



Universidad de Oviedo  
*Universidá d'Uviéu*  
University of Oviedo

# EL APRENDIZAJE BASADO EN JUEGOS Y SU APLICACIÓN EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA EN EL AULA (PINN-18-A-031)

*Convocatoria de los Proyectos de Innovación Docente 2018*

Autor 1 – marinomaria@uniovi.es- Departamento Filología Inglesa, Francesa y Alemana

**Palabras clave: enseñanza virtual**

## Tipo de proyecto

Tipo A (PINN-18-A)	X
--------------------	---

Tipo B (PINN-18-B)	
--------------------	--

*En este apartado decir el tipo de proyecto (Tipo A o Tipo B) y únicamente en caso de ser de tipo B, describir las ampliaciones y novedades con respecto a los proyectos anteriores de los cuales es continuación.*

## Resumen / Abstract

El proyecto de innovación “El aprendizaje basado en juegos y su aplicación en la enseñanza del inglés como lengua extranjera en el aula universitaria” plantea la utilización de Kahoot, una herramienta para crear juego online, en asignaturas de Inglés para fines específicos de la Universidad de Oviedo y fomentar de este modo la participación y la implicación de los alumnos en el aprendizaje de los contenidos específicos de dichas asignaturas.

## 1 Contribución del proyecto a la consecución de los objetivos específicos y de los objetivos de la convocatoria

### 1.1 Objetivos específicos y objetivos prioritarios de la convocatoria conseguidos

Tal y como se había planteado en la solicitud inicial, los objetivos de este proyecto han sido los siguientes:



Universidad de Oviedo  
*Universidá d'Uviéu*  
University of Oviedo

**Objetivo 1. Innovación docente en el ámbito de la metodología docente.** Se ha potenciado el uso de las nuevas metodologías de enseñanza-aprendizaje en el aula de inglés para fines específicos a través de actividades diseñadas a partir de los contenidos impartidos en distintas asignaturas de inglés para fines específicos utilizando la herramienta online de Kahoot que permite la creación de juegos virtuales (apartados a y b). La utilización de gamificación ha permitido hacer más atractivas y motivadoras las clases teóricas (apartado d) y el uso tanto de estas herramientas como de dispositivos móviles en el aula ha favorecido el aprendizaje y refuerzo de contenidos impartidos en las diferentes asignaturas impartidas en inglés como segunda lengua (apartado f).

**Objetivo 2. Innovación docente para el desarrollo de competencias transversales en los estudios universitarios y para la inclusión de temáticas transversales.** La creación de recursos específicos para las distintas asignaturas ha contribuido a mejorar sus conocimientos en el área específica estudiada y contribuido a mejorar sus futuros logros profesionales (apartado b)

**Objetivo 6. Fomento de la relación de los proyectos de innovación docente con otros proyectos de nuestra Universidad, con organismos y agentes externos y con acciones de intercambio virtual de carácter nacional e internacional.** Esta actividad se ha coordinado también con el centro de Formación Profesional IES La Magdalena (Avilés) y se han incluido dos asignaturas de Ciclos Formativos de Grado Superior: Inglés para Agencias de Viajes y gestión de eventos e Inglés para Guías, información y asistencia turísticas (apartado e).

**Objetivo 7. Impulso de la continuidad, transferencia y diseminación de los proyectos de innovación docente.** La herramienta de Kahoot ya se había utilizado en cursos anteriores en varias asignaturas con un grado de aceptación bastante alto por lo que se ha querido utilizar este proyecto para desarrollar y diseminar su utilización en más asignaturas de inglés específico (apartado b) además de en otros centros y, en particular, de dos ciclos formativos de Grado Superior externos a la Universidad de Oviedo (apartado c).

### **1.2 Mejoras a la convocatoria, grado de pertinencia de las mismas, modificaciones al proyecto inicial y justificación de los cambios**

Tal y como se indicó en el informe remitido en enero de 2019 el proyecto sufrió modificaciones sustanciales respecto al número de alumnos y profesores implicados. Debido a las características específicas del Departamento de Filología Inglesa, Francesa y Alemana, las profesoras Norma Sánchez Meana y Jimena Escudero Pérez tuvieron que abandonar el proyecto por lo que finalmente el número de grupos involucrados disminuyó aunque no el número de asignaturas involucradas.

