



**ESPAMMFL**

**ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA AGROPECUARIA DE MANABÍ MANUEL FÉLIX LÓPEZ**

**VIII EVENTO INTERNACIONAL**

**LA UNIVERSIDAD EN EL SIGLO XXI**

**PONENCIA**

**ESTUDIO DEL USO DE LA APLICACIÓN EN LÍNEA *KAHOOT* EN LA ADQUISICIÓN DEL  
FRANCÉS COMO IDIOMA EXTRANJERO.**

**AUTORES:**

MSc. Yvette Yarlequé Mora, MBA,

UNIVERSIDAD CATÓLICA DE SANTIAGO DE GUAYAQUIL

Dr. Carlos Suárez Porto, PhD

Lic. María Fernanda Garzón Félix, PhD

ESCUELA SUPERIOR POLITÉCNICA AGROPECUARIA DE MANABÍ, MANUEL FÉLIX LÓPEZ

Lcda. Ingrid Martinetti Guerrero, MSc.

UNIVERSIDAD DE GUAYAQUIL

Calceta, 20, 21 y 22 de noviembre del 2019

## RESUMEN

### ESTUDIO DEL USO DE LA APLICACIÓN EN LÍNEA *KAHOOT* EN LA ADQUISICIÓN DEL FRANCÉS COMO IDIOMA EXTRANJERO.

El presente análisis refiere el uso de la aplicación *Kahoot* en clases de francés como lengua extranjera a nivel universitario, estudiando su utilización en un grupo de estudiantes del primer semestre A 2019 de la Carrera de Negocios Internacionales, Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas de la Universidad Católica de Guayaquil. El objetivo del estudio es comparar el rendimiento académico en dos grupos de estudiantes del mismo nivel en la misma materia. En dicho estudio se utilizó la metodología empírico - analítica mediante la aplicación de un kahoot de treinta preguntas durante las dos últimas sesiones clases en el paralelo A (Grupo 1) para la revisión de contenidos previo al examen final del semestre.; mientras que en el paralelo D (Grupo 2) dicha revisión se hizo de manera tradicional, basada en los apuntes tomados por los estudiantes y el cuaderno de ejercicios del libro guía, sin usar dicha aplicación. Las notas obtenidas evidencian que esta herramienta permite mejorar los resultados de aprendizaje promoviendo el trabajo en equipo y motivando la participación activa en el aula, confrontadas a las obtenidas por quienes no tuvieron acceso al *kahoot* en la revisión de los contenidos de la materia. En síntesis, los teléfonos inteligentes pueden ser buenos aliados del docente universitario si éste elige el material considerando tanto los resultados de aprendizaje planificados cuanto las aplicaciones de intereses del estudiantado como lo es *Kahoot*.

**PALABRAS CLAVES:** Gamificación. Plataforma educativa. Kahoot. M-learning. Aprendizaje móvil.

## 1. INTRODUCCIÓN

“Educar la mente sin educar el corazón no es educación”

Aristóteles.

La adquisición de un idioma extranjero en universidad suele ser un proceso monótono con resultados medio-bajos. Muchos son los factores de análisis a estos dos aspectos. Sin embargo, considerando las evaluaciones a docentes hechas por los estudiantes, se analiza la falta de estrategias dinámicas lo que desmotiva a alumnos y afecta su rendimiento; por otro lado, de acuerdo a entrevistas realizadas a docentes de idiomas extranjeros, se constata el uso frecuente de teléfonos, tablets y relojes inteligentes por parte de los estudiantes durante las clases lo que afecta el proceso de enseñanza y el rendimiento académico, según lo expuesto.

Se determina el problema del estudio en los siguientes términos: “escasa aplicación de estrategias didácticas dinámicas en la adquisición del francés como lengua extranjera para universitarios”

Los actuales estudiantes universitarios son los llamados millenials o generación Y, según clasificación generacional; también son denominados nativos digitales, término acuñado por Marc Prensky (2005). Por un lado, dichos jóvenes poseen habilidades tecnológicas desarrolladas desde su más temprana; por otro, ellos están en constante exposición ante

estímulos audio visuales y a una vorágine de información breve. Ello se visualiza como una de las causas del limitado poder de concentración para actividades que requieren mayor tiempo de dedicación, así como para la obtención de conocimientos concretos e imprescindibles que su formación profesional de grado requiere.

