

Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar, Ciudad de México, México.
ISSN 2707-2207 / ISSN 2707-2215 (en línea), septiembre-octubre 2025,
Volumen 9, Número 5.

https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i5

WORDWALL COMO ESTRATEGIA DE ENSEÑANZA – APRENDIZAJE, EN EL DESEMPEÑO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES DE LA CARRERA DE EDUCACIÓN BÁSICA

WORDWALL AS A TEACHING-LEARNING STRATEGY FOR ELEMENTARY SCHOOL STUDENTS

Alcides Albito Castillo Requeses
Universidad Nacional de Loja, Ecuador

Israel Fernando Ramón Salcedo
Universidad Nacional de Loja, Ecuador

Jimmy Patricio León Merchán
Universidad Nacional de Loja, Ecuador

Diego Andrés Moreno Romero
Universidad Nacional de Loja, Ecuador

María Gabriela Armijos Benavides
Universidad Nacional de Loja, Ecuador

DOI: https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v9i6.21268

Wordwall como Estrategia de Enseñanza – Aprendizaje, en el Desempeño Académico de los Estudiantes de la Carrera de Educación Básica

Alcides Albito Castillo Requeses¹alcides_castillo@hotmail.com<https://orcid.org/0009-0004-2792-1907>

Universidad Nacional de Loja

Ecuador

Israel Fernando Ramón Salcedoisrael.ramon@unl.edu.ec<https://orcid.org/0000-0001-9346-8574>

Universidad Nacional de Loja

Ecuador

Jimmy Patricio León Merchánjimmy.p.leon@unl.edu.ec<https://orcid.org/0009-0004-0869-0365>

Universidad Nacional de Loja

Ecuador

Diego Andrés Moreno Romeroandresunlmorenito@gmail.com<https://orcid.org/0009-0008-6026-5795>

Universidad Nacional de Loja

Ecuador

María Gabriela Armijos Benavidesgabytaarmib@gmail.com<https://orcid.org/0009-0003-0597-0081>

Universidad Nacional de Loja

Ecuador

RESUMEN

La investigación aborda el uso de la plataforma digital Wordwall como estrategia de enseñanza y aprendizaje en la carrera de Educación Básica de la Universidad Nacional de Educación, sede Zamora Chinchipe. El objetivo principal fue valorar Wordwall como una herramienta didáctica en la formación académica de los estudiantes durante el año 2024. Se aplicó un enfoque mixto con diseño correlacional, y se utilizaron métodos descriptivo, inductivo-deductivo y analítico-sintético. La población estuvo compuesta por 21 estudiantes, a quienes se aplicó una prueba diagnóstica para conocer el nivel de manejo de la herramienta, seguida de una capacitación sobre su uso pedagógico. Los resultados evidenciaron conocimientos limitados sobre Wordwall al inicio del proceso. Posteriormente, los estudiantes expresaron mayor confianza para emplear la plataforma en tareas, juegos didácticos y evaluaciones digitales. El estudio permitió identificar vacíos iniciales en el conocimiento y uso de esta herramienta, los cuales se abordaron mediante una intervención práctica. Asimismo, se identificó una percepción positiva sobre su utilidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje. La investigación aporta evidencia sobre la pertinencia de integrar recursos tecnológicos en la formación docente, particularmente en contextos donde aún existen brechas en el acceso y manejo de plataformas digitales.

Palabras clave: wordwal, enseñanza-aprendizaje, formación docente, herramientas digitales, gamificación

¹ Autor principal

Correspondencia: alcides_castillo@hotmail.com

Wordwall as a Teaching-Learning Strategy for Elementary School Students

ABSTRACT

The research addresses the use of the Wordwall digital platform as a teaching and learning strategy in the Basic Education degree program at the National University of Education, Zamora Chinchipe campus. The main objective was to evaluate Wordwall as a teaching tool in the academic training of students during the year 2024. A mixed approach with a correlational design was applied, using descriptive, inductive-deductive, and analytical-synthetic methods. The population consisted of 21 students, who were given a diagnostic test to assess their level of proficiency with the tool, followed by training on its pedagogical use. The results showed limited knowledge of Wordwall at the beginning of the process. Subsequently, the students expressed greater confidence in using the platform for tasks, educational games, and digital assessments. The study identified initial gaps in knowledge and use of this tool, which were addressed through a practical intervention. It also identified a positive perception of its usefulness in the teaching-learning process. The research provides evidence on the relevance of integrating technological resources into teacher training, particularly in contexts where there are still gaps in access to and management of digital platforms.

