

MEMORIA FINAL¹

Compromisos y Resultados

Proyectos de Innovación y Mejora Docente

2021/2022


Identificación del proyecto	
Código	sol-202100194402-tra
Título	El uso de <i>Kahoot!</i> en el aula de inglés especializado: Aprendizaje con dispositivos móviles y ludificación
Responsable	Ana Bocanegra Valle

1. Describa los resultados obtenidos a la luz de los objetivos y compromisos que adquirió en la solicitud de su proyecto. Incluya tantas tablas como objetivos contempló.

Objetivo nº 1	Fomentar la creación de materiales didácticos que apuesten por el aprendizaje con dispositivos móviles y la ludificación en la docencia a nivel de grado y máster
Título:	<i>Creación de actividades con la herramienta Kahoot! destinadas al aprendizaje de inglés especializado</i>
Actividades previstas:	<i>Se elaborarán Kahoots! para las asignaturas implicadas en el proyecto de manera que el resultado final sea un banco de ejercicios extenso y de temática variada que explote el mayor número de tipos de actividades que ofrezca la herramienta. Estos cuestionarios podrán reutilizarse e irse ampliando en sucesivos cursos académicos.</i>
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<i>Se ha elaborado un Kahoot! por tema en cada asignatura, concretamente: 7 Kahoots! para 41413010, 41414010, y 41415010 (que comparten temario), 5 Kahoots! respectivamente para 21716046, 1461202, y 1466004. Además, para cada curso se ha elaborado un Kahoot! global o de repaso, lo que significa 4 Kahoots! más. Esto hace un total de 26 Kahoots! diferentes y variados (véanse las actividades realizadas en el objetivo nº 2) que han quedado subidos a la plataforma de Kahoot! y pueden ser reutilizados en los cursos sucesivos. Cada Kahoot! contiene diez preguntas, y cada una de ellas debe contestarse en un minuto de tiempo como máximo. El número total de preguntas distintas asciende, por tanto, a 220 (pues las 40 preguntas contenidas en los 4 Kahoots! de repaso fueron elegidas de entre las anteriores). A estos diez minutos de ejecución se le sumarían diez o quince minutos más para el acceso inicial a la plataforma de la herramienta así como la revisión y corrección de las respuestas aportadas. Está en el interés y es la intención de las profesoras implicadas en este proyecto continuar con esta actividad de ludificación en el aula reutilizando estos Kahoots! al tiempo que actualizándolos, ampliándolos y mejorándolos, tanto en número como en contenido.</i>

Objetivo nº 2	Desarrollar la digitalización de la docencia y los procesos de virtualización al tiempo que se busca mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje mediante el uso de las tecnologías
Título:	Resolución de actividades basadas en la herramienta <i>Kahoot!</i> como parte de la

¹ Esta memoria no debe superar las 6 páginas.

	docencia reglada de inglés especializado
Actividades previstas:	<i>Los Kahoots! desarrollados se implantarán en los distintos cursos para su realización por los estudiantes como tareas dentro de las asignaturas implicadas en un contexto de docencia presencial, semi-presencial o totalmente virtual.</i>
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<p><i>Para las seis asignaturas concernidas la estructura de las actividades de los respectivos Kahoots! fue similar. La herramienta Kahoot! ofrece una gran variedad de actividades en la modalidad de pago pero no así en la modalidad demo o gratuita que fue con la que trabajamos, con una variedad más limitada. No obstante, pudimos utilizar distintas posibilidades con las que diseñamos y desarrollamos Kahoots! variados y estéticamente atractivos, concretamente las actividades de “verdadero o falso” y “quiz”. En el primer tipo se ofrece un enunciado en inglés y los participantes deben acertar si el enunciado es verdadero o falso, conforme a lo aprendido en clase. El segundo tipo es más versátil y puede dar lugar a actividades más variadas: se hace una pregunta y se ofrecen cuatro opciones de respuesta, de las que sólo una opción es correcta; se incluye una imagen y de las cuatro opciones ofrecidas se tiene que identificar el término o la expresión que se relaciona directamente con dicha imagen (véase ejemplo a la derecha); se presenta un enunciado en el que falta algún término o expresión, y se facilitan cuatro posibilidades entre las que se encuentra la correcta; se presenta el comienzo o final de un enunciado que debe completarse con una de las cuatro opciones presentadas, etc. Independientemente de que la pregunta estuviera basada en una imagen, se intentó aportar imágenes para todas las preguntas de todos los Kahoots! de manera que sirvieran para identificar términos y conceptos relacionados con el enunciado o el tema. El proceso de implementación de estas actividades ha sido explicado en el anterior objetivo nº 1. Véase imagen de Kahoot! a la derecha a modo de ejemplo con actividad de tipo “quiz” con pregunta relacionada con la imagen y cuyo objetivo es el aprendizaje de terminología especializada en inglés.</i></p> 