La inclusión de dispositivos móviles y herramientas de gamificación en la metodología docente ha dado lugar a nuevas posibilidades para profesores y alumnos. Los entornos virtuales y el trabajo colaborativo se han asentado por su capacidad para potenciar la interacción, el trabajo en grupo, y, por consiguiente, el resultado del proceso de aprendizaje de los participantes (Rubia, Jorrín y Anguita, 2009).

Una de las metodologías educativas con mayores resultados positivos propuesta por Anna Forés y Marta Ligioiz (2011) en su libro “Descubrir la neurodidáctica. Aprender desde, en y para la vida” es el aprendizaje basado en el juego. Según ellas, esta metodología produce placer y satisfacción; estimula la curiosidad; alimenta el afán de superación, de reto y la autoconfianza; supone una oportunidad de expresar los sentimientos; favorece la interiorización de pautas y normas de comportamiento social; y, por último, estimula el desarrollo de funciones físicas, psíquicas, afectivas y sociales.

De acuerdo al informe número 7 llamado Pedagogía Innovadora presentado en enero del 2019 por la Universidad Autónoma Metropolitana, cuyo objetivo es explorar nuevas formas

de enseñanza, aprendizaje y evaluación para guiar a los educadores y responsables de la educación, “el aprendizaje y el juego pueden ir de la mano como medio para motivar e involucrar a los estudiantes” [...] Continúa aseverando que “el reto es saber qué enfoque de enseñanza y aprendizaje lúdico funcionan mejor, y para quién, y alinear éstos con las prácticas de enseñanza existentes, tanto dentro como fuera de la escuela”.

Se entiende por gamificación a “la utilización de mecanismos, la estética y el uso del pensamiento, para atraer a las personas, incitar a la acción, promover el aprendizaje y resolver problemas” (Kapp, 2012). La gamificación tiene entre sus objetivos influir en el comportamiento de las personas, a través de las experiencias y sentimientos que se construyen a través del juego incentivando el compromiso y la fidelidad de usuarios, clientes o trabajadores (Ramírez, 2014) y actuando “sobre la motivación para la consecución de objetivos concretos” (Teixes, 2015: 18).

Son justamente los docentes del área de los idiomas extranjeros quienes históricamente han venido incluyendo elementos lúdicos y han sabido gamificar sus clases. Actualmente, hay la disponibilidad de acceder gratuitamente a varias herramientas de gamificación como son:

Minencraft: Education edition, Knower, Celebriti, The Word peace game, kahoot.It, entre otras; cada una de ellas con ciertas especificidades de aplicación para determinadas disciplinas; pero todas ellas de interés para nuestros millenials.

Dentro de este contexto Alf Inge Wang crea en el año 2013 la plataforma en línea *Kahoot*, con fines empresariales buscando mejorar la productividad mediante la competitividad de los empleados. En el 2015, la innovación educativa pone al servicio del proceso de enseñanza y aprendizaje el enfoque de gamificación y las tecnologías para aprovechar los beneficios de la aplicación *Kahoot* usándola como herramienta de refuerzo de contenidos mediante cuestionarios de evaluación creados en línea. El diseño y los usos educativos de la aplicación responde a la teoría del *M-learning* o *mobile learning*, rama del aprendizaje electrónico con un enorme potencial pedagógico, basada en el uso de dispositivos móviles.

Esta herramienta de gamificación permite al docente crear cuestionarios sobre cada tema a tratar o ya tratado en clases, para ser utilizados en una de las etapas del proceso clase. Existe además la posibilidad de usar kahoots o cuestionarios ya creados por otros usuarios que han tenido a bien dejarlos accesibles a todo público.

Entre las bondades de la aplicación se destacan las siguientes:

- ✓ Gratuidad para la creación de cuentas y de los kahoots.
- ✓ Disponibilidad en tiempo y localización.
- ✓ Adaptabilidad a los contenidos de cada materia.
- ✓ Facilidad de preparación de cada juego o kahoot.
- ✓ Diseño dinámico y juvenil.

- ✓ Posibilidad de registro de resultados.
- ✓ Oportunidad de retroalimentación dirigida.