Keywords: wordwall, teaching-learning, teacher training, digital tools, gamification

Artículo recibido 25 setiembre 2025
Aceptado para publicación: 25 octubre 2025



INTRODUCCIÓN

El mundo actual se encuentra profundamente influenciado por el avance constante de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC). La tecnología ha dejado de ser solo una herramienta de apoyo para convertirse en un agente transformador que redefine la forma de aprender, enseñar, comunicarse y vivir. En este escenario, la educación no puede mantenerse al margen. La integración de recursos digitales en los entornos educativos es una necesidad imperante que exige a los docentes estar preparados para asumir los desafíos del siglo XXI.

La presente investigación se centra en el uso de la aplicación Wordwall como estrategia de enseñanza-aprendizaje en la carrera de Educación Básica de la Universidad Nacional de Educación, sede Zamora Chinchipe. Esta carrera forma a los futuros docentes que acompañarán a niñas y niños desde el subnivel de preparatoria hasta el nivel básico superior. Por tanto, requiere estrategias didácticas innovadoras que respondan a las necesidades cognitivas y afectivas de los estudiantes, en coherencia con valores como la justicia, la innovación y la solidaridad, presentes en el perfil de salida del bachiller ecuatoriano.

En la actualidad, es común encontrar en manos de los estudiantes dispositivos móviles con acceso a herramientas tecnológicas; sin embargo, su aprovechamiento pedagógico sigue siendo limitado. Wordwall, por su facilidad de uso y su potencial para generar actividades interactivas, representa una alternativa viable para dinamizar las clases mediante la gamificación, fortaleciendo así la motivación y el aprendizaje significativo. Tal como señala (GARCIA T. , 2024), esta plataforma permite crear juegos que facilitan la adquisición de conocimientos de manera lúdica.

Este estudio se justifica en la necesidad de fortalecer las competencias digitales de los futuros docentes, promoviendo el uso de recursos tecnológicos en el aula. La investigación se enmarca en el enfoque del conectivismo, el cual plantea que el aprendizaje ocurre a través de redes digitales, interacciones sociales y acceso a la información, favoreciendo la construcción activa del conocimiento.

El objetivo general de este trabajo fue valorar la plataforma Wordwall como estrategia de enseñanza-aprendizaje en la formación de estudiantes de la carrera de Educación Básica, durante el año 2024. Se plantearon dos objetivos específicos: identificar el nivel de conocimiento que poseen los estudiantes sobre la plataforma y analizar sus percepciones respecto a su utilidad en el proceso formativo.



La investigación se llevó a cabo en un contexto rural con limitaciones tecnológicas, pero con disposición al cambio. No se formularon hipótesis formales debido al enfoque exploratorio y descriptivo del estudio, aunque se partió de la suposición de que existía un bajo conocimiento de la herramienta y que una capacitación adecuada permitiría mejorar su incorporación en los procesos pedagógicos.

METODOLOGÍA

El estudio se desarrolló bajo un enfoque mixto, combinando métodos cuantitativos y cualitativos. Se adoptó un diseño correlacional, orientado a establecer relaciones entre el uso de la plataforma Wordwall y las percepciones estudiantiles sobre su utilidad en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

La investigación se realizó en la Universidad Nacional de Educación (UNAE), sede Zamora Chinchipe, con la participación de 21 estudiantes del segundo año de la carrera de Educación Básica. Dado el tamaño reducido de la población, se trabajó con el total de estudiantes matriculados, es decir, se utilizó un muestreo censal.

Para la recolección de datos se aplicaron encuestas estructuradas y se realizó observación directa durante las sesiones de capacitación. Las encuestas permitieron identificar el nivel de conocimiento inicial sobre Wordwall, mientras que la observación facilitó el análisis del nivel de participación e interés durante el proceso formativo.

Las técnicas utilizadas fueron la encuesta, la observación y el grupo focal. Los instrumentos incluyeron cuestionarios con preguntas cerradas y abiertas, fichas de observación y registros de participación. Estos datos fueron sistematizados y analizados mediante métodos descriptivos e interpretativos, permitiendo establecer patrones y relaciones relevantes en los resultados.