Objetivo nº 3	Identificar las ventajas e inconvenientes del uso de la herramienta <i>Kahoot!</i> para la docencia de inglés especializado en el contexto de la docencia universitaria
Título:	Identificación de las ventajas e inconvenientes del uso de Kahoots! para el aprendizaje de inglés especializado
Actividades previstas:	<i>Se elaborará una encuesta on line accesible en Google Form que habrán de cumplimentar los estudiantes que hayan realizado los cuestionarios del curso con el objetivo de conocer su valoración general de la experiencia, sus opiniones sobre los cuestionarios tipo Kahoot! (en cuanto a herramienta de docencia y aprendizaje) así como sus propuestas de mejora.</i>
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<p><i>Se elaboró una encuesta on line a través de la plataforma Google Form (https:// docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLSeVI8L-oM5sMHnUshEfqcRAWo5g4hJvMJzQc0pAJHgHuySAA/vienform) que estuvo disponible desde la realización del penúltimo Kahoot! del curso, hasta la finalización de las clases correspondientes.</i></p> <p><i>Esta encuesta fue cumplimentada por un total de 80 estudiantes de las seis asignaturas concernidas. Brevemente, los resultados arrojan una gran utilidad de los Kahoots! para el aprendizaje general de la asignatura (60% califican a los Kahoots! como una herramienta muy útil, 26,3% como bastante útil y 13,8% útil), y especialmente para el aprendizaje de vocabulario especializado (muy útil para el 66,3% bastante útil para el 26,3%, y útil para el 7,5%). Además, los cuestionarios también han mostrado cierta utilidad para el aprendizaje de gramática (37,5% muy útil, 22,5% bastante útil, 30% útil, y 10,1% poco útil) y de comprensión escrita (42,5% muy útil, 25% bastante útil, 25% útil y 7,5% poco útil). Esto</i></p>

	<p><i>pone de manifiesto el potencial de esta herramienta para el aprendizaje de aspectos y destrezas varias de una lengua extranjera, aunque principalmente para el desarrollo de terminología específica, tan fundamental en el lenguaje científico y profesional.</i></p> <p><i>Asimismo, gracias al formulario se han podido identificar ventajas y desventajas en cuanto al uso de Kahoots! para el aprendizaje de inglés especializado. Los estudiantes identifican beneficios varios que guardan relación con un incremento de la motivación y la auto-confianza, las posibilidades que ofrece de identificación de carencias así como refuerzo de aprendizaje y de vocabulario, el carácter lúdico que lleva a un aprendizaje indirecto y que ofrece una alternativa a la docencia centrada en el profesor, el ímpetu de superación que se genera al realizarse en grupo y en un contexto de competitividad con los compañeros, conocer los resultados de forma inmediata, posibilidad de auto-valoración del progreso en el aprendizaje, etc.</i></p> <p><i>En cuanto a posibles desventajas o inconvenientes, los estudiantes mencionan cuestiones de carácter técnico principalmente y relativas a la conexión con la plataforma de la herramienta, el límite de alumnos para la versión demo (en algunas ocasiones), o el límite de dos tipos de actividades, que en ocasiones podía parecer repetitivo; la presión del tiempo para la realización (si bien para algunos estudiantes esta circunstancia resulta un desafío y se muestran positivos, para otros es un elemento perturbador); la extensión/ duración (que para algunos resultaba breve y para otros largo), etc. Hay que destacar que son muchos los estudiantes que no encuentran ningún inconveniente y no aportan respuestas relativas a desventajas o puntos de mejora.</i></p> <p><i>Como sugerencias u observaciones constructivas destacan el deseo de que la realización de Kahoots! se integrara de alguna manera en la evaluación de la asignatura, el poder disponer de los textos/ preguntas al finalizar la asignatura (utilidad previa al examen), que se hicieran dos Kahoots! por tema (uno específico de vocabulario, otro de comprensión o gramática) o que los propios estudiantes hagan sus Kahoots! para compartir con el resto del grupo.</i></p>
--	---

