Kahoot como recurso gamificador del *Quijote* en clase de ELE

Yousra Medjkane
Universidad de Argel 02

1. INTRODUCCIÓN

Jugar es la mejor manera de aprender según el especialista en neurociencia Idriss Aberkane (2016: 127); esta es una afirmación que la neuroeducación ha sostenido desde siempre. En el ámbito de enseñanza de lenguas, la diversión como medio de aprendizaje no es una práctica exógena a este ámbito, sino más bien muy intrínseca a él. Las metodologías de enseñanza-aprendizaje de lenguas están experimentando, cada vez más, la inserción de nuevas estrategias y herramientas lúdicas, entre ellas destacamos la gamificación, una técnica de aprendizaje lúdico que está cobrando espacio en la enseñanza del español como lengua extranjera. Partiendo de estas consideraciones, planteamos la pregunta siguiente ¿Qué tal si gamificamos el *Quijote* de Cervantes en clase de ELE?

Para contestar a esta pregunta nos proponemos como objetivos: mostrar la utilidad de la gamificación en la enseñanza de ELE, gamificar la obra clásica universal de la literatura española mediante Kahoot como recurso tecnológico; y la lectura del *Quijote* desde una perspectiva lúdica, lo que implica un acercamiento original y contemporáneo a esta obra.

2. GAMIFICACIÓN DE ELE MEDIANTE LAS TIC

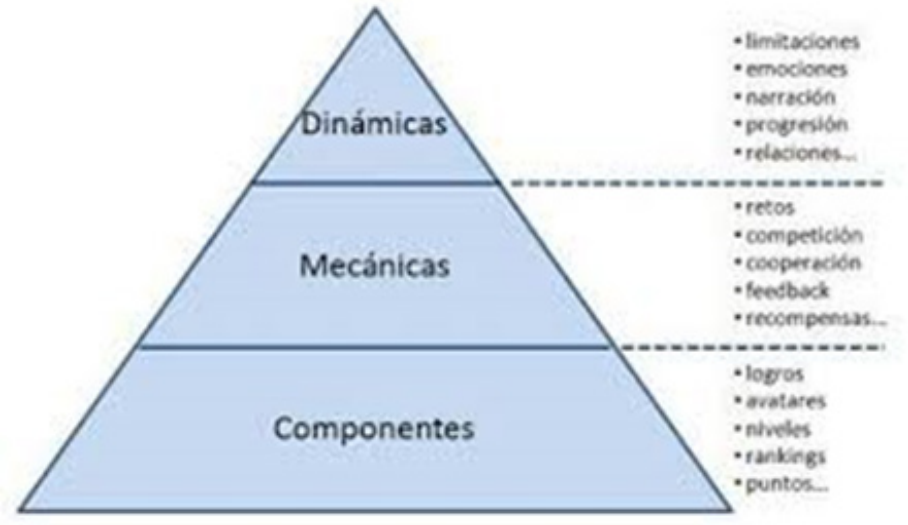
La gamificación es una tendencia naciente que se ha integrado en la didáctica de lenguas. El término gamificación, también sinónimo de *ludificación*, remite a una sustantivación de la palabra inglesa *game*, y Foncubierta y Rodríguez (2014: 2) la definen así:

> La técnica o técnicas que el profesor emplea en el diseño de una actividad, tarea o proceso de aprendizaje (sean de naturaleza analógica o digital) introduciendo elementos del juego (insignias, límite de tiempo, puntuación, datos, etc.), y/o su pensamiento (retos, competición, etc.), con el fin de enriquecer esa experiencia de aprendizaje, dirigir y/o modificar el comportamiento de los alumnos en el aula.

Se trata pues, de una estrategia didáctica que se vale de los elementos y mecanismos del juego para adquirir ciertos objetivos de aprendizaje en contextos no lúdicos, o sea, es un espíritu de juego que se inserta en el proceso de aprendizaje. Vale traer a colación que, el término «gamificación» no debe confundirse con *juegos serios* o *aprendizaje basado en juegos*, aunque el matiz entre estos términos es sutil, pero la gamificación se diferencia de ellos por su interés en crear una sensación de juego al aprender, y no en el juego como objeto de aprendizaje.

Aclarado ya lo que es gamificación, es oportuno ahora evocar sus elementos, según Kevin Werbach y Dan Hunter (2012: 78) se reparten en tres categorías: dinámicas, mecánicas y componentes.

Figura 1. Pirámide de Kevin Werbach



Fuente: De la Roche y Bosch (2015).

— Componentes: conjunto de elementos y herramientas que conforman el juego, y que configuran el contenido de la actividad gamificada.

— Mecánicas: comprenden aquellas normas y reglas, propias a los juegos, que rigen una actividad.

— Dinámicas: reacción y estado mental del estudiante al jugar. En esta fase, son la motivación y las emociones del estudiante las que entran en juego.

