

Quizlet, Quizizz, Kahoot & Lyricstraining: aprendizaje lúdico digital de una segunda lengua

Quizlet, Quizizz, Kahoot & Lyricstraining: digital ludic learning

Ana M. Mendoza-Batista ^a

Abstract:

Technology promotes the learning teaching process and motivates learners in that process. The vast range of open educational resources found online are powerful tools, however it is essential to discriminate content, pedagogical, and technological knowledge based on the TPACK to develop interactive digital material. Four open educational resources are proposed with ludic foundations that support the acquisition of a second language.

Keywords:

Motivation, OERs, TPACK, ludic learning

Resumen:

La tecnología coadyuva a promover el proceso de enseñanza aprendizaje y a motivar a los aprendientes en ese proceso. La vasta gama de recursos educativos abiertos que se encuentran en línea son una poderosa herramienta, sin embargo es indispensable discriminar los conocimientos de contenido, pedagógicos, y tecnológicos con fundamento en el TPACK para desarrollar material digital interactivo. Se proponen cuatro recursos educativos abiertos con fundamentos lúdicos que apoyan la adquisición de una segunda lengua.

Palabras clave:

Motivación, REAs, TPACK, aprendizaje lúdico

INTRODUCCIÓN

En el marco de los nuevos paradigmas educativos y los retos que los docentes enfrentan hacia ellos es necesario buscar el equilibrio entre la tecnología y el proceso de enseñanza aprendizaje.

Los millennial, generación X o Z requieren de nuevas formas y estrategias para optimizar su aprendizaje. (Prensky, 2018) Las nuevas necesidades que requieren las generaciones son: incluir materiales digitales interactivos y atractivos, promover la colaboración y el pensamiento crítico.

Los docentes enfrentan grandes desafíos para promover el proceso de enseñanza aprendizaje a estas nuevas generaciones. La tecnología es un gran recurso que apoya al proceso de enseñanza aprendizaje pero es fundamental plantear bien los

objetivos para poder implementar adecuadamente la tecnología en las aulas y promover el aprendizaje.

La implementación y uso de recursos educativos abiertos (REAs) apoyan a los docentes a crear material didáctico interactivo para ser usado en las aulas.

En este trabajo se enfoca en cuatro recursos educativos abiertos *Quizlet*, *Quizizz*, *Kahoot* y *Lyricstraining*, cuyo fundamento es el aprendizaje basado en juegos. Estos recursos fueron utilizados en nueve grupos de la Universidad Autónoma Metropolitana unidad Iztapalapa y dos docentes de lenguas durante dos trimestres con el objetivo de motivar a los estudiantes a ser autónomos y encontrar el lado amable a los cursos de lenguas.

^a Corresponding author, Universidad Autónoma Metropolitana, México, <https://orcid.org/0000-0002-8807-1481>, Email: ana.mendezabatista@gmail.com

RECURSOS DIGITALES Y LÚDICOS PARA APRENDER UNA SEGUNDA LENGUA

La tecnología es una parte fundamental en la vida en la actualidad, sin embargo su uso principalmente es recreativo o social. Es fundamental dar un giro al uso de tecnología para empoderar el proceso de enseñanza aprendizaje. La incorporación de la tecnología diariamente en las aulas motiva a los estudiantes, promueve la cooperación y participación activa.

La creación de materiales para el adquisición y desarrollo de una segunda lengua de acuerdo a Tomlinson (2008) deben de proveer experiencia positiva a través del uso de atractivas ilustraciones, ayudar a los aprendientes a personalizar su aprendizaje, así mismo a desarrollar el aprendizaje autónomo y en los materiales digitales proveer una gran gama de experiencias de aprendizaje.

