

Aprender el vocabulario relativo a la ropa

Aprender vocabulario en una lengua extranjera requiere práctica. La competición puede ayudar a gamificar esta práctica y hacerla divertida.

Resumen

Con la ayuda de herramientas digitales, crea un entorno de aprendizaje interactivo en tu aula y estimula el autoaprendizaje. Piret, de la escuela Järveküla, utiliza diversas herramientas digitales para enseñar el vocabulario sobre moda y confección y combina la evaluación sumativa y formativa. Puede crear de forma sencilla muchas preguntas de práctica que el alumnado puede responder en cualquier momento y en cualquier lugar.

Palabras clave

Evaluación formativa, evaluación sumativa, vocabulario, lengua inglesa

Ficha del proyecto	
País	Estonia
Materia	Lenguas extranjeras
Nivel de implementación	Fácil
Herramienta de EFD	Cuestionario en el aula
Objetivos	Desarrollar el vocabulario en inglés, las habilidades de colaboración y el aprendizaje independiente



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

El apoyo de la Comisión Europea en la elaboración de esta publicación no constituye una aprobación de su contenido, que refleja únicamente la opinión de los autores. La Comisión Europea no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.

Prerrequisitos	1 ordenador para cada estudiante
Grupo etario objetivo	12 – 13
Herramientas y recursos	AnswerGarden , Google Classroom , Quizizz , Quizlet
Duración	1 sesión

Contexto

Piret Lehist, de la [escuela Järveküla](#) de Estonia, ha adaptado un subtema del plan de estudios nacional a una actividad de clase de aprendizaje autónomo con evaluación formativa. Utiliza un cuestionario en línea y algunas herramientas que permiten elaborar una lluvia de ideas para tratar el tema del inglés como lengua extranjera «Me and others» (Yo y los demás). Esta actividad incluye actividades como presentarse, describir los sentimientos, el aspecto de las personas y las actividades cotidianas.

Las herramientas de cuestionarios en línea, como [Quizlet](#) y [Quizizz](#) permiten al alumnado aprender y practicar el nuevo material en cualquier momento y en cualquier lugar utilizando sus propios dispositivos. Además, son buenos ejemplos de aprendizaje gamificado, ya que ofrecen muchas prestaciones para que la retroalimentación y el seguimiento de los resultados sean divertidos. También posibilitan el aprendizaje autónomo para animar al alumnado a que complete las preguntas de práctica por su cuenta.



La actividad

Lluvia de ideas y gamificación

La clase comienza con una lluvia de ideas, con [AnswerGarden](#); una herramienta sencilla para crear nubes de palabras para lluvia de ideas y mapas mentales (Figura 1). La profesora pide al alumnado que escriba 3 prendas de vestir que ya conozca en inglés. **Piret** utiliza [Google Classroom](#) para compartir el enlace a la actividad de lluvia de ideas, pero el profesorado puede utilizar cualquier otro medio para compartir enlaces y otro material de forma rápida (por ejemplo, **Padlet**).

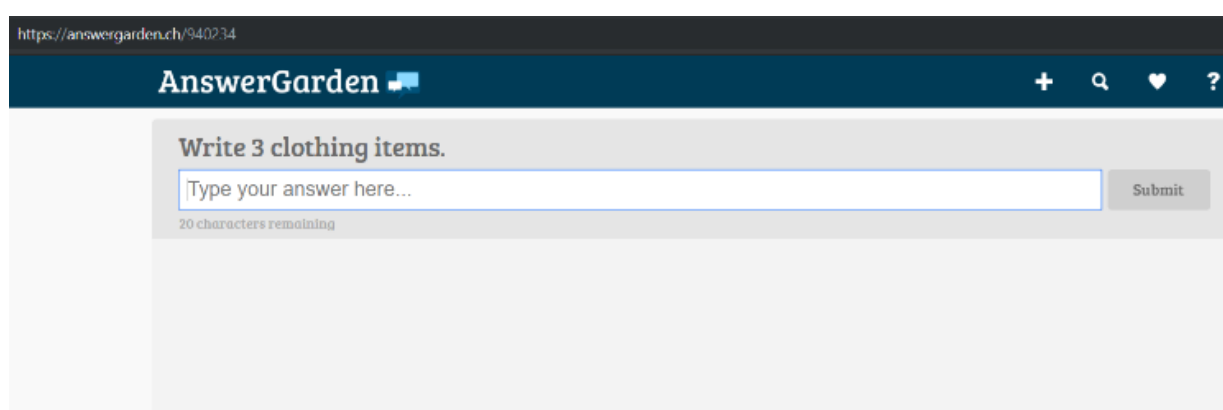


Figura 1 Una actividad de nube de palabras desde la perspectiva del estudiante en AnswerGarden.