A partir de estos elementos, el docente acomoda su currículo para realizar actividades que cautiven la atención del estudiante y que estimulen su motivación. De esta guisa, las actividades gamificadas incrementan en el aprendiz un deseo de autosuperación y un sentimiento de enorgullecimiento al vencer, o bien al cooperar con los demás. Así pues, el aprendiz adquiere un perfil de *jugador-estudiante* (García Rodríguez, 2016: 15).

Ahora bien, la enseñanza del español como lengua extranjera ha integrado, positivamente, a la gamificación en el seno de su marco metodológico, sea por vías analógicas o digitales. No obstante, con la irrupción de las TIC en su escenario metodológico, la gamificación de ELE y las TIC van muy de la mano, puesto que el soporte tecnológico determina, en gran medida, la estrategia gamificadora que se llevará a cabo.

En efecto, el uso de las TIC ha proporcionado una revolución lúdica dentro de las aulas y fuera de ellas, el estudiante puede aprender la lengua meta en cualquier momento y en todas partes, solo al disponer de dispositivos digitales con acceso a la red. Las TIC han armado toda una gama de aplicaciones, videojuegos y herramientas para la gamificación, podemos citar a modo de ejemplo a Classcraft, FlipQuiz, uLearnPlay, Kahoot, entre otras, cuyo uso en la enseñanza-aprendizaje de ELE se está haciendo cada vez más notable.

3. KAHOOT COMO RECURSO DIDÁCTICO EN CLASE DE ELE

Kahoot es una plataforma de gamificación *online* (disponible en App y en la web), basada en un sistema interactivo de preguntas que requiere respuestas individuales o en grupo. Kahoot se realiza mediante tres principales formas de preguntas:

— *Quiz*: son preguntas que requieren respuestas, tipo test, para practicar un contenido determinado de la clase.

— *Survey*: preguntas que admiten más de una respuesta correcta.

— *Jumble*: sumerge a los estudiantes en un desafío de ordenar unas propuestas (palabras datos históricos, etc.).

— *Discussion*: es una sola pregunta que incita el debate en clase sobre un tema dado.

El funcionamiento de Kahoot es sencillo, para ingresar se necesita crear una cuenta gratis con un perfil de profe o bien de estudiante en www.kahoot.it. Generalmente, es el docente quien prepara unas preguntas sobre una clase estudiada, luego da a sus estudiantes un código para que accedan al ejercicio mediante sus propios móviles.

Los participantes se implican en una aventura de cuestionarios; jugando a contrarreloj, deben reflexionar y seleccionar la respuesta correcta en un breve tiempo (de 5 hasta 120 segundos). Las respuestas acertadas desbloquean otros niveles, y así sucesivamente, van acumulando puntos hasta alcanzar retos y desafíos mayores, recibiendo a cambio recompensas.

El mecanismo de Kahoot es didáctico por excelencia, por lo tanto, usar esta plataforma para aprender ELE conlleva muchas ventajas tanto para el docente como para el aprendiz. Kahoot posibilita al docente la creación de un abanico de actividades gramaticales, léxicas, temáticas y comunicativas, mediante las cuales los *estudiantes-jugadores* compiten, usando sus conocimientos, sobre el idioma español. Por lo tanto, usar Kahoot como recurso didáctico fomenta en los estudiantes unas competencias lingüísticas, comunicativas e incluso culturales. Asimismo, al proyectar estas actividades en clase, el sistema de clasificación por puntos permite al docente evaluar a cada estudiante. También, el estudiante puede aprovechar esta práctica para el repaso (Alejaldre y García Jiménez, 2015: 79). Así pues, una atmosfera dinámica y lúdica convierte el aula en un espacio competitivo, donde no caben sentimientos de aburrimiento o de desinterés.

4. KAHOOT COMO RECURSO PARA LA GAMIFICACIÓN DEL *QUIJOTE* EN CLASE DE ELE

4.1. El *Quijote* en clase de ELE

La importancia de la literatura en clase de idiomas es conocida de sobra; empero, la literatura ha sido objeto de poca atención en los materiales y métodos de enseñanza de ELE (Martínez Sallés, 2004). Por otra parte, el desinterés y la desmotivación de los estudiantes por la lectura, y más concretamente por la lectura de clásicos, son también de sobra conocidos. De hecho, la situación se agudiza si llevamos el *Quijote* de Cervantes a la clase de ELE. Sin embargo, la frontera lingüística, literaria e incluso cultural que

nos separa del *Quijote* es franqueable a través de las versiones adaptadas que facilitan su comprensión. Son versiones convertidas en lecturas graduadas, una especie de lectura previa al texto original a modo de pequeña muestra que nos acerca al cosmos cervantino. Por lo tanto, leer el *Quijote* es imprescindible en clase de ELE, sin importar la versión, ya que es una toma de contacto con el idioma, la cultura y la historia (González y Herrero, 2009: 2).

