is that?

Time limit: 20 sec  
Award points: YES

Media   
Remove Replace


Answer 1 (required): Carbon dioxide ✓  
Answer 2 (required): Glacier melt ✓  
Answer 3: drought ✓  
Answer 4: savannah ✓

### 8. Kahoot-8

Close **K! Question 2** Next

Question (required)  
What is that?

Time limit: 20 sec  
Award points: YES

Media   
Remove Replace

Answer 1 (required): greenhouse effect ✓  
Answer 2 (required): flood ✓  
Answer 3: earthquake ✓  
Answer 4: wildfire ✓