

Idiomas con GimKit

La profesora Virpi Pere de Finlandia utiliza una herramienta de cuestionarios lúdicos en línea para motivar al alumnado a practicar regularmente el vocabulario de una lengua extranjera.

Resumen

Aprender vocabulario requiere memorización y práctica, y esto puede parecer repetitivo para el alumnado. El alumnado también se suele centrar más en la gramática, ya que piensa que el vocabulario es menos importante. Sin embargo, el vocabulario es clave para conseguir una buena expresión en la comunicación oral y escrita, y para mejorar la capacidad de comprensión de la lengua extranjera. La profesora Virpi utiliza GimKit, un cuestionario en línea con elementos similares a los videojuegos. Esta herramienta consigue mantener el interés del alumnado y muchos descubren que aprenden más vocabulario que antes. Tanto la profesora como el alumnado pueden seguir el progreso del alumnado, ya que la herramienta muestra las puntuaciones de los cuestionarios anteriores.

Palabras clave

Lenguas extranjeras, vocabulario, alemán, inglés

Ficha del proyecto	
País	Finlandia
Materia	Lenguas extranjeras
Nivel de implementación	Intermedio



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.

Herramienta de EFD	Cuestionarios en el aula
Objetivos	Motivar al alumnado para que practique el vocabulario de lenguas extranjeras con un cuestionario online lúdico que ayuda al alumnado y profesorado a seguir el progreso del aprendizaje.
Prerrequisitos	1 dispositivo por cada estudiante, ordenador para el profesorado
Grupo etario objetivo	9-13
Herramientas y recursos	GimKit
Duración	10 minutos

Contexto

Un modo de motivar la práctica regular

Es importante convertir la práctica del vocabulario en una rutina para aprender muchas palabras. Por eso, la profesora Virpi Père, de la [escuela de Tesoma](#) en Tampere, crea pequeñas listas de vocabulario como deberes, que también practican durante las clases, y siempre se basan en las historias de los libros del alumnado.

Sin embargo, parte del alumnado suele tomarse a la ligera estos deberes, y luego le falta vocabulario cuando debe expresarse o entender los textos. Aquí es donde entra en juego la gamificación.

Los cuestionarios en línea tienen la ventaja de que son sencillos de hacer e incluso a veces también se pueden encontrar cuestionarios ya creados. Además, pueden resultar muy interesante para el alumnado. «He utilizado muchas herramientas de aprendizaje digital y GimKit es quizás la más cautivadora», dice la profesora Virpi. ¿Qué diferencia a Gimkit



de otras herramientas de cuestionarios en línea? Sus elementos adicionales similares a juegos.

Gamificación

GimKit es una herramienta de cuestionarios en línea (encuestas en el aula), diseñada para apoyar la resolución de problemas individuales y colaborativos, el juego competitivo y la resolución de problemas de forma autónoma (echa un vistazo al [vídeo introductorio](#)). En GimKit, el alumnado gana puntos («dinero» en la herramienta) si responden correctamente a las preguntas. Después, puede utilizar ese dinero para comprar «potenciadores», como en un videojuego. Por ejemplo, puede comprar un multiplicador que aumente la cantidad de dinero que gana por cada pregunta que acierta o que disminuya la cantidad que pierde cuando responde de forma incorrecta. También hay potenciadores que el alumnado puede utilizar contra otros jugadores. Por ejemplo, pueden «congelar» el dispositivo de otro jugador durante un tiempo, hacerle perder o enviarle puntos de dinero como regalo. El alumnado también puede «comprar» un escudo para protegerse de esos impactos negativos procedentes de otros jugadores. A través de este proceso de pensamiento estratégico, el alumno aprende sin darse cuenta.

GimKit funciona con cualquier grupo etario, siempre que el alumnado sepa leer con fluidez. La profesora Virpi ha observado que el alumnado entre 9 y 13 años es el que más entusiasmo muestra con conseguir «dinero» en el juego.

Se puede jugar a GimKit directamente en el aula con el número habitual de estudiantes (25, aproximadamente), o se puede llevar a cabo como tarea autónoma, con cualquier número de estudiantes, mediante el enlace que proporcione la profesora.



La actividad

Objetivos del aprendizaje

El objetivo es apoyar la implicación del alumnado, ver el modo en el que progresa en su aprendizaje y detectar los puntos en los que necesita apoyo. Además de la habilidad lingüística en sí, el plan de estudios finlandés de lenguas extranjeras hace hincapié en el desarrollo del estudiante como aprendiz: ser responsable de su propio aprendizaje, establecer objetivos y encontrar estrategias. Parece que los cuestionarios en línea ayudan al alumnado a desarrollar la perseverancia, aunque sea poco a poco.

Puesta en marcha

Para poner en marcha el juego, la profesora necesita un ordenador conectado a un proyector. El alumnado puede unirse al juego con ordenadores o dispositivos móviles.