RESULTADOS Y DISCUSIÓN

El estudio se centró en identificar el nivel de conocimiento y las percepciones de los estudiantes de la carrera de Educación Básica sobre el uso de la plataforma Wordwall. Se aplicó una encuesta a 21 estudiantes, cuyos resultados se detallan a continuación.



Tabla 1. ¿Utiliza usted la plataforma en línea de Wordwall?

Opción	Cant	Porcentaje
SI	0	0 %
NO	13	62 %
EN PARTE	8	38 %
Total	21	100 %

Figura 1. ¿Utiliza usted la plataforma en línea de Wordwall?

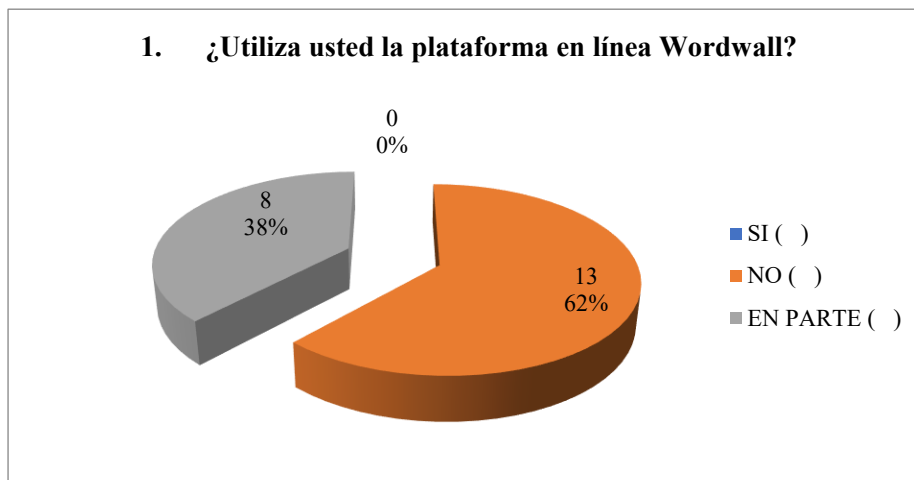


Tabla 2. ¿Conoce usted la plataforma en línea y sus actividades que realiza?

Opción	Cant	Porcentaje
SI	0	13 %
NO	13	62 %
EN PARTE	8	38 %
Total	15	100%

Figura 2. ¿Conoce usted la plataforma en línea Wordwall y sus actividades que realiza?

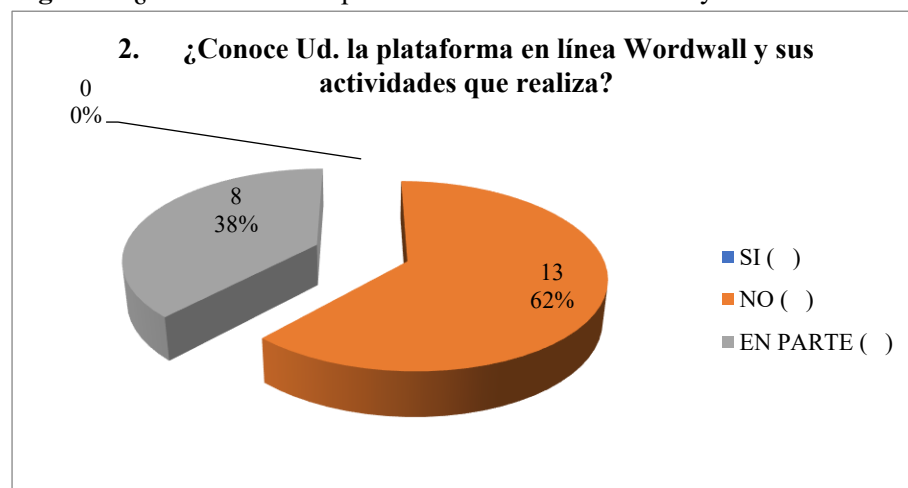


Tabla 3. ¿Qué actividades de la plataforma Wordwall conoce usted?