El único posible inconveniente nace de la conexión Internet:

- Al momento de la preparación del juego; claro está que el docente puede acceder en cualquier momento, desde cualquier lugar donde se encuentre, no solamente en la institución educativa;
- Para la aplicación del kahoot en el plano óptimo del juego, se requiere estar en el laboratorio de informática o usar algunos teléfonos de los estudiantes, con conexión Internet;
- Con frecuencia, la conexión se torna lenta al momento en que los participantes, sea de forma individual o en equipos, se conectan simultáneamente para iniciar el juego.

Este estudio del uso de la aplicación en línea kahoot en la adquisición del francés como idioma extranjero tiene como objeto el proceso de enseñanza y aprendizaje de idioma extranjero. Siendo su campo de estudio la aplicación de cuestionarios en línea elaborados en la plataforma “Kahoot”.

Las hipótesis de partida para el presente análisis son las siguientes:

H. 1.- La aplicación kahoot.It coadyuva a mejorar las calificaciones estudiantiles.

H. 2.- El uso de dispositivos móviles motiva la participación del alumnado en clases.

H. 3.- La plataforma en línea facilita la detección de dificultades en el aprendizaje.

H. 4.- El desarrollo de kahoots favorece el proceso de retroalimentación.

Se presenta como hipótesis científica: si se aplican cuestionarios en Kahoot con enfoque didáctico, mejora el rendimiento académico de los estudiantes.

Para lograr el objetivo propuesto, se desarrollaron las acciones que se enlistan a continuación:

1. Estudiar las teorías relacionadas con la adquisición de un idioma extranjero.
2. Analizar las herramientas didácticas aplicadas por los docentes del área.
3. Valorar la percepción del estudiante en cuanto a la metodología docente.
4. Argumentar la gamificación en la enseñanza del francés en la universidad.
5. Validar la propuesta de aplicación de la plataforma Kahoot en el proceso de revisión de contenidos de la materia.

El pensum académico de la Carrera de Negocios Internacionales de la Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas de la Universidad Católica de Guayaquil considera la materia de francés 1 con una carga de 96 horas semestrales a razón de seis horas semanales de clases presenciales, las cuales se distribuyen de la siguiente manera:

Tabla 1: distribución de la carga horaria de la materia de francés 1.



<b>Total número de horas semestral por componente:</b>		
Actividades de aprendizaje asistidas por el profesor (D-AP)	Actividades de aprendizaje colaborativo (D-AC)	Prácticas de aplicación y experimentación (PAE)
72	12	12

Fuente: Elaboración propia.

Para aprobar la materia, los estudiantes deben obtener un promedio individual mínimo de 14 puntos en la sumatoria de los dos parciales. Dichas evaluaciones parciales evalúan las cuatro competencias lingüísticas, a saber: comprensión oral, comprensión escrita, producción oral y producción escrita, además de la gramática de base.

## **2. MATERIALES Y MÉTODOS**

Para la realización de la presente investigación descriptiva, en tanto en cuanto se observa y describe el comportamiento de las estrategias aplicadas para la enseñanza y el aprendizaje del francés como lengua extranjera, se ha aplicado el método empírico - analítico mediante la puesta en práctica y experimentación de la aplicación Kahoot como herramienta motivadora y activadora de la adquisición del idioma en mención.