Además, por motivos organizativos de constitución de grupo y distribución de alumnos se tuvo que reducir el número de encuestas realizadas a los alumnos para conocer el grado de satisfacción con la actividad y la adecuación de las distintas actividades a los contenidos.



Universidad de Oviedo  
*Universidá d'Uviéu*  
*University of Oviedo*

## **2 Contribución del proyecto al plan estratégico de la Universidad y repercusiones en la docencia.** *Para la elaboración de este apartado describir el grado de cumplimiento de los compromisos adquiridos del punto 5 de la solicitud del proyecto.*

### **2.1 Alineamiento del Proyecto de Innovación Docente con el Plan Estratégico 2018-2022 de la Universidad de Oviedo en materia docente.**

El presente proyecto se alinea con las Acciones estratégicas en formación, actividad docente y empleabilidad de la Universidad de Oviedo y caben destacar los siguientes puntos:

#### **FAE. Acciones estratégicas en formación, actividad docente y empleabilidad**

- FAE 5. Actualización en métodos educativos. La utilización en el aula de estas nuevas técnicas docentes promueve la participación activa del alumnado y un mayor grado de implicación en la tareas propuestas. El sistema de juego que asigna más puntos no sólo a los alumnos que responden correctamente sino también a aquellos que lo hacen más rápidamente resulta muy positivo para fomentar el aprendizaje de los contenidos y el trabajo autónomo pero al mismo tiempo las actividades también se pueden realizar en pareja o pequeños grupos por lo que el trabajo en equipo se ve también reforzado.
- FAE 6. Herramientas digitales para la enseñanza. La utilización de dispositivos móviles en el aula (smartphones y tablets) es siempre bienvenida por los alumnos y resulta un medio muy eficaz a la hora de implicar a los alumnos que están acostumbrados a utilizar otro tipo de dinámicas de aula. La utilización de juegos y dispositivos móviles rompe la rutina de la clase y promueve una mayor implicación en el proceso enseñanza-aprendizaje.
- FAE 7. Según las encuestas realizadas a los alumnos, las distintas actividades han contribuido a mejorar sus resultados académicos en las respectivas asignaturas puesto que los contenidos les quedaban más claros y contribuían a reforzar los conocimientos adquiridos.
- FAE 15. El diseño de las distintas actividades por parte del profesorado y la evaluación de dichas actividades por parte del alumnado ha contribuido a identificar necesidades, carencia y problemas a los que se puede enfrentar el alumnado y que pueden conducir a su fracaso.
- FAE 31. La utilización de herramientas virtuales como Kahoot intensifica en este sentido las acciones formativas llevadas a cabo en Internet y crea contenidos de calidad realizados por profesores de la Universidad de Oviedo.

#### **IT. Acciones estratégicas en investigación y transferencia**



Universidad de Oviedo  
*Universidá d'Uviéu*  
*University of Oviedo*

- Se han incluido en este proyecto una asignatura de inglés específico del Ciclo Formativo de Grado Superior de Agencia de viajes y gestión de eventos y una asignatura de inglés específico del Ciclo Formativo de Grado Superior de Agencia de viajes y gestión de eventos del IES La Magdalena (Avilés)

## **2.2 Grado de consecución de las repercusiones esperadas del proyecto (en la docencia específica y en el entorno docente)**

El grado de repercusión del proyecto ha sido aceptable aunque menor de lo esperado por la reducción del número de alumnos que han participado en él debido a que, como se ha mencionado anteriormente, dos profesoras no pudieron continuar en el proyecto. Sin embargo la recepción de los materiales preparados por los profesores para las distintas asignaturas de inglés específico por parte del alumnado han sido inmejorable y en futuras convocatorias se pretende extender dichas actividades a más alumnos y asignaturas.