Objetivo nº 4	Explorar los procesos de retroalimentación y auto-evaluación, y su viabilidad para actuaciones de evaluación procesal y evaluación continua del aprendizaje
Título:	Empleo de los Kahoots! para la retroalimentación en el aprendizaje, la auto-evaluación y la evaluación continua del aprendizaje
Actividades previstas:	<i>La encuesta on line del objetivo nº 3 aportará por parte del estudiante datos concretos relativos al aprendizaje, la auto-evaluación y la evaluación continua del aprendizaje. Asimismo, se obtendrán y analizarán los informes de actividades (con los resultados que arroja la propia plataforma), lo que, junto a reuniones de las profesoras implicadas encaminadas a reflexionar sobre la experiencia, permitirá extraer conclusiones relativas a la idoneidad de los Kahoots! como herramienta de aprendizaje, auto-evaluación y/ o evaluación continua del aprendizaje.</i>
Actividades realizadas y resultados obtenidos:	<p><i>Las profesoras implicadas se reunieron a la finalización de los dos semestres con el fin de analizar la experiencia del uso de Kahoots! en las seis asignaturas de grado y máster implicadas en el proyecto. Analizamos los resultados de las 80 encuestas, examinamos los comentarios recibidos en cuanto a beneficios, inconvenientes y otras cuestiones (véanse resultados en el objetivo nº 3). De esta acción concluimos que en los cursos académicos próximos los Kahoots! deben formar parte integral de nuestra docencia, tanto para su realización dentro del aula como fuera de ella (actividades académicamente dirigidas, ampliación de prácticas) principalmente por su elevado nivel motivador y por ayudar al aprendizaje de varios aspectos de la lengua especializada (no sólo vocabulario, nuestra primera percepción, sino también gramática y comprensión escrita).</i></p> <p><i>Una circunstancia extraña que no pudimos solventar fue que la plataforma Kahoot! le permitía a una profesora jugar con un máximo de 10 estudiantes y la otra profesora no tenía límite de participantes. En el primer caso, y coincidiendo con asignatura de máster (y menos alumno/as) la opción fue agrupar a los estudiantes en grupos de dos.</i></p> <p><i>Otra tarea importante que realizamos fue analizar los resultados de los informes de</i></p>

actividades (tiempo de contestación, número de preguntas sin contestar y carácter de la mismas). Así, pudimos comprobar que los estudiantes que ganan el Kaboot, o se encuentran en los primeros puestos, no son siempre los que gozan de un mayor dominio de la lengua extranjera. Esto resulta especialmente valioso para los estudiantes de menor nivel o que presenten más carencias en cuanto al uso de la lengua extranjera al actuar como elemento motivador y reforzador del aprendizaje. También puede indicar que otras variables, como el aspecto de la ludificación, contribuyen positivamente al aprendizaje de la lengua de especialidad (algunos estudiantes están más acostumbrados a juegos digitales y han desarrollado destrezas específicas que les favorece en este caso). Kaboot! es una herramienta que fusiona educación y juego, y la bibliografía existente ratifica el efecto positivo de la ludificación en el aula. No obstante, sería esta una circunstancia que merecería ser investigada más a fondo, con una población más amplia y con más datos comparables.

El banco de preguntas que se ha generado durante el desarrollo de los 26 Kaboots! y que se encuentra disponible para reutilización en la plataforma de Kaboot! se manifiesta también como una opción con un gran potencial que puede ir ampliándose cada curso, aportando así más elementos de aprendizaje, un mayor número de Kaboots! disponibles, o el aumento de preguntas por Kaboot! ya desarrollado, así como una mayor versatilidad; el trabajo desarrollado para este proyecto puede conservarse durante más cursos académicos y los Kaboots! pueden seguir ampliándose (en número y/o extensión) sobre esa base del banco de preguntas del que se dispone a la conclusión del proyecto. Una última conclusión es que el poder contar y acceder a la versión Premium de Kaboot! nos ayudaría a (1) diversificar el tipo de actividades; (2) implementar elementos audiovisuales que contribuyan aún más a favorecer el desarrollo de la lengua extranjera; y (3) no tener que enfrentarnos al límite de diez participantes por intento/ Kaboot, con lo que los estudiantes podrían tener una actuación más individualizada y percibir su proceso de aprendizaje de una modo más personal y autónomo.