Opción	Cant	Porcentaje
a. Juegos de opción múltiple	0	0 %
b. Ruleta de palabras	5	24 %
c. Sopas de letras	3	14 %
c. Crucigramas	0	0 %
e. Emparejamiento	0	0 %
f. Ordenar secuencias	0	0 %
g. Ahorcado	0	0 %
h. Mapa interactivo	0	0 %
i. Ninguno	13	62 %
Total	21	100.00%

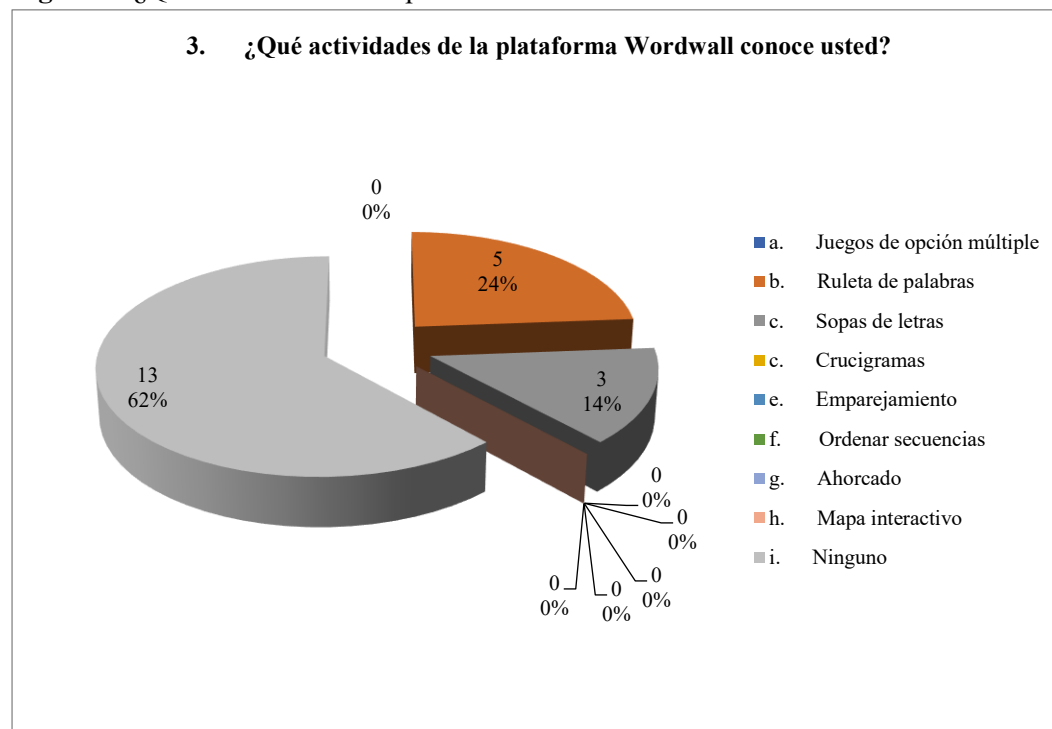
Figura 3. ¿Qué actividades de la plataforma Wordwall conoce usted?

Tabla 4. ¿Qué plantillas de la plataforma Wordwall ha utilizado usted?

Opción	Cant	Porcentaje
a. Une las parejas	0	34 %
b. Cuestionario	0	0 %
c. Tarjetas Flash	0	0 %
d. Cartas al azar	0	0 %
e. Cada oveja con su pareja	0	0 %
f. Rueda aleatoria	5	24 %
g. Completar la frase	0	0 %
h. Completar la frase	0	0 %
i. Ordenar por grupo	0	0 %
j. Anagrama	0	0 %
k. Abrecajas	0	0 %
l. Reodenar	0	0 %
m. Parejas	0	0 %
n. Concurso de preguntas	0	0 %
o. Diagrama con etiquetas	0	0 %
p. Ahorcado	0	0 %
q. Sopa de letras	3	14 %
r. Deletrear la palabra	0	0 %
s. Crucigrama	0	0 %
t. Fichas giratorias	0	0 %
u. Persecución en el laberinto	0	0 %
v. Verdadero o Falso	0	0 %
w. Fruta voladora	0	0 %
y. Aplastatopos	0	0 %
z. Explotaglobos	0	0 %
aa. Acertijo visual	0	0 %
ab. Avión	0	0 %
ac. Orden correcto	0	0 %
ad. Observar y memorizar	0	0 %
ae. Generador de matemáticas	0	0 %
af. Cuestionario pierde o gana	0	0 %
ag. Palabras magnéticas	0	0 %
ah. Ninguno	13	62 %
Total	21	100 %



Figura 4. ¿Qué plantillas de la plataforma Wordwall ha utilizado usted?