PARTICIPANTES

Los cursos de inglés en la Universidad Autónoma Metropolitana están divididos en tres básicos, tres intermedios bajo, tres intermedio alto y tres de nivel avanzado. Los tres niveles intermedio bajo son requisito para graduarse con un nivel B1 del Marco Común Europeo de Referencia (MCER, 2001), por lo tanto los cursos están abiertos a las tres divisiones con las que cuenta la unidad; Ciencias Básicas e Ingeniería (CBI), Ciencias Sociales y Humanidades (CSH) Ciencias Biológicas y de la Salud (CBS) con una gran diversidad de carreras las cuales se muestran en la siguiente gráfica.

En este proyecto trabajaron dos docentes de la coordinación de Lenguas (CELEX) y nueve grupos de estudiantes. Se realizaron dos encuestas a nueve grupos de veinticinco estudiantes de inglés de la Universidad Autónoma Metropolitana de diferentes niveles; desde básico uno hasta el nivel nueve, cada grupo los docentes utilizaron estrategias con recursos digitales en línea. Dónde 58% son de género femenino y 42 % masculino. Y un 42% corresponde a estudiantes de CBI el 28.7 a CSH y el 28.7 a CBS.

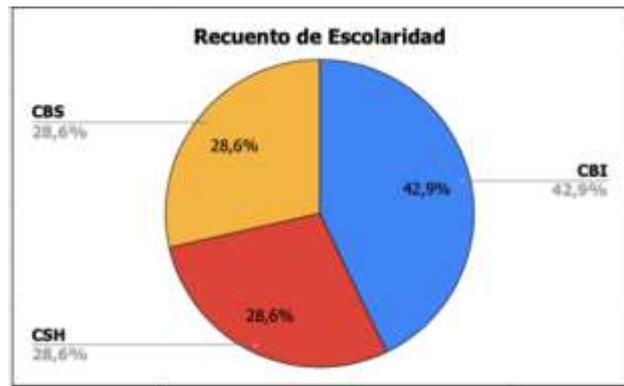


Tabla 1. Escolaridad por Divisiones

La primera encuesta se realizó al iniciar el curso para ver la representación que los estudiantes tienen del inglés; el 85 % de los estudiantes afirman que las clases de lengua son muy aburridas y solo es usado el libro de texto la gran mayoría de las veces y solo algunos profesores realizan actividades que no involucran el libro de vez en cuando.

Al cuestionar a los estudiantes sobre actividades que les gustaría ser incluidas en las clases, sus respuestas fueron actividades divertidas, juegos, canciones, competencias y más uso de la tecnología. Por lo tanto es fundamental modificar la forma tradicional de enseñar e incluir más actividades que motiven a los estudiantes a querer aprender, a participar más activamente e involucrarse activamente en su proceso de enseñanza aprendizaje.

El reto que enfrentan los docentes no es fácil: ya que hay que trabajar con generaciones más activas, acostumbradas a jugar y a dar una respuesta automática cuando se enfrentan a una mecánica de juego, independientemente de la situación o el entorno. (Labrador, 2016) Si esta es una constante en el proceso de aprendizaje de estas generaciones es indispensable incluirlas en las planeaciones de clase.

PREGUNTAS

Las preguntas de la investigación fueron ¿Es posible enseñar jugando? ¿Cómo la tecnología me puede ayudar a mejorar la práctica docente y el aprendizaje de los alumnos? ¿Qué actividades y qué recursos debo incorporar en mi práctica docente?

Para resolver las preguntas de investigación es necesario recordar que el ser humano por naturaleza siempre le ha gustado jugar por lo que es posible incorporar juegos en clase que promuevan el aprendizaje de una manera más divertida.