## **3 Memoria del Proyecto**

### **3.1 Marco Teórico del Proyecto**

Conceptos como la gamificación o el aprendizaje basado en juegos, que integran dinámicas de juego en el aula, se están aplicando en la actualidad para en distintos niveles educativos con un elevado grado de éxito (Cortizo Pérez et al., 2011). Esta metodología permite, entre otras cosas, poner en práctica aspectos teóricos de una manera amena y divertida, promoviendo la participación activa de los estudiante, estimulando su pensamiento creativo y potenciando su autonomía (González González, 2014); pero al mismo tiempo también permite analizar de manera inmediata los resultados ofreciendo al docente información directa sobre el proceso enseñanza-aprendizaje. En este sentido, este proyecto se adecúa al plan estratégico de la Universidad de Oviedo ya que pretende promover nuevas técnicas docentes en distintos estudios de grado (FAE 5) a través de la utilización de herramientas online para el aprendizaje basado en el juego como método para reforzar los conocimientos adquiridos (FAE 6 y FAE 14) y de este modo contribuir a una mejora en los resultados académicos del alumnado.

### **3.2 Metodología utilizada**

#### *3.2.1 Plan de Trabajo desarrollado*

Este proyecto se ha desarrollado a lo largo de todo el curso académico con asignaturas tanto en el primer como en el segundo semestre y ha seguido este plan de trabajo:



Universidad de Oviedo  
*Universidá d'Uviéu*  
*University of Oviedo*

- Septiembre 2018: Reunión con los profesores implicados para coordinar el proyecto, explicar las características específicas de Kahoot y distribuir tareas por asignaturas
- Septiembre 2018: Preparación y coordinación de las tareas por asignatura y bloques; Preparación de las encuestas online para la valoración del proyecto por parte del alumnado
- Septiembre- diciembre 2018: implantación del proyecto en las asignaturas del primer semestre
- Enero 2019: Valoración del proyecto en las asignaturas del primer semestre
- Enero- mayo 2019: implantación del proyecto en las asignaturas del segundo semestre
- Mayo 2019: Valoración general de proyecto en las distintas asignaturas.

### *3.2.2 Descripción de la Metodología*

Kahoot es una herramienta que permite al docente crear pruebas online para que los estudiantes respondan en tiempo real sobre los contenidos que el profesor determine. Los profesores participantes han preparado una actividad de Kahoot al final de cada unidad o bloque de contenido de cada asignatura, dependiendo de las características específicas de cada curso, adaptados a los contenidos impartidos (vocabulario, gramática, etc.). Se han preparado al menos TRES actividades de repaso de contenido en las siguientes asignaturas:

- INGLÉS JURÍDICO
- INGLÉS PARA EL ÁMBITO COMERCIAL II
- INGLÉS IV. NEGOCIACION Y REUNIONES DE TRABAJO PARA EL TURISMO
- Inglés para el Ciclo Formativo Superior de Guía, información y asistencia turística (Ciclo Formativo de Grado Superior)
- Inglés para el Ciclo Formativo de Grado Superior de Agencia de viajes y gestión de eventos (Ciclo Formativo de Grado Superior)

A continuación se incluye una muestra de distintas preguntas incluidas en los juegos preparados para distintas asignaturas:



Universidad de Oviedo  
Universidá d'Uviéu  
University of Oviedo



### English for Commerce II- Unit 1

Play Challenge

A private kahoot

Unit 1

0 favorites 1 play 9 players

marinofaza  
Created 9 months ago

Copy and share this playable link  
<https://create.kahoot.it/share/english-for-commerce-ii-unit-1/77b1bfe9-8ea4-4e67-b8bf-7d10aa18a5ab>

### Questions (20)

Hide answers

1 - Quiz  
Series of levels that lead to better and better jobs



- Career ladder
- Career plan
- Career move
- Career opportunities

2 - Quiz  
Some people \_\_\_\_ a career break to do something adventurous like sailing around the world.