Por último, señalar que, con el ánimo de conocer más y mejor sobre la herramienta Kaboot! así como las posibilidades que ésta ofrece en el ámbito docente, la coordinadora del presente Proyecto participó durante los días 14 y 15 de julio de 2022 en el encuentro online "Kaboot! EDU Summit 2022" que congregó a usuarios de Kaboot! de los cinco continentes.

2. Adjunte las tasas de éxito² y de rendimiento³ de las asignaturas implicadas y realice una valoración crítica sobre la influencia del proyecto ejecutado en la evolución de estos indicadores.

Asignatura ⁴	Tasa de Éxito		Tasa de Rendimiento	
	Curso 2020/21	Curso 2021/22	Curso 2020/21	Curso 2021/22
41413010	0.44	No disponible	0.39	No disponible
41414010	0.72	No disponible	0.68	No disponible
41415010	0.40	No disponible	0.33	No disponible
21716046	1.00	No disponible	0.94	No disponible
1461202	1.00	No disponible	0.97	No disponible
1466004	1.00	No disponible	0.96	No disponible
Informe crítico sobre la evolución de las tasas de éxito y rendimiento				
Resulta complicado analizar la evolución de las tasas de éxito y rendimiento en estos dos cursos académicos por la ausencia de datos en "Sistema de información" para el curso 2021/22 así como por las circunstancias en las que se				

² Tasa de éxito = Número de estudiantes aprobados / Número de estudiantes presentados.

³ Tasa de rendimiento = Número de estudiantes aprobados / Número de estudiantes matriculados.

⁴ Incluya tantas filas como asignaturas se contemplen en el proyecto.

impartió la docencia y la evaluación en ambos periodos (docencia presencial en el presente curso 2021/22 y docencia on line en el curso anterior 2020/21). No obstante, sí podemos afirmar tras la consulta de los resultados del formulario (véanse los comentarios a los objetivos nº 3 y nº 4) que la realización de Kaboots! como parte de la docencia reglada tiene un impacto positivo en el éxito de aprendizaje del inglés de especialidad, que se trata de una herramienta útil para la evaluación de progreso por parte del alumnado y que aumenta la motivación en la asignatura.

3. Incluya en la siguiente tabla el número de alumnos matriculados y el de respuestas recibidas en cada opción y realice una valoración crítica sobre la influencia que el proyecto ha ejercido en la opinión de los alumnos.

Opinión de los alumnos al inicio del proyecto				
Número de alumnos matriculados: 202				
<i>Valoración del grado de dificultad que cree que va a tener en la comprensión de los contenidos y/o en la adquisición de competencias asociadas a la asignatura en la que se enmarca el proyecto de innovación docente</i>				
Ninguna dificultad	Poca dificultad	Dificultad media	Bastante dificultad	Mucha dificultad
---	5	56	63	42
Opinión de los alumnos en la etapa final del proyecto				
<i>Valoración del grado de dificultad que ha tenido en la comprensión de los contenidos y/o en la adquisición de competencias asociadas a la asignatura en la que se enmarca el proyecto de innovación docente</i>				
Ninguna dificultad	Poca dificultad	Dificultad media	Bastante dificultad	Mucha dificultad
---	39	109	18	---
<i>Los elementos de innovación y mejora docente aplicados en esta asignatura han favorecido mi comprensión de los contenidos y/o la adquisición de competencias asociadas a la asignatura</i>				
Nada de acuerdo	Poco de acuerdo	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	Muy de acuerdo	Completamente de acuerdo
---	---	3	49	114
En el caso de la participación de un profesor invitado				
<i>La participación del profesor invitado ha supuesto un gran beneficio en mi formación</i>				
Nada de acuerdo	Poco de acuerdo	Ni en acuerdo ni en desacuerdo	Muy de acuerdo	Completamente de acuerdo
---	---	---	---	---
Valoración crítica sobre la influencia que ha ejercido el proyecto en la opinión de los alumnos				
<i>Este proyecto ha tenido un impacto positivo en (1) el aprendizaje del inglés especializado tanto en el aprendizaje de vocabulario especializado en la lengua extranjera como en el aprendizaje de gramática y el desarrollo de la comprensión escrita, y (2) la autonomía y autogestión del aprendizaje. Los comentarios recogidos durante la realización de los cuestionarios y las respuestas recogidas en el formulario de Google Form (véase el objetivo 3) así como las conclusiones de las reuniones de las profesoras implicadas (véase objetivo 4) muestran cómo la realización de Kaboots! como actividad integrada en el aula cumple un fin motivador al tiempo que ayudan al estudiantado a reforzar lo aprendido, resolver dudas, y adquirir mayor seguridad en el uso de, especialmente, la terminología específica propia de la disciplina.</i>				