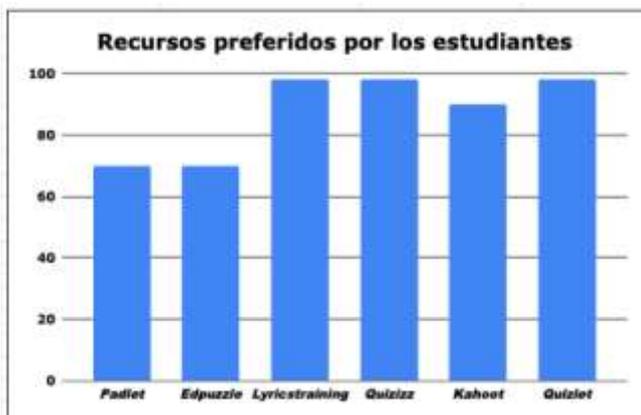
Garris (2002) menciona que el aprendizaje basado en juegos es una metodología muy efectiva para involucrar a los aprendientes en el proceso de adquisición o aprendizaje de materias complejas, estableciendo una conjunción entre las

estrategias instruccionales el proceso motivacional y los resultados de aprendizaje. Para las nuevas generaciones el juego es una experiencia muy conveniente y gratificante

La tecnología en la actualidad es una herramienta indispensable y necesaria para los seres humanos. La incorporación en clase debe cubrir algún objetivo para promover el aprendizaje. Basados en el modelo TPACK (*Technology, Pedagogical and Content Knowledge*) creado por Mishra y Cohen (2012) proporciona las bases para incorporar la tecnología con fines pedagógicos desarrollando los contenidos de manera accesible a todo docente aún sin ser un experto tecnológico. Al unir los tres componentes: pedagogía, contenido y tecnología se puede crear material digital interactivo y motivante.

En la actualidad se cuenta con una gran variedad de Recursos Educativos Abiertos (REAs) que permiten la adaptación y reuso de los materiales dependiendo de los objetivos planteados, del contexto y las necesidades requeridas. Los recursos educativos abiertos son de gran apoyo para los docentes ya que permite revisarlos, re-utilizarlos, redistribuirlos, combinarlos y guardarlos, con lo que permite la reducción de tiempo en la creación de material y su adaptación (Butcher; 2012).

En este trabajo se mencionan cuatro REAs ya probados en las aulas universitarias y de bachillerato que promueven la motivación y participación activa de los estudiantes y para los docentes sean de fácil creación, adaptación y redistribución, aunando el cumplimiento pedagógico y el contenido previamente planeado. Los recursos educativos abiertos incluidos en las clases fueron: *Quizlet*, *Kahoot*, *Quizizz*, *Lyricstraining*, *Padlet* y *Edpuzzle*. De las cuales los estudiantes mencionaron en la encuesta al final del curso que sus preferidos eran: Quizlet, Quizizz, Kahoot y Lyricstraing como se muestra en la gráfica 2.



Gráfica 2. Recursos preferidos por Estudiantes

Todos los recursos usados tienen las mismas características: son muy fáciles de crear, adaptar, compartir y obtener resultados; por lo tanto son altamente recomendados para los

docentes, ya que son muy motivantes para los estudiantes y permiten ahorrar tiempo en la elaboración de ellos.

Quizlet

El primer recurso a describir es Quizlet, cuya función principal es apoyar a aprender vocabulario de forma interactiva. El aprendizaje de léxico es fundamental para la comprensión de una lengua (Nation, 2001). Aunque el vocabulario se debe aprender en contexto, la utilización de fichas de aprendizaje es una buena estrategia para aprender.

Quizlet tiene fundamentos en la taxonomía de estrategias de aprendizaje propuesta por O'Malley (1985) la cual este dividido en tres grupos: estrategias cognitivas, metacognitivas y socioafectivas. En las estrategias cognitivas se encierran las tareas de aprendizaje y los materiales que colaboran para que se promueva el aprendizaje; la planeación, el control y la regulación se encuentran englobadas en las estrategias metacognitivas y por último las socioafectivas que vincula la interacción de los participantes.

Las estrategias metacognitivas usadas por Quizlet es la autoevaluación que permite al estudiante aprender de sus propios errores. Las estrategias cognitivas son: repetición de varias formas, el uso de imágenes que permiten relacionar la palabra con conceptos visuales y las estrategias socioafectivas por medio de la cooperación entre estudiantes. Aunque el aprendizaje y uso de Quizlet es de manera individual fortaleciendo la autonomía y también es a través de estrategias de cooperación.