- offer
- decide
- take
- issue

Kahoot! Home Discover Kahoots Reports

Upgrade now Create



### Tourism IV- Units 1, 2 & 3

Play Challenge

A private kahoot

Vocabulary related to negotiations in English

0 favorites 1 play 6 players

marinofaza  
Created 3 months ago

Copy and share this playable link  
<https://create.kahoot.it/share/tourism-iv-units-1-2-3/5093436c-d0cb-4f1e-ae9b-6f405cb2e000>

### Questions (18)

Hide answers

1 - Quiz  
A list of items to be discussed at a formal meeting



- AOB
- agenda
- apologies
- minutes

2 - Quiz  
something which has not been changed to make it less beautiful or enjoyable



- overspoilt
- overspoil
- unspoilt
- unspoil

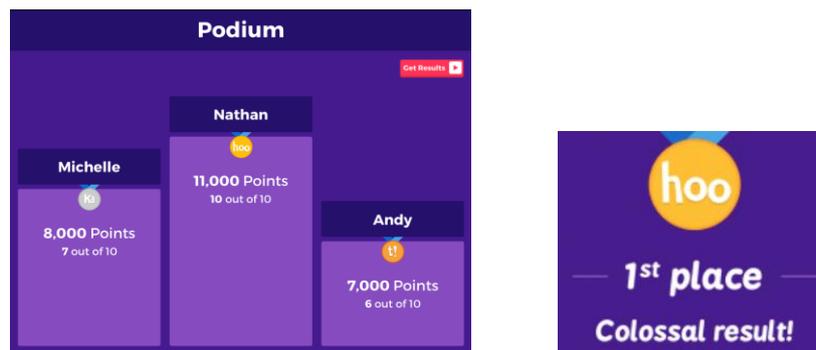
Los alumnos tan solo han necesitado un dispositivo electrónico conectado a internet (Smartphone, Tablet, portátil, etc.) y, sin necesidad de registrarse tan solo indicando el código del juego proporcionado por el docente, se han unido al juego y respondido a las preguntas. Dependiendo de la asignatura y número de alumnos, estos han jugado de manera individual, en parejas o en grupos pequeños de 3-4 alumnos. Una vez finalizado el juego obtienen puntuaciones y feedback instantáneo, todo a través de una plataforma gratuita y con una interfaz atractiva y fácil de usar.



Universidad de Oviedo  
*Universidá d'Uviéu*  
University of Oviedo

Kahoot permite controlar el ritmo de las pruebas por lo que después de cada respuesta se puede detener el juego y utilizar los errores cometidos por los alumnos como base para aclarar y reforzar elementos que no han quedado suficientemente claros en las sesiones.

Además, al tratarse un juego basado en un sistema de respuestas en el aula con puntuaciones y pódium final los alumnos se han implicado más en los contenidos impartidos.



### 3.3 Resultados alcanzados

#### 3.3.1 Valoración de indicadores.

En este proyecto han participado un poco menos de 100 alumnos, con un promedio de 20 alumnos por asignatura puesto que la asistencia no es obligatoria en ninguna de ellas y el número de alumnos asistentes ha variado dependiendo de una gran variedad de factores. La encuesta se ha realizado al finalizar el curso y los alumnos debían entrar y realizar la encuesta de manera anónima. Se han obtenido un total de 56 respuestas.

A continuación se adjunta una captura de pantalla del inicio de la encuesta:



## Formulario Inglés Guías- Final

Después de realizar la actividad de KAHOOT correspondiente al tema 1 y 2, responde a las siguientes preguntas:

### Dirección de correo electrónico \*

Dirección de correo electrónico válida

Este formulario recopila las direcciones de correo electrónico. [Cambiar configuración](#)

### ¿Se corresponden las actividades al contenido estudiado en las distintas unidades? \*

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

NO. Nada de acuerdo            SI. Totalmente de acuerdo

### ¿El nivel de la actividad es adecuado al nivel exigido en el curso? \*

0 1 2 3 4 5 6 7 8 9 10

NO. Nada de acuerdo            SI. Totalmente de acuerdo

### ¿Resulta esta actividad útil para reforzar los contenidos estudiados en las distintas unidades? \*

Se ha sustituido la tabla original por otra Excel que incluye más detalles de los resultados. El MODO DE EVALUACIÓN ha sido una encuesta donde los alumnos debía valorar de 0 a 10 su grado de satisfacción.

