

Herramientas de gamificación aplicadas al aprendizaje del francés.

Mercedes Travieso-Ganaza, Ana Carrillo-Cepero, Carmen Lojo-Tizón, Pilar Pinto-Buzón,
M^a Luisa Mora-Millán, Irene Atalaya-Fernández.

Departamento de Filología Francesa e Inglesa, Facultad de Filosofía y Letras
Departamento de Didáctica de la Lengua y la Literatura, Facultad de Ciencias de la Educación

mercedes.travieso@uca.es

RESUMEN: El objetivo de este proyecto de innovación docente es dotar de herramientas a los docentes y estudiantes del grado de Estudios Franceses participantes para la creación de espacios de aprendizaje lúdico. Se trata de una experiencia conjunta a través de tres herramientas interactivas (Hot Potatoes, Kahoot, Cuestionario Google) que fomentan el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua francesa al tiempo que facilitan nuevos procedimientos de evaluación. Conseguiremos con ello fomentar el uso de procedimientos digitales adaptados a las nuevas formas de aprendizaje que no sólo facilitan la teledocencia, sino también ayudan a promover la orientación profesional de nuestros futuros egresados.

PALABRAS CLAVE: Hot Potatoes, Kahoot, Cuestionario Google, herramientas de gamificación, aprendizajes 2.0

INTRODUCCIÓN

Entre los objetivos formativos previstos en la Memoria de Grado en Estudios Franceses para sus egresados/as figura la “formación de un estudiantado altamente competente en lengua francesa y preparado para trabajar en múltiples situaciones de diversidad lingüística y cultural y, por tanto, dotado de gran versatilidad para comunicar, planificar, gestionar e involucrarse en un proceso continuo de aprendizaje, adaptación y mejora en diversos ámbitos”.

En el desarrollo de su docencia, el profesorado del Grado solo cuenta con tiempo para atender a una formación basada en dinámicas de aprendizaje y de gestión de la información; en pocas o nulas ocasiones, hay espacio para plantear una formación en procedimientos docentes/de evaluación. Este proyecto desplaza el foco de atención a una orientación profesionalizante del estudiantado, especialmente en contextos digitales y telemáticos.

OBJETIVOS

Conscientes de que el futuro en la actividad docente que, en buena medida, desarrollarán los/las futuras egresadas en Estudios Franceses, necesita de instrumentos adaptados a las nuevas formas de aprendizaje (interactivo y digitalizado), este proyecto prevé una formación en dinámicas de creación de materiales docentes digitales. Sus objetivos son:

- Dotar de instrumentos de gamificación como mecanismos de docencia/evaluación a los futuros egresados de cara a su incorporación a un puesto de trabajo relacionado con la docencia: Kahoot, Hot Potatoes y Cuestionarios Google.
- Transformar la perspectiva de trabajo del estudiantado proporcionándoles instrumentos con los que posicionarse como ‘agentes’ de los procesos de aprendizaje y no como ‘usuarios’ de dichos procedimientos.

- Contribuir a una orientación profesional en contextos docentes.

Los mecanismos activados para el desarrollo del proyecto han partido de varias reuniones del claustro de profesoras participantes –todas ellas docentes implicadas en el aprendizaje de la lengua francesa tanto en el Departamento de Filología Francesa e Inglesa como en el Departamento de Didáctica de la Lengua y la Literatura–. En estas reuniones, el claustro elaboró un cronograma docente para la celebración de los talleres así como un programa de los contenidos que pretendíamos desarrollar.

Para facilitar la gestión del intercambio de materiales, y la organización de las sesiones docentes, se procedió a la apertura de un Campus Virtual –O_inmado_19_20_01: Creación de materiales docentes-INNOVA 2019. Este espacio acogió los materiales y enlaces utilizados como biblio/video/webgrafía de trabajo, así como el volcado de los resultados del trabajo realizado. La estructura del Campus Virtual atribuía a cada herramienta un apartado específico; los foros insertados en cada uno de ellos permitieron compartir los materiales docentes resultados del desarrollo de los tres talleres de aprendizaje.

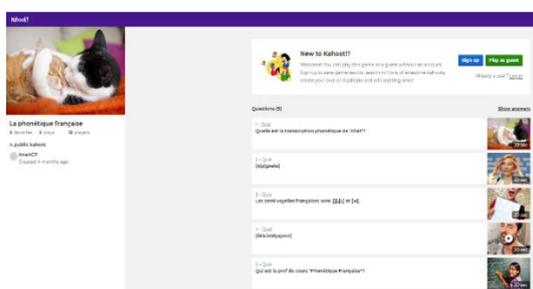
HERRAMIENTAS DE GAMIFICACIÓN

A. KAHOOT

Kahoot es una aplicación web que permite crear test con un estilo lúdico. El docente diseña el test sobre la temática que desea con la posibilidad de insertar una imagen o un vídeo de YouTube para ilustrar las preguntas. Para crear los kahoots es necesario registrarse en <https://kahoot.com>. En esta web podremos crear cuestionarios nuevos o disponer de un repositorio de cuestionarios creados por otros usuarios.