La profesora crea un grupo de palabras en la página web de GimKit o busca un grupo ya preparado. Los conjuntos de vocabulario de Virpi contienen tanto palabras sueltas como frases más complejas para que el alumnado pueda practicar y evaluar su comprensión y uso del vocabulario en el contexto de diferentes frases.

El juego puede comenzar como una partida en vivo o como una tarea autónoma. La profesora puede fijar la duración del juego y la cantidad de «dinero» que pueden ganar. La profesora Virpi ha decidido que las actividades de GimKit duren 10 minutos, ya que esta duración es ideal para la cantidad de vocabulario que introduce.

Al observar los resultados en la página del panel de control de GimKit, la profesora puede tener una visión general de cómo el alumnado ha adquirido el vocabulario. La profesora también suele ver el desarrollo de la implicación del alumnado, que de otro modo no mostraría interés en el vocabulario. Gran parte del alumnado repite el juego una y otra vez para obtener mejores resultados.

La profesora puede detectar las diferentes necesidades del alumnado e intervenir si alguien no obtiene buenos resultados en el juego. La profesora Virpi explica: «*Tengo*



diferentes formas de intervenir y la mayoría de las veces se trata de una enseñanza correctiva. A menudo, cuando el alumnado ha practicado más, puede volver a hacer el mismo cuestionario para tener una idea concreta del modo en el que ha mejorado su aprendizaje. También utilizo muchos otros cuestionarios, por ejemplo, Kahoot Homework, Quizizz y Quizalize Homework. He creado muchos juegos de diferentes niveles de dificultad y también hay muchos juegos que han creado otras personas, por supuesto. Utilizo varias plataformas digitales, por lo que los ejercicios de seguimiento también son muy flexibles».

La profesora también puede ofrecer más práctica y apoyo al alumnado. Para comprobar si la práctica ha sido útil, se puede pedir al alumnado que vuelva a completar el mismo cuestionario.

Desafíos

El reto, según la profesora Virpi, es desarrollar conjuntos de vocabulario que combinen tanto palabras sencillas como frases más complejas para que el juego sea rápido, pero también lo suficientemente desafiante. «Crear grupos de palabras puede llevar mucho trabajo, ya que cada grupo debe contener un gran número de palabras. Como el juego vuelve a plantear las mismas preguntas, una lista corta podría volverse repetitiva demasiado pronto».

Otro desafío es que los cuestionarios pueden ser una actividad bastante solitaria. Es recomendable que sean breves y frecuentes como parte complementaria del trabajo colaborativo. También se puede dividir al alumnado en equipos para que respondan a las preguntas de forma conjunta.

Aprendizaje a distancia y combinado

Cuando se hacen ejercicios con toda la clase, el alumnado puede ver los cuestionarios y las puntuaciones de GimKit desde la pantalla compartida de la profesora en una herramienta de conferencia, en lugar de hacerlo en el proyector del aula o en la pizarra



digital. Puede responder a las preguntas con su dispositivo móvil u ordenador. También se pueden asignar los ejercicios como deberes.

Resultados y lecciones aprendidas

El mayor impacto se produce en la motivación. El alumnado que normalmente no tendría interés en el vocabulario, responde en su teléfono, se involucra mucho y se sumergen durante 8-10 minutos. El alumnado puede ver de forma sencilla el efecto del trabajo duro, ya que puede ver de forma concreta el resultado de su trabajo mediante sus puntuaciones.

Cuando el alumnado tiene que utilizar GimKit como deberes, las familias también pueden ver cómo le va a su hijo o hija. *«Los padres, madres y personas cuidadoras de mis estudiantes están muy contentos de que utilice tantas herramientas motivadoras en mi enseñanza»*, dice la profesora Virpi. Virpi conoció GimKit a través de un grupo de redes sociales en el que el profesorado comparte sus experiencias y consejos sobre el uso de herramientas y recursos digitales en la enseñanza de idiomas.

Un problema de estas excelentes herramientas digitales es que, por supuesto, no siempre pueden ser gratuitas (o sus opciones más avanzadas). Por ejemplo, GimKit tiene una cantidad limitada de cuestionarios gratuitos. La profesora Virpi ha visto que lo mejor es que los conjuntos de vocabulario sean lo suficientemente largos y desafiantes para que el juego no resulte demasiado fácil o aburrido: el jugador o jugadora podría acabar respondiendo a las mismas preguntas una y otra vez. Por lo tanto, es preferible tener un conjunto de preguntas más amplio.

«Considero que GimKit es muy útil y voy seguir utilizándolo en el futuro», dice Virpi. «El alumnado ha mostrado una gran implicación en jugar a GimKit. Está completamente inmerso cuando juega, y muchos han mejorado su vocabulario al aumentar la motivación a través de GimKit. Por ejemplo, un alumno de 3º de primaria, que antes mostraba poco interés por aprender vocabulario, encontró una motivación totalmente nueva hacia el aprendizaje y mejoró en gran medida su nivel de inglés.»