Quizlet presenta seis diferentes actividades; siendo una de ellas las fichas de estudio que pueden ser de palabra con significado, palabra y traducción, palabra e imagen, o palabra y ejemplo o se puede adaptar según las necesidades del grupo o el docente.

Otra actividad es la denominada "escribir", el cual consiste en ver la definición o imagen y los estudiantes tienen que escribir correctamente la palabra. La tercera actividad es ortografía en la cual los estudiantes escuchan la palabra; ven la definición o imagen y tienen que escribir correctamente la palabra que escuchan. De ser escrita incorrectamente el programa les corrige la palabra deletreandola, lo cual permite que aprendan por repetición.

Los estudiantes pueden autoevaluar su desempeño y adquisición del vocabulario por medio de la prueba que pueden ser de opción múltiple, relacionar columnas, escribir la palabra y verdadero o falso.

Y las últimas tres actividades son lúdicas; dos de ellas son muy parecidas a videojuegos que los estudiantes juegan ya que es parte de esta cultura millennial. (Prensky, 2000) La competitividad es una de las características principales de esta generación.

La última actividad que se enmarca en las estrategias

socioafectivas ya que es de colaboración entre los aprendientes. El docente crea el juego y les pide a los estudiantes que ingresen a www.quizlet.live y les brinda el código que el programa le da. Los efectos en el aprendizaje mediado por canciones es beneficioso para los aprendientes ya que crea un ambiente de aprendizaje amable y propicio.

Las canciones son un método antiguo, pero efectivo, para aprender una segunda lengua: Por medio de las canciones se desarrolla y vincula entre el individuo y la lengua en el cual los aprendientes pueden agudizar su comprensión auditiva, reconocimiento de palabras y mejorar la pronunciación, aprender expresiones idiomáticas, frases ya establecidas y desarrolla las habilidades de escritura y auditivas. (Ayatollah, 2012)

Una práctica muy común en clase al usar las canciones es por medio de un ejercicio de llenar los espacios faltantes de la canción. Lyricstraining www.lyricstraining.com, toma como ejemplo ese tipo de ejercicio y lo digitaliza de tal manera que el estudiante a través de videos de canciones puede practicar la habilidad auditiva y el vocabulario por medio de espacios para llenar.

Tanto para el docente como el aprendiente este es un recurso educativo abierto invaluable porque motiva e incentiva a practicar la lengua utilizando material auténtico, el cual se presenta en una forma amigable permitiendo la reutilización y adaptación del mismo. Al ser material auténtico los aprendientes se enfrentarán a diferentes pronunciaciones y modismos, lo cual hace más atractiva la actividad.

Las canciones son presentadas en forma lúdica y competitiva, ya que los aprendientes tienen que llenar los espacios antes que se le acabe el tiempo que está representado por línea roja; compitiendo contra ellos mismos y otros participantes a nivel mundial.

Este recurso promueve la autonomía, ya que el aprendiente puede escoger la canción dependiendo de sus gustos, artistas, géneros. Al empezar a jugar, los alumnos pueden escoger el modo de juego; principiante, intermedio avanzado o experto y dependiendo del modo que escojan esos serán los espacios que el propio programa eliminará y los estudiantes tendrán que llenar. El propio programa le comenta a los participantes su puntuación, cuantos huecos, aciertos y fallos tiene al realizar la actividad.

Como apoyo a los docentes en la creación de material digital, los docentes pueden crear su actividad utilizando este recurso de manera fácil y rápida. Lo primero será definir los objetivos, y los contenidos que desean reforzar. Tendrán que buscar alguna canción que se adapte a sus necesidades y requerimientos, posteriormente en la parte de abajo del video está un pequeño cuadro que dice “nuevo ejercicio”: al seleccionar esta casilla se escribirá el nombre del ejercicio y se seleccionará el nivel; principiante, intermedio avanzado o

experto. Dependiendo del nivel que desee, el programa le indicará cuántas palabras debe quitar. El docente puede visualizar la letra de la canción y seleccionar las palabras, preposiciones, verbos o expresiones que desee que los estudiantes practiquen.