Para empezar a jugar basta con proyectar en clase las preguntas del cuestionario, y el alumnado por medio de sus dispositivos móviles marca la opción que crea correcta. La modalidad de *Quiz* presenta una serie de preguntas de selección múltiple con sus respectivas opciones. Al finalizar, se muestra la puntuación obtenida por cada jugador en una tabla de posiciones de acuerdo al número de aciertos y a la velocidad de respuesta. Una de las ventajas de esta plataforma es que los resultados se pueden descargar en un archivo Excel para utilizarlos en nuestra evaluación.

Como ejemplo de la imaginación y de la rapidez en el aprendizaje de las dinámicas visuales y de la pertinencia pedagógica de esta herramienta, insertamos aquí abajo uno de los ejercicios elaborados por los estudiantes durante el desarrollo de las prácticas del seminario:



B. HOT POTATOES

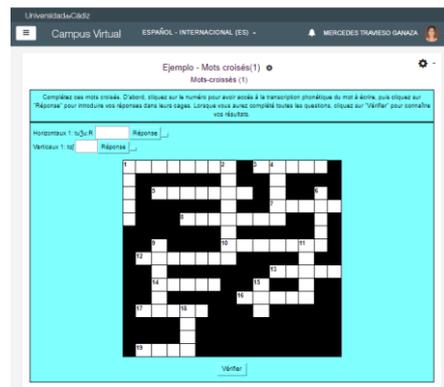
Hot Potatoes no es una, sino seis herramientas para la docencia que fueron desarrolladas con la idea original de apoyar la enseñanza de idiomas. Desarrollado como un programa de autor, contiene cinco aplicaciones: JQuiz, JCloze, JCross, JMatch y JMix, que pueden conjugarse entre sí en una última aplicación llamada The Master.

Estas seis herramientas o programas, que también podemos llamar “patatas”, permiten crear ejercicios multimedia, interactivos y pedagógicamente relevantes, que pueden ser alojados en la red o en cualquier soporte de almacenamiento electrónico local. La eficacia y facilidad en su uso deriva del hecho de que el alumno no necesita tener instalado en su equipo el programa HotPot para realizar los ejercicios; solo se requiere acceder utilizando un navegador como Internet Explorer 5.5 o superior, con independencia de que luego esté o no conectado a Internet.

No obstante, el profesor o creador de los ejercicios tiene que registrar el programa, para ello solo ha de ir a la página Web de Hot Potatoes: <http://web.uvic.ca/hrd/hotpot> e instalar el programa en su ordenador. La descarga es gratuita, por ello es recomendado como herramienta pedagógica por el Ministerio de Educación y Formación Profesional español. Los programas utilizan HTML y JavaScript para generar su interactividad, pero el docente no necesita saber nada de estos lenguajes para poder diseñar sus ejercicios. El profesor introduce los datos en sus

ejercicios y, pulsando un botón, los transforma en archivos WEB con extensión HTML listos para publicarse en la red.

Un ejemplo de los Hot Potatoes desarrollados en el curso, lo tenemos en la diapositiva que incorporamos adjunta:



C. CUESTIONARIOS GOOGLE

La herramienta de Formularios de Google es una herramienta útil para los docentes ya que permite desde planificar eventos hasta realizar encuestas, ejercicios evaluables para el estudiantado, así como recopilar todo tipo de información de forma fácil y eficiente.

Por otro lado, permite recabar información y opiniones de un grupo de personas. Se pueden conseguir muchos datos o hacer encuestas sobre el funcionamiento de la clase, tiempos de estudio, valoración de actividades, exámenes tipo test o para apuntarse a seminarios, entre otras.

El formulario de Google tiene diferentes funciones en el aula. Una de ellas, quizás de la más útiles, es su uso como cuestionario para evaluar al alumnado. Nos genera inmediatamente un *feedback*, ya que permite mostrar automáticamente la información al profesorado en una hoja de cálculo.

Por otra parte, también se puede utilizar para controlar el trabajo, ya que permiten recoger toda la información sobre los trabajos de los alumnos creando un formulario para cada estudiante donde ponen sus datos, su nombre, el tema del trabajo y el enlace a Google docs. De este modo los resultados aparecen automáticamente en una hoja de cálculo para el profesor, que le permite tener en una lista toda la información referente a los trabajos y puede consultar rápidamente siempre que quiera.