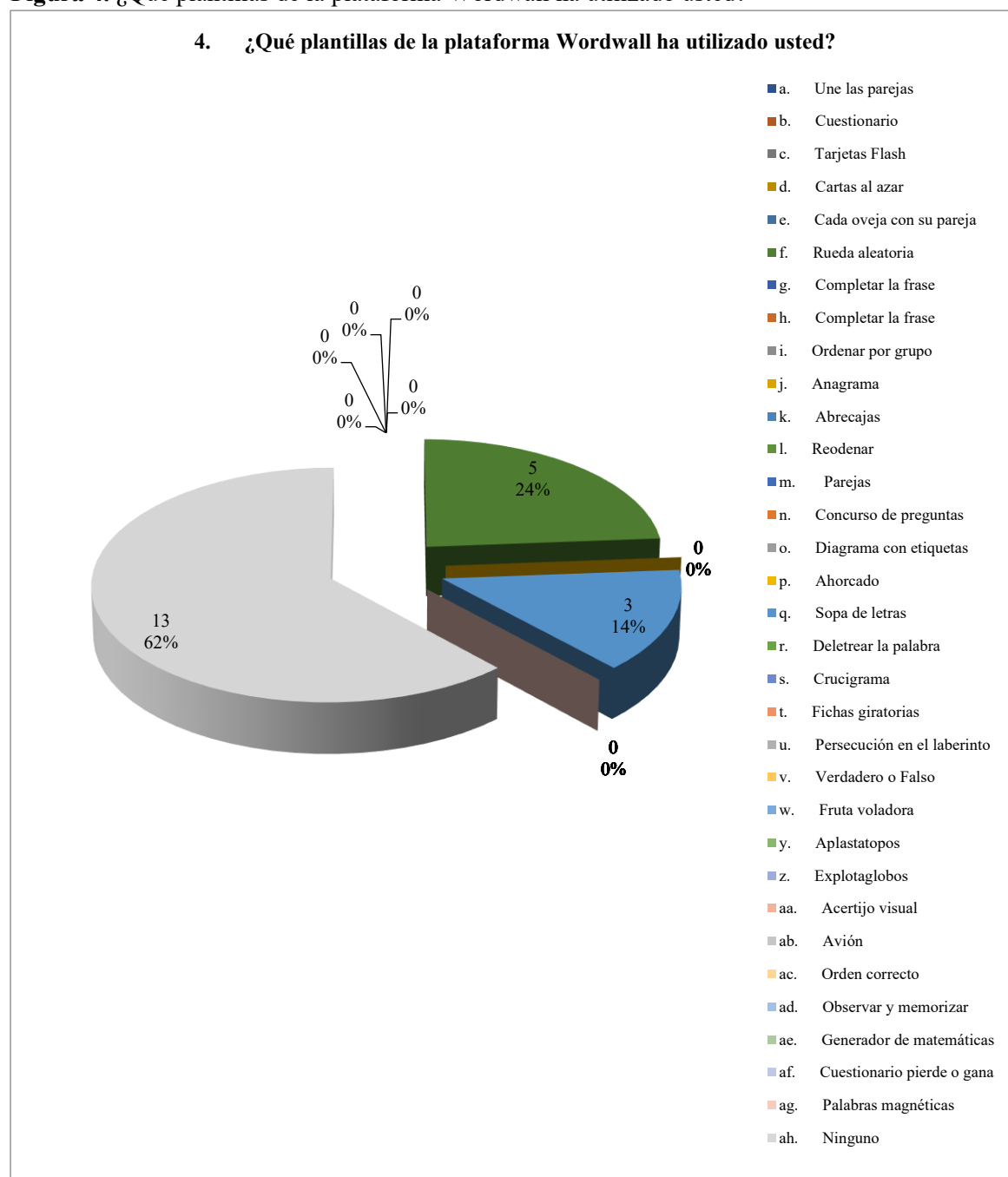