El docente debe guardar el ejercicio cuando considere que ya cumple sus objetivos pedagógicos, copiar la liga y compartirla con sus aprendiente. Los estudiantes realizan su actividad y le reportan al docente sus resultados.

Al involucrar la música y la competencia es un recurso que promueve la motivación en los estudiantes. Posteriormente se puede hacer práctica de pronunciación utilizando la canción.

RESULTADOS

Los aprendientes reportaron que la clase de lengua fue más atractiva ya que contenía muchos recursos digitales que apoyan su aprendizaje, reforzando los conocimientos adquiridos en clase, por medio de juegos y actividades que lo hacen muy dinámico y menos aburrido a la hora de aprender.

Asimismo comentaron que recomendarían el uso de algún recurso lúdico por lo menos una vez por semana para romper la monotonía de la clase promoviendo la competencia y la colaboración.

Expresaron que no habían explotado la tecnología como medio de aprendizaje y que anteriormente solo lo utilizaban para jugar videojuegos pero no educativos y como medio de comunicación en las redes sociales.

Aseguraron que utilizan Quizlet y Quizizz para estudiar otras materias ya sea creando sus propias listas y preguntas o buscando listas, preguntas o cuestionarios integrados en el banco de datos de las aplicaciones y que lo seguirán utilizando porque es una forma más fácil de aprender.

En cuanto al docente notó que el nivel de deserción fue mínimo y la asistencia fue mejor a la de otros trimestres en los cuales no se utilizaban recursos educativos en línea. Inclusive el profesor ahorró tiempo al desarrollar sus actividades ya que pudo hacer uso del banco de preguntas ya establecido y solo adaptarlas a sus necesidades y contenidos.

Así mismo afirmó que el uso de estos Recursos Educativos Abiertos, promueven la autonomía, el compromiso, la motivación y la reflexión entre los estudiantes aprendiendo de sus propios errores al ver la retroalimentación instantánea.

La motivación por participar y ganar o tener buen puntaje fue inminente. Los estudiantes repasaron lo aprendido con anterioridad porque no querían perder y sentían un compromiso con su equipo al no querer defraudarlos. El ambiente en clase fue muy cordial y de camaradería, siempre apoyándose mutuamente.

Otro aspecto muy importante es el seguimiento que el docente puede dar de manera individualizada a través de los resultados reportados por la plataforma, ofreciendo retroalimentación personalizada y creando nuevas estrategias y recursos para promover el aprendizaje de manera efectiva.

Los docentes expresaron que es necesario crear un repositorio o una red de docentes donde se pueda compartir los materiales ya elaborados y así se puede agilizar la planeación de clase.

Una problemática presentada en la implementación de las actividades fue la falla en la conexión de internet, lo cual se resolvió pidiendo apoyo a los técnicos encargados, los que proporcionaron a los docentes con un *modem* el cual fue conectado a la computadora del docente y todos los estudiantes tuvieron acceso gratuito a la red inalámbrica de internet

Otra problemática fue que no todos los estudiantes tienen un dispositivo móvil; pero se trabajó colaborativamente utilizando un dispositivo por equipo o se les facilitó un dispositivo extra.

CONCLUSIONES

Aunque la tecnología es un gran aliado para la educación, es importante utilizarla de manera eficiente para promover el aprendizaje. Los docentes tienen que crear recursos que apoyen las nuevas formas de aprender de los millennials y que sean de fácil creación y distribución.

Actualmente se puede encontrar una gran gama de Recursos Educativos Abiertos en línea que apoyan ese proceso de aprendizaje, sin embargo es muy complicado revisar e implementar todos ya sea por falta de tiempo, de conocimiento de los recursos o no apegarse a los objetivos planteados.