Nº	Indicador	Modo de evaluación	Rangos fijados y obtenidos
1	Preguntas sobre distintos elementos	Encuesta	Entre 0,0% y 50,0% →Bajo. Entre 50,0% y 69,9% → Bueno. Por encima del 70,0% → Excelente

Se detallan a continuación las preguntas de la encuesta y los resultados por asignatura:



Universidad de Oviedo  
*Universidá d'Uviéu*  
 University of Oviedo

<b>¿Se corresponden la actividad al contenido estudiado en las distintas unidades?</b>	<b>Entre 0-5</b>	<b>Entre 5 y 7</b>	<b>Más de 7</b>	<b>Valoración de 10</b>
INGLÉS JURÍDICO	0,00%	0,00%	100,00%	
INGLÉS PARA EL ÁMBITO COMERCIAL	0,00%	12,50%	87,50%	68,00%
INGLÉS IV. REUNIONES DE TRABAJO	11,20%	0,00%	88,80%	50,00%
INGLÉS PARA GUÍAS	0,00%	0,00%	100,00%	25,00%
INGLÉS PARA AGENCIAS	0,00%	0,00%	100,00%	66,70%
<b>¿El nivel de la actividad es adecuado al nivel exigido en el curso?</b>	<b>Entre 0-5</b>	<b>Entre 5 y 7</b>	<b>Más de 7</b>	<b>Valoración de 10</b>
INGLÉS JURÍDICO	0,00%	0,00%	100,00%	
INGLÉS PARA EL ÁMBITO COMERCIAL	0,00%	6,30%	93,70%	62,00%
INGLÉS IV. REUNIONES DE TRABAJO	11,00%	0,00%	89,00%	50,00%
INGLÉS PARA GUÍAS	0,00%	0,00%	100,00%	
INGLÉS PARA AGENCIAS	0,00%	0,00%	100,00%	66,70%
<b>¿Resulta esta actividad útil para reforzar los contenidos estudiados en la unidad?</b>	<b>Entre 0-5</b>	<b>Entre 5 y 7</b>	<b>Más de 7</b>	<b>Valoración de 10</b>
INGLÉS JURÍDICO	0,00%	11,00%	89,00%	
INGLÉS PARA EL ÁMBITO COMERCIAL	0,00%	12,50%	87,50%	56,00%
INGLÉS IV. REUNIONES DE TRABAJO	5,60%	5,60%	88,80%	50,00%
INGLÉS PARA GUÍAS	0,00%	0,00%	100,00%	50,00%
INGLÉS PARA AGENCIAS	0,00%	0,00%	100,00%	88,90%
<b>Grado de satisfacción con la actividad propuesta</b>	<b>Entre 0-5</b>	<b>Entre 5 y 7</b>	<b>Más de 7</b>	<b>Valoración de 10</b>
INGLÉS JURÍDICO	0,00%	11,00%	89,00%	
INGLÉS PARA EL ÁMBITO COMERCIAL	0,00%	6,30%	93,70%	75,00%



INGLÉS IV. REUNIONES DE TRABAJO	11,00%	0,00%	89,00%	50,00%
INGLÉS PARA GUÍAS	0,00%	0,00%	100,00%	25,00%
INGLÉS PARA AGENCIAS	0,00%	0,00%	100,00%	66,70%
<b>Grado de satisfacción con utilización de KAHOOT para el repaso de los contenidos impartidos</b>	<b>Entre 0-5</b>	<b>Entre 5 y 7</b>	<b>Más de 7</b>	<b>Valoración de 10</b>
INGLÉS JURÍDICO	0,00%	11,00%	89,00%	
INGLÉS PARA EL ÁMBITO COMERCIAL	0,00%	6,30%	93,70%	62,50%
INGLÉS IV. REUNIONES DE TRABAJO	5,60%	0,00%	94,40%	66,00%
INGLÉS PARA GUÍAS	0,00%	0,00%	100,00%	100,00%
INGLÉS PARA AGENCIAS	0,00%	0,00%	100,00%	77,80%
<b>¿Consideras que esta actividad resulta útil para la adquisición de los contenidos impartidos?</b>	<b>Entre 0-5</b>	<b>Entre 5 y 7</b>	<b>Más de 7</b>	<b>Valoración de 10</b>
INGLÉS JURÍDICO	0,00%	0,00%	100,00%	
INGLÉS PARA EL ÁMBITO COMERCIAL	6,30%	12,50%	81,20%	50,00%
INGLÉS IV. REUNIONES DE TRABAJO	11,00%	0,00%	89,00%	50,00%
INGLÉS PARA GUÍAS	0,00%	0,00%	100,00%	75,00%
INGLÉS PARA AGENCIAS	0,00%	0,00%	100,00%	66,70%