Así, el alumnado empieza a aprender el vocabulario de la ropa y la moda con la ayuda de las [tarjetas de Quizlet](#). Puede utilizar un «modo de aprendizaje» en **Quizlet** para practicar el nuevo vocabulario ([ejemplo](#)). No es necesario iniciar sesión. El alumnado ve la imagen y la palabra de la prenda de vestir en su lengua materna y tienen que encontrar su equivalente en inglés.

Vocabulario y trabajo en equipo

Después de practicar un poco, la profesora **Piret** divide la clase en grupos de 3 para trabajar en equipos en un juego de Quizlet en directo. Esto añade algo de competitividad y gamificación a la clase: el alumnado puede poner nombre a sus respectivos equipos y competir, mientras sigue sus progresos en un marcador ([ver tutorial en inglés](#)). Esto funciona muy bien para desarrollar las habilidades de colaboración del alumnado,



porque, aunque utilizan dispositivos individuales, necesitan coordinarse dentro de sus equipos para ganar.

Aprendizaje autónomo

También es posible completar los **Quizizz quiz** como deberes. Se puede compartir el enlace a través de Google Classroom, MS Teams o cualquier herramienta similar. La profesora puede publicar los resultados del cuestionario personal de cada estudiante en el tablero de la plataforma digital (Figura 2).

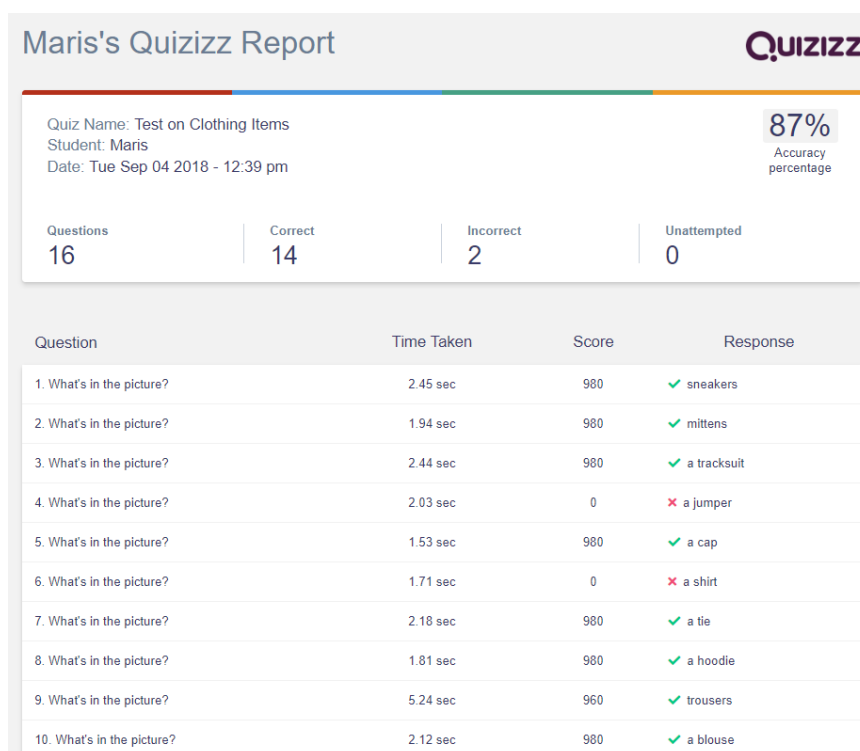


Figura 2 Una tarjeta con los resultados de un examen de un estudiante en Quizizz.

Las pruebas de práctica ayudan a la profesora a saber si el alumnado está preparado para el siguiente paso: formular frases con los nuevos elementos de vocabulario (por ejemplo, describir lo que llevan las personas en la foto o en clase). Si hay errores frecuentes que se producen en toda la clase, la **profesora Piret** puede abordarlos en ese momento. Si parte del alumnado tiene un rendimiento inferior, puede ofrecer su ayuda en persona. Si



parte del alumnado tiene un rendimiento superior, puede adaptar la dificultad de los próximos desafíos para ellos.