4.2. La gamificación del *Quijote* mediante Kahoot

Al transformar la literatura en un juego, estaríamos explorando un recurso de gamificación para despertar la pasión por la lectura e incentivar competencias que trascienden la mera tarea de leer en los estudiantes: «La gamificación literaria no es solo actualizar aquellos libros de "vete a la página 23 si decides atravesar el puente", va más allá, nos abre cientos de canales de comunicación e interacción»[1].

Usar Kahoot como recurso gamificador del *Quijote* entraña una serie de procedimientos. Primero, es imprescindible hacer una lectura de la obra, a partir de ahí, el docente puede preparar un cuestionario bajo forma de un *quiz*, *jumble*, *survey* o bien *discussion*. Las preguntas pueden versar sobre variopintos aspectos de la obra, citamos aquí algunos:

— datos biográficos de Cervantes

— contexto cultural (la tradición humanista y realista de la obra)

— descripción de los personajes (características físicas y morales de don Quijote y Sancho Panza)

— sucesos importantes (como la aventura de los molinos de viento)

— explorar el significado del léxico y de las expresiones

[1] Véase: www.universolamaga.com/literatura-gamificada/.

Figura 2. Ejemplo de cuestionario



Fuente: https://infosal.es/kahoot/.

Una vez determinado el cuestionario, se puede repartir en múltiples niveles según los capítulos de la obra, de este modo, se mantendrá al aprendiz enganchado y motivado para acumular puntos. En segundo lugar, la evaluación de los estudiantes se puede hacer mediante la clasificación de los puntos acumulados con un *ranking* de los cinco mejores concursantes. Es una etapa que determinará el grado de comprensión y, al mismo tiempo, de implementación de los estudiantes; es preciso señalar que las respuestas incorrectas se corrigen automáticamente de manera inmediata, lo cual permite al estudiante visualizar sus errores. Por último, se pueden hacer unos concursos y desafíos superiores, dentro o incluso fuera del aula con otros jugadores extranjeros, después de desbloquear los niveles y en pos de una lectura completa del *Quijote*. Finalmente gana quien tiene mayor puntuación.

En efecto, Kahoot es un recurso didáctico innovador para practicar la comprensión lectora del *Quijote* en clase de ELE, además de ser un sistema de preguntas sintetizador que permite a los estudiantes acotar las informaciones sobre la obra pese a su extensión.

5. CONCLUSIONES

Se puede afirmar que la inserción de la gamificación en el ámbito didáctico de ELE es una práctica muy prometedora. Es una filosofía de juego que involucra en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma un espíritu competitivo y divertido.

Asimismo, Kahoot es un instrumento didáctico innovador para gamificar el *Quijote* en clase ELE, es una estrategia para comprenderlo de manera actualizada y original. Es más, una forma de adentrarse en el mundo cervantino por rutas lúdicas. Por lo tanto, gamificar el *Quijote* es una operación factible en aula de ELE.

Al fin y a la postre, este trabajo tiene como finalidad iluminar este aspecto de la gamificación del *Quijote* de Cervantes, para animar a los docentes, como a los estudiantes de ELE a vivir una aventura literaria y lúdica en aula.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

Aberkane, I. (2016). *Libérez votre cerveau*. París: Robert Laffont.

Alejaldre, B. y García Jiménez, A. M. (2015). «Gamificar: el uso de los elementos del juego en la enseñanza de español». *Actas del L Congreso Internacional de la AEPE: La cultura hispánica: de sus orígenes al siglo XXI*. Burgos. Documento de Internet disponible en: https://cvc.cervantes.es/ensenanza/biblioteca_ele/aepe/pdf/congreso_50/congreso_50_09.pdf.

De la Roche, A. y Bosch, S. (2015). *CarryClass: una plataforma de gamificación*. Tesis de fin de grado. Escola d'Enginyeria i Telecomunicació. Universidad Politécnica de Cataluña. Documento de Internet disponible en: http://upcommons.upc.edu/bitstream/handle/2117/77375/memoria.pdf?sequence=1&isAllowed=y.

Foncubierta, J. M. y Rodríguez, C. (2014). «Didáctica de la gamificación en la clase de español». Documento de Internet disponible en: http://www.

edinumen.es/spanish_challenge/gamificacion_didactica.pdf

García Rodríguez, C. A. (2016). *Una propuesta de aplicación de herramientas de gamificación o ludificación en línea en clases sobre el Quijote concebidas bajo un enfoque de trabajo por proyectos*. Tesis de máster. Universidad de las Islas Balears.

González Cobas, J. y Herrero Sanz, E. (2009). «El *Quijote* en clase de ELE: una propuesta didáctica». *Espéculo. Revista de estudios literarios 42*: 1-13.

Martínez Sallés, M. (2004). «"libro, déjame libre". Acercarse a la literatura con todos los sentidos». *RedELE 0*. Documento de Internet disponible en: http://www.mepsyd.es/redele/revista/martinez.shtml.

Werbach, K. y Hunter, D. (2012). *For the Win: How Game Thinking Can Revolutionize Your Business*. Harrisburg: Wharton Digital Press.