4. Marque una X bajo las casillas que correspondan en la siguiente tabla. Describa las medidas a las que se comprometió en la solicitud y las que ha llevado a cabo.

Compromiso de compartición / difusión de resultados en el entorno universitario UCA adquirido en la solicitud del proyecto				
1. Sin compromisos	2. Compromiso de impartición de una charla o taller para profesores	3. Adicionalmente fecha y centro donde se impartirá	4. Adicionalmente programa de la presentación	5. Adicionalmente compromiso de retransmisión o grabación para acceso en abierto
<input type="checkbox"/>	X	X	X	<input type="checkbox"/>
Descripción de las medidas comprometidas en la solicitud				
<p>Durante el mes de mayo o junio se impartirá en el campus de Puerto Real (CASEM) una charla a profesores que impartan docencia en lenguas extranjeras aunque se extenderá la invitación a profesores de otras materias que puedan estar interesados, tanto del centro del que parte esta propuesta, como de otros centros de la UCA, para dar a conocer el desarrollo del proyecto y los resultados obtenidos.</p> <p>Programa inicial:</p> <ul style="list-style-type: none"> - Las nuevas tecnologías en la docencia y evaluación de las lenguas de especialidad - La herramienta <i>Kaboot!</i>: ¿qué es y qué posibilidades ofrece? - Motivación del presente proyecto: ¿por qué y para quién? - Desarrollo del presente proyecto: ¿qué hemos hecho y cómo lo hemos hecho? - Experiencia adquirida, limitaciones, perspectivas de ampliación y desarrollo mejorado <p>Presentación de la actividad y sus resultados en las Jornadas de Innovación Educativa organizadas por la UCA (si se celebraran). Adicionalmente, y si surge la oportunidad, presentación de la actividad y sus resultados en otras jornadas o congresos de innovación, o en los que las propuestas de innovación tengan cabida (congresos de didáctica o de lingüística aplicada, por ejemplo).</p>				
Descripción de las medidas que se han llevado a cabo				
<p><i>Reunión on line, conexión Google Meet, de profesorado del Departamento de Filología Francesa e Inglesa de la UCA, principalmente involucrado en la docencia de lenguas especializadas y celebrada el 8 de julio de 2022. En esta reunión se pudo compartir los resultados principales del proyecto obtenidos mediante la encuesta de Google Form (véase objetivo 3) al tiempo que sirvió de foro para el intercambio de experiencias individuales con el uso de Kaboots! en el aula. Esta presentación del proyecto se centró en los cuatro últimos puntos del programa inicial recogido en la propuesta (véase descripción de las medidas comprometidas en la solicitud), entendiendo que el profesorado presente ya está familiarizado con el papel que juegan las TICs en la docencia de lenguas extranjeras. La presentación despertó gran interés entre el profesorado que no estaba familiarizado con los Kaboots! y sirvió para valorar sus posibilidades de implementación en próximos cursos.</i></p> <p><i>Asimismo, el 5 de octubre de 2022 a las 1230h se realizará una exposición oral del proyecto, en modo presencial y acompañada de una presentación en formato PowerPoint, dentro de las "Jornadas de Difusión de Proyectos de Innovación Docente en Humanidades", organizadas por la Facultad de Filosofía y Letras. Puesto que el ámbito de presentación será el área de las Humanidades, es de esperar que el público asistente se interese por los resultados del proyecto y las posibilidades que esta experiencia ofrece para su aplicación en otras lenguas de especialidad y contextos de aprendizaje. En este caso la presentación abordará los cinco puntos del programa inicial ya que no solo participará profesorado implicado en la docencia de lenguas extranjeras.</i></p> <p><i>Por último, no descartamos la participación en algún congreso de lenguas especializadas o de innovación docente próximos, ni tampoco la redacción de un artículo para publicación.</i></p>				