La actividad inicial de lluvia de ideas puede estimular la curiosidad del alumnado, así como reactivar los conocimientos previos. Sin embargo, si el alumnado es muy joven o no conoce suficientes palabras sobre un determinado tema, la tarea podría no ser tan eficaz como se esperaba. Otra posibilidad sería animar al alumnado a descubrir nuevas palabras clave de forma independiente a partir de su lengua materna y con la ayuda de un diccionario en línea (por ejemplo, ninjawords.com).

Por último, el alumnado puede completar la misma prueba de práctica como deberes. Después de este tipo de práctica, el alumnado completa actividades de producción de frases en las que emplea el nuevo vocabulario en sus propias frases para describir la ropa de alguien o lo que lleva puesto, etc.

Aprendizaje a distancia y combinado

El uso de la tecnología en este escenario no sustituye a la figura del profesorado, sino que sirve de apoyo al alumnado con oportunidades de práctica adicionales que pueden realizarse en el aula o como deberes para casa. Todas las actividades son adecuadas para contextos presenciales, así como para entornos híbridos, combinados o totalmente en línea.

Tanto Quizizz como las tarjetas de Quizlet son adecuados para contextos de aprendizaje combinados y a distancia. Ambas herramientas integran juegos que pueden jugarse de forma individual o por equipos. Esto añade diversión y retos a la evaluación formativa y al aprendizaje en línea. Además, Quizizz puede utilizarse para realizar pruebas formativas y sumativas individuales, ya que permite imprimir las pruebas del alumnado y compartirlas por correo.



El escenario puede adaptarse también a entornos de aprendizaje totalmente en línea o híbridos. En el caso del aprendizaje a distancia, es esencial que el alumnado comprenda de forma clara lo que debe hacer. El profesorado puede ofrecer instrucciones precisas con referencias a fuentes en el sistema de gestión del aprendizaje de la clase. El alumnado puede consultarlas en caso de que tenga dudas o se bloquee. El profesorado también pueden ofrecer retroalimentación a través de un vídeo breve o un podcast con instrucciones para acompañar al alumnado durante las tareas. Una opción útil es también crear rutas de aprendizaje con la ayuda de herramientas agregadoras como [Padlet](#), [Wakelet](#), [Tes Teach Blendspace](#) o [Hyperdocs](#). En ellas, el profesorado puede recopilar todos los recursos de estudio y añadir instrucciones, mensajes vocales, vídeos breves, consejos para el aprendizaje, materiales adicionales, etc.

Resultados y lecciones aprendidas

A la **profesora Piret** le gusta esta práctica porque combina la preparación del trabajo en clase, el trabajo individual y la colaboración. «Durante la clase, la profesora se convierte más en una guía y el alumnado completa las tareas a su propio ritmo. Recibe retroalimentación al momento y decide qué elementos necesitan más práctica y qué tipo de actividades prefiere hacer.»

Al final, el alumnado puede utilizar las expresiones que ha aprendido y frases cortas para expresar sus necesidades y describir su entorno cotidiano (familia, amistades, casa, centro educativo).

Aunque al principio puede parecer todo un desafío utilizar múltiples herramientas a la vez, las herramientas que se han presentado aquí son bastante fáciles de usar. El profesorado puede adaptar las herramientas y las actividades a su caso sin necesidad de utilizar Google Classroom. También puede utilizar otra plataforma de formación de equipos o un sistema de gestión del aprendizaje.



Es muy importante proporcionar algún tipo de respaldo al alumnado que tiene dificultades y esto se puede hacer mientras el alumnado trabaja de forma independiente en clase. Esto puede ser más complicado en un entorno en línea o híbrido, pero el profesorado puede supervisar las respuestas del alumnado en su panel de control también de forma remota.



Co-funded by the
Erasmus+ Programme
of the European Union

El apoyo de la Comisión Europea en la elaboración de esta publicación no constituye una aprobación de su contenido, que refleja únicamente la opinión de los autores. La Comisión Europea no se hace responsable del uso que pueda hacerse de la información contenida en la misma.