### 3.3.2 Observaciones más importantes sobre la experiencia

La valoración de esta actividad por parte de los alumnos ha sido muy buena, más de un 94,78% de los participantes puntúan con un 7 o más las actividades realizadas y cabe destacar que un 60,78% del total lo valoran con un 10.

Resultados globales	Entre 0-5	Entre 5 y 7	Más de 7	Valoración de 10
	2,06%	3,17%	94,78%	60,78%



Universidad de Oviedo  
*Universidá d'Uviéu*  
*University of Oviedo*

Aunque el diseño y la preparación de materiales requiere de mucho trabajo, los resultados obtenidos en el aula son muy buenos. Los alumnos se implican en la asignatura y valoran muy positivamente la actividad. A continuación se adjuntan los comentarios de alumnos que incluyeron al finalizar la encuesta:

### Comentarios o sugerencias

2 respuestas

No solo creo que se debería seguir utilizando en esta asignatura (Inglés IV) esta plataforma, sino que se debería estar utilizando por los profesores en los cursos anteriores del grado, además de en la escuela y el instituto. Es una muy buena aplicación para aprender y repasar lo aprendido de una forma diferente y muy divertida.

Genial!! Me encanto!!

### Comentarios o sugerencias

2 respuestas

La verdad que la asignatura se hizo muy amena y facil de aprender gracias a ejercicios interactivos como el kahoot

Nada que objetar al trato y a la dedicación que la profesora ha dado en la asignatura, ha prestado mucha dedicación y siempre ha estado atenta a cualquier necesidad del alumno

### Comentarios o sugerencias

2 respuestas

Una forma amena de repasar vocabulario

Nunca lo había usado ; está bien.

### Comentarios o sugerencias

3 respuestas

Me parece muy buena actividad para realizar una clase diferente y así poder repasar.

Me parece muy buena idea para la enseñanza y que se queden los conocimientos mas fácilmente

Es realmente útil repasar con los kahoots,de hecho me gustaría haber realizado mas por que realmente aprendes mucho.

### 3.3.3 **Información online, publicaciones o materiales en abierto derivados de los resultados del proyecto (se valorará especialmente que se proporcionen los enlaces a los mismos)**



Universidad de Oviedo  
*Universidá d'Uviéu*  
*University of Oviedo*

### **3.4 Conclusiones, discusión y valoración global del proyecto.**

Este Proyecto de Innovación docente ha permitido la introducción de nuevas metodologías docentes para la enseñanza del inglés para fines específicos a través de una herramienta online gratuita que permite la adecuación de los contenidos impartidos al ritmo de trabajo en el aula a la vez que propone una interfaz atractiva y moderna a los alumnos. Además, la puesta en marcha de este proyecto ha permitido identificar problemas y subsanar errores de una manera rápida y efectiva en el proceso de enseñanza-aprendizaje a la vez que abre nuevas posibilidades para el aula de CLIL.

## **4 Bibliografía**

- Dogoriti, Evriklea y Gregory S. Anderson. "The use of social networking and learning management systems in English language teaching in higher education" en *Campus Wide Information Systems* vol. 31, nº. 4, 2014.
- Kahoot, Inc. 2019. <https://kahoot.com/>
- Google, 2019. <https://www.google.com/forms/about/>
- Lasagabaster, David. "English achievement and student motivation in CLIL and EFL settings" en *Innovation in Language Learning and Teaching* vol 5, nº 1, 2011: 3-18.
- Motteram, Gary (ed). *Innovations in learning technologies for English leanguage teaching*. British Council, 2013.