A través de modelo TPACK los docentes pueden crear sus propios recursos, uniendo los conocimientos pedagógicos, de contenido y tecnológicos para

Este trabajo se enfocó en presentar cuatro recursos abiertos que pueden ser adaptados, reutilizados y redistribuidos fácilmente lo cual optimiza los tiempos de creación de materiales didácticos y a su vez promoviendo la motivación en los estudiantes.

Tanto *Quizlet*, *Quizizz*, *Kahoot* y *Lyricstrainig* tienen su fundamento en la ludificación, que permite a los alumnos competir ya sea de manera individual como en equipo, jugar y hacer su aprendizaje más disfrutable.

Todos estos recursos pueden ser adaptados y reutilizados en cualquier idioma o nivel según las necesidades del grupo.

Los juegos, canciones y las actividades que involucren todos los estilos de aprendizaje (Kolb, 2000) son un gran recurso

para promover el aprendizaje y motivar a los estudiantes. Es muy importante incorporar este tipo de actividades continuamente para hacer el aprendizaje más atractivo y memorable para los aprendientes.

REFERENCIAS

- [1] Ayatollah, S. Mehrpur, S. & Daban, B. (2012) On the Effect of Using Games, Songs, and Stories on Young Iranian EFL Learner's Achievement. *Journal of English Language Teaching and Learning*. Retrieved from: https://elt.tabrizu.ac.ir/article_602_22f79ffe799065180eba30c67222c699.pdf
- [2] Butcher, N., Kanwar, A. Uvalic-Trumbic, S. (2015). Guía Básica de Recursos Educativos Abiertos (REA) para la Mancomunidad del Aprendizaje y la UNESCO. Organización de las Naciones Unidas para la Educación, La Ciencia y la Cultura. París, Francia. Recuperado de <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000232986>
- [3] Council of Europe. The Common European Framework of Reference for Languages : Learning, Teaching, Assessment. *Council of Europe*, 2001: 1-273. <https://doi.org/10.1017/S0267190514000221> .
- [4] Garris, R. Ahlers, R & Driskell, J. Games, motivation, and learning: A research and practice model *SIMULATION & GAMING*, Vol. 33 No. 4, December 2002: 441-467
- [5] Hernández-Horta, I. A., Monroy-Reza, A., & Jiménez-García, M. Aprendizaje mediante Juegos basados en Principios de Gamificación en Instituciones de Educación Superior. *Formación Universitaria*, 2018: 11(5), 31-40. <https://bidi.uam.mx:6990/10.4067/S0718-50062018000500031>
- [6] Kolb, D. A., Boyatzis, R. E., & Mainemelis, C. (2000). Experiential learning theory: Previous research and new directions. In R. J. Sternberg & L. F. Zhang (Eds.), *Perspectives on cognitive, learning, and thin king styles* (pp. 227-247). Mahwah, NJ: Lawrence Erlbaum.
- [7] Labrador, E., & Villegas, E. (2016). Unir Gamificación y Experiencia de Usuario para mejorar la experiencia docente. *RIED. Revista Iberoamericana de Educación a Distancia*, 19(2), 125-142. doi:<https://doi.org/10.5944/ried.19.2.15748>
- [8] Mishra, P. Koehler, M (2008) *Introducing TPACK, Handbook of Technological Pedagogical Content Knowledge (TPCK) for Educators*, 2008: 3-58
- [9] Nation, I.S.P. *Learning vocabulary in another language*. Cambridge: Cambridge University Press. 2001
- [10] O'Malley, J., CHAMOT, A., 1990, *Learning strategies in second language acquisition*, Cambridge, Cambridge University Press; 1990.
- [11] Prensky, M. *Enseñar a nativos digitales*. Biblioteca Innovación Educativa. : 2da edición. SM Ediciones. 2018: 240
- [12] Prensky, M. *Digital Game-Based Learning* McGraw-Hill Trade. Diciembre, 2000
- [13] Tomlinson, B. *English Language Learning Materials. A critical Review*. Continuum International Publishing Group. 2008: 333