A modo de ejemplo de los cuestionarios elaborados durante el desarrollo de los talleres por parte del estudiantado participante, incluimos esta captura de pantalla:



RESULTADOS

Los resultados finales de la puesta en funcionamiento de este programa de innovación docente pueden organizarse en torno a tres grandes ejes:

1. Creación de un equipo de trabajo interdisciplinar para compartir dinámicas de creación de materiales docentes en soporte digital. Las profesoras participantes actuaron a lo largo del desarrollo del proyecto tanto como docentes como alumnas de las otras componentes del equipo. Las sesiones de trabajo fueron efectivas y enriquecedoras, la colaboración y buen hacer fueron en todo momento las claves para el éxito del proyecto, lo que conduce a la programación de nuevas actuaciones futuras.
2. La participación activa de un alumnado que se animó a compartir con nosotras las sesiones de docencia/aprendizaje. El grupo estuvo compuesto por 11 estudiantes, esencialmente de 4º curso de Estudios Franceses, así como del alumnado colaborador de las profesoras implicadas. Su participación voluntaria en las 3 sesiones de 3 horas cada una, fuera de su horario docente, certifica el interés de la iniciativa para estos futuros (a corto plazo) profesores de secundaria. El grupo colaboró inteligente y animadamente en el desarrollo de materiales en los soportes digitales que se iban proponiendo en cada sesión.
3. El traslado de los aprendizajes al desarrollo de las asignaturas del profesorado participante. Así, se han implementado actividades en los tres soportes estudiados (Kahoot, Hot Potatoes y Cuestionario Google) en las siguientes materias del Grado en Estudios Franceses:
 - Lengua Francesa I y Lengua Francesa II (1º curso, EFFF)
 - Lengua Francesa VI (4º curso, EEFF)
 - Literatura Francesa I (2º curso, EEFF)
 - Idioma Moderno (Francés) I e Idioma Moderno (Francés) II (1º curso de los demás Grados impartidos en la Facultad de Filosofía y Letras)
4. Desarrollo y recogida de datos de evaluación de la calidad y pertinencia del trabajo desarrollado a través de una encuesta de satisfacción generada por uno de

las herramientas digitales trabajadas –Cuestionarios Google

Una vez desarrolladas las 9 horas de aprendizaje/docencia, las docentes implicadas en el proyecto se pusieron a disposición del estudiantado para asesorarlo y tutorarlo en el desarrollo de las tareas y en la adquisición de las competencias digitales trabajadas. El resultado, con respecto a la creación de equipo, de implementación de nuevos procedimientos de docencia/evaluación y de implicación del alumnado, si hemos de juzgar por los resultados de las encuestas de valoración, ha sido excelente (100% de los participantes valoran positivamente la propuesta y el desarrollo de un curso de estas características y un 100% entienden como adecuadas las herramientas objeto de los talleres).

PROYECCIÓN FUTURA

El éxito de la experiencia nos anima a replantear los aprendizajes adquiridos por las docentes participantes en este proyecto, no solo para implementarlos en su actividad docente ligada al aprendizaje del francés, sino a proyectar un futuro curso ofertado a los estudiantes de la Facultad de Filosofía y Letras.

EPÍLOGO

Los talleres presenciales planteados en este proyecto finalizaron el 19 de febrero, semanas antes del inicio del confinamiento por Covid-19. Las tareas de recogida y evaluación de resultados se llevaron a cabo en las semanas inmediatamente posteriores.

Nunca creímos que la pertinencia de los contenidos de este proyecto de innovación se revelara tan sumamente esencial y relevante: ante los retos que nos ha supuesto este período de re-adaptación de docencia y evaluación *online*, las profesoras participantes han tenido las herramientas más adecuadas para afrontarlos. Otras compañeras del grado –no participantes en este proyecto– han acudido igualmente a nuestros aprendizajes solicitando asesoría en los tres soportes que formaban parte del nuestro proyecto. Así, aunque resultado de una lamentable situación internacional, estamos francamente convencidas de la utilidad y conveniencia del proyecto desarrollado.

REFERENCIAS

- (1) Adell, Jordi & Castañeda, Linda. Los entornos personales de aprendizaje (PLEs): Una nueva manera de entender el aprendizaje. En R. Roig Vila & M. Fiorucci (Eds.), *Claves para la investigación en innovación y calidad educativas*. Alcoy: Marfil - Roma TRE Università degli Studi, 2010.
- (2) *Aplicaciones educativas con Hot Potatoes. Formación en red*. Ministerio de Educación y Formación Profesional (Sede Electrónica) Disponible en [<https://sede.educacion.gob.es/publiventa/aplicaciones-educativas-con-hot-potatoes-formacion-en-red/informatica/14401>]

- (3) Esteve Mon, Francesc M. & Gisbert Cervera, Mercè. El nuevo paradigma de aprendizaje y las nuevas tecnologías. The TIC and the New Paradigm of Learning. *Revista de Docencia Universitaria*. 2011, Vol. 9 (3), 55-73.

ANEXOS

Resultados de la encuesta de evaluación de calidad:
[Sol-201900137829-tra Anexo 1.pdf](#)