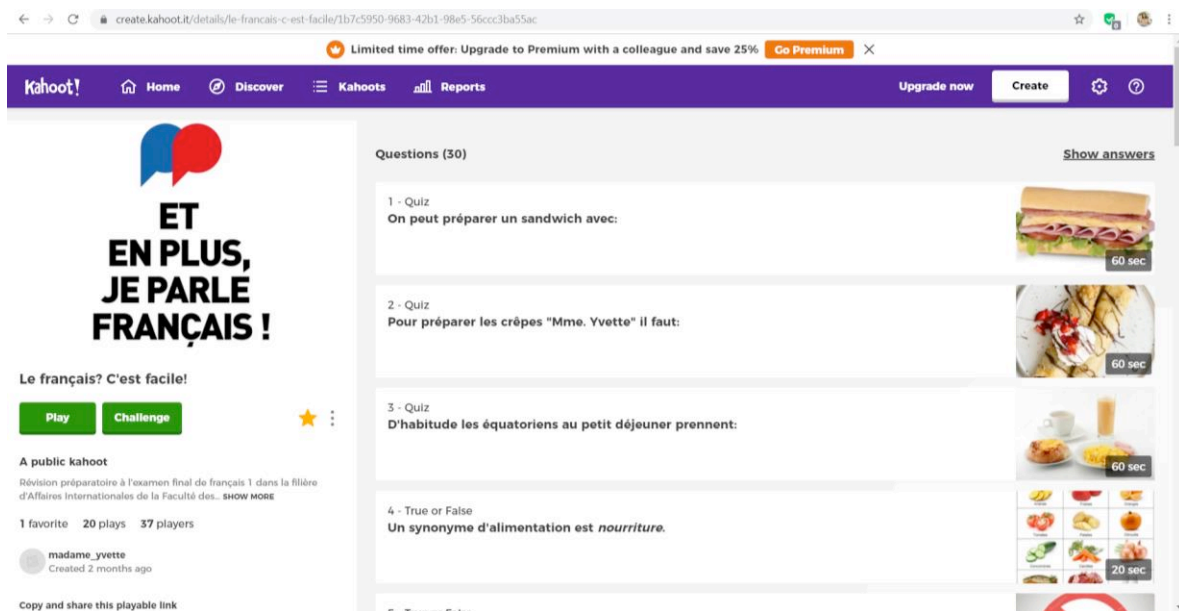
Para su efecto, se han aplicado las técnicas de entrevista a docentes del área de francés y de encuestas a estudiantes de los paralelos A y D, del primer semestre en el ciclo A – 2019

de la Carrera de Negocios Internacionales de la Facultad de Ciencias Económicas y Administrativas.

Se procede a crear una cuenta gratuita en la aplicación Kahoot, eligiendo la modalidad “como docente”: <http://www.create.kahoo.it/register>

Acto seguido se prepara el cuestionario de treinta preguntas sobre los temas estudiados en el transcurso del ciclo académico.

Imagen 1: Impresión de pantalla del kahoot en estudio, elaborado por los autores.



Fuente: página web Kahoot, del usuario madame\_yvette

En la semana de evaluaciones finales, se destinaron dos sesiones clases de dos horas cada una para la revisión de contenidos utilizando un Kahoot de treinta ítems en el paralelo A,

cuyos estudiantes conformaron seis equipos a los que asignaron nombres en relación a la cultura francesa.

Durante el desarrollo del cuestionario se realiza la retroalimentación luego de que los equipos dan la respuesta de cada pregunta.

### 3. RESULTADOS Y DISCUSIÓN

En el Grupo 1 en que se aplicó la herramienta hubo 30 estudiantes; en el Grupo 2, donde la revisión se realizó sin la aplicación Kahoot, hubo 19 estudiantes. Al inicio del período académico, los estudiantes de ambos grupos eran debutantes en el idioma francés y tenían al mismo docente de la materia.

Tabla 2: Información general del Kahoot preparado para el estudio.

<i><b>“Le français? C'est facile!”</b></i>	
<b>Played on</b>	<b>19 Aug 2019</b>
<b>Hosted by</b>	<b>madame_yvette</b>
<b>Played with</b>	<b>19 players (*)</b>
<b>Played</b>	<b>30 of 30</b>
<b>Overall Performance</b>	

Total correct answers (%)	59,12%
Total incorrect answers (%)	40,88%
Average score (points)	18959,11 points

Fuente: página web Kahoot.

(\*) Como no todos los estudiantes tenían conexión Internet en sus teléfonos, se formaron voluntariamente 4 equipos de dos jugadores, 4 de tres y 1 de cuatro; siete estudiantes prefirieron realizar la actividad de revisión individualmente; en el reporte de la aplicación se observa un usuario creado pero que al iniciar el juego decidió unirse a otro grupo, lo que alteró los totales. De tal forma, se visualizaron 19 participante, un total de veintisiete alumnos.

En la segunda hoja del reporte que la aplicación Kahoot.It genera se puede observar el puntaje logrado por cada equipo, de mayor a menor puntuación lograda:

Tabla 3: Reporte general de resultados en el Kahoot.

<i><b>“Le français? C'est facile!”</b></i>				
<b>Final Scores</b>				
Rank	Players	Total Score (points)	Correct Answers	Incorrect Answers
1	MaAnHe	38052	29	1
2	Bodiemantha	31074	26	4

3	DoMeJP	29346	25	5
4	Julin	27762	24	6
5	Cami y Natasha	27683	25	5
6	Nico mish y eli	23670	22	8
7	Charluicris	23153	21	9
8	Edison xd	21943	21	9
9	Kevin	20381	20	10
10	Rogger	19712	19	11
11	Carlos (a)	18739	18	12
12	Pedro M	17235	19	11
13	Any-nicolle	15199	16	14
14	Cami C	13976	16	14
15	Fati	13687	14	16
16	NathalieyCarlos	9791	12	18
17	Cami c	5835	6	24
18	Fati??	2985	4	26
19	N	0	0	30

Fuente: página web Kahoot.

Para comprobar la influencia positiva del uso de la herramienta en el rendimiento académico de los estudiantes de francés 1, se elaboró la evaluación parcial, también llamada examen final en la universidad Católica, a partir de los temas revisados, pero no precisamente en el formato presentado en la revisión con kahoot.

Luego de la aplicación del kahoot de treinta preguntas durante las dos sesiones clases de dos horas cada una, gracias al reporte descargable en el utilitario Excel, se revisan las

respuestas dadas por cada grupo de estudiantes para así poder realizar la retroalimentación dirigida a los estudiantes que la necesitaran.

Imagen 2: Impresión de pantalla de resultados del ítem # 30

Le français? C'est facile!								
30 Quiz		Où est-ce que les gens vont pour retirer de l'argent?						
Correct answers		À la banque.						
Players correct (%)		31,58%						
Question duration		30 seconds						
Answer Summary								
Answer options	▲	À l'hôpital.	◆	À la banque.	●	À l'université.	■	À l'église.
Is answer correct?		X	✓	X	X			
Number of answers received			3	6	4		2	
Average time taken to answer (seconds)			11,43	13,90	16,60		12,05	
Answer Details								
Players		Answer	Score (points)	Current Total Score (points)	Answer time (seconds)			
Any-nicolle	X	À l'université.	0	15199	17,2			
Bodiemantha	✓	À la banque.	1472	31074	1,7			

Fuente: página web Kahoot!

Luego de la calificación de exámenes de los dos grupos en estudio se constata que el promedio obtenido por el Grupo 1 fue de 7,89 (siete, ochenta y nueve), en contraste con el promedio obtenido por el Grupo 2: 7,20 (siete, veinte). Notándose una diferencia de 0,69 (sesenta y nueve décimas). Si bien las cifras no son tan altas, es importante el resultado promedio obtenido en comparación con el grupo 2 en que no se preparó kahoot para hacer la revisión de los contenidos previo al examen final.

Tal como lo expresan Leyre Biel y Antonia García (2016), El uso del juego o sus elementos en el contexto de enseñanza y aprendizaje de lenguas extranjeras tiene como fin modificar el comportamiento de los aprendientes hacia el proceso de aprendizaje de la lengua meta; por ejemplo, conseguir que aumente su motivación y que el aprendizaje sea significativo y duradero.

Por su parte, Díaz y Lizárraga (2013), mencionan 3 elementos que ludifican el aprendizaje, a saber: la competencia, el compromiso y el premio. El primero es un motivador sano que permite al participante conocer los resultados de inmediato; el segundo lo incentiva a no abandonar el juego ni darse por vencido; y, el tercero, es sinónimo de reconocimiento, necesidad básica de todo ser humano, tal cual la presentó la teoría motivacional de la pirámide de Maslow.

#### **4. CONCLUSIONES**

Entre los diez términos educativos con mayor potencial para generar cambios en las prácticas académicas, según el informe 7 de la Universidad Abierta (2019), el aprendizaje lúdico encabeza la lista. Dicho informe afirma que “las aplicaciones móviles bien diseñadas proporcionan oportunidades para la exploración y el descubrimiento, apoyan a los estudiantes cuando se enfrentan a dificultades, hacen que el aprendizaje sea visible, y guían a los adultos en cuanto a cómo deben utilizar una aplicación.

Por medio del “estudio del uso de la aplicación en línea *kahoot!* en la adquisición del francés como idioma extranjero” se comparó el rendimiento académico de dos grupos de estudiantes del mismo nivel en la misma materia, en uno de los cuales se realizó la revisión de contenidos previo al examen final, mediante un kahoot de treinta preguntas, desarrollado en dos clases de dos horas cada una; mientras que el segundo grupo revisó la materia utilizando los ejercicios del libro guía y los apuntes de sus cuadernos.

Gracias a la misma aplicación, se obtiene el rating de resultados, presentando a los tres equipos con mayores puntajes en un pódium con medallas, tal como en una competencia deportiva, aspecto motivador para todo jugador. Se sistematizan las respuestas dadas por cada equipo a cada respuesta en una hoja en el utilitario Excel que se descarga o se envía a google drive.

Los resultados obtenidos en el estudio permiten validar las hipótesis planteadas al inicio del estudio. La aplicación kahoot incide positivamente en el rendimiento estudiantil; el acceso a computadoras, tablets y teléfonos inteligentes estimula la participación activa y asertiva de los alumnos universitarios; gracias a los reportes detallados de los resultados del juego, es posible detectar las dificultades e identificar a los alumnos que requieren explicaciones definidas; considerando la estructura y el diseño del juego, el feedback es aceptado de mejor manera por los jóvenes millenials.



Para la creación de un usuario en la plataforma Kahoot, se debe acceder a la página web del sitio: <https://create.kahoot.it/register> y seguir las sencillas instrucciones. Es posible acceder a kahoots ya elaborados, para lo cual se ingresa el área o el tema de interés en el espacio de “búsqueda” del mismo sitio web.

Se recomienda la preparación de al menos de cuestionarios de diez a veinte preguntas en la herramienta educativa Kahoot para aplicarla en al menos un tema por cada unidad de estudios del syllabus de la materia a cargo.

El reconocimiento a los tres alumnos o grupos que obtienen los mayores puntajes en cada juego dependerá de cada profesor; se sugiere asignar medio punto a los ganadores, el mismo que se sumaría a la evaluación formal siguiente planificada en el programa pedagógico.

## 5. BIBLIOGRAFÍA

1. Biel, L. y García, A. (2016) Gamificar: el uso de los elementos del juego en la enseñanza de español. Revista de Ciencias Humanas. Año 32, Especial Nº.12
2. Díaz, L. y Lizárraga-Celaya, C. (2013) Un acercamiento a un plan de ludificación para un curso de física computacional en educación superior. Conferencia: Virtual Educa. Medellín, Colombia, Memorias VE2013 <http://repositorial.cuaed.unam.mx:8080/jspui/handle/123456789/3901>
3. Forés, A. y Ligoiz, M. (2011) Descubrir la neurociencia: aprender desde, en y para la vida. Barcelñona, España. Editorial UOC.
4. Kapp, K. M. (2012) The Gamification of Learning and Instruction: Case-Based Methods and Strategies for Training and Education. New York: Pfeiffer: An Imprint of John Wiley & Sons.
5. Prensky, M. (2005) Computer games and learning: Digital game-based learning. Handbook of computer game studies 18: 97-122.
6. Ramírez-Martinell, A. y Casillas, M.A. (2014). Háblame de TIC: Tecnología Digital en Educación Superior. Córdoba, Argentina: Editorial Bruja
7. Rubia, B., Jorrín, I. y Anguita, R. (2009) Experiencias colaborativas apoyadas en e-learning para el Espacio europeo de Educación Superior: Un estudio de seis casos en la Universidad de Valladolid (España) Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa.
8. Teixes, F. (2015): Gamificación. Motivar jugando. España: Editorial UOC.
9. Universidad Autónoma Metropolitana (2019) Informe de Innovación Nº 7.
10. Wang, DA. y Lieberoth, A. (2015) The effect of points and audio on concentration, engagement, enjoyment, learning, motivation, and classroom dynamics using Kahoot! (Tesis Doctoral). Norwegian University of Science and Technology, Aarhus University, Interacting Minds Center (IMC) and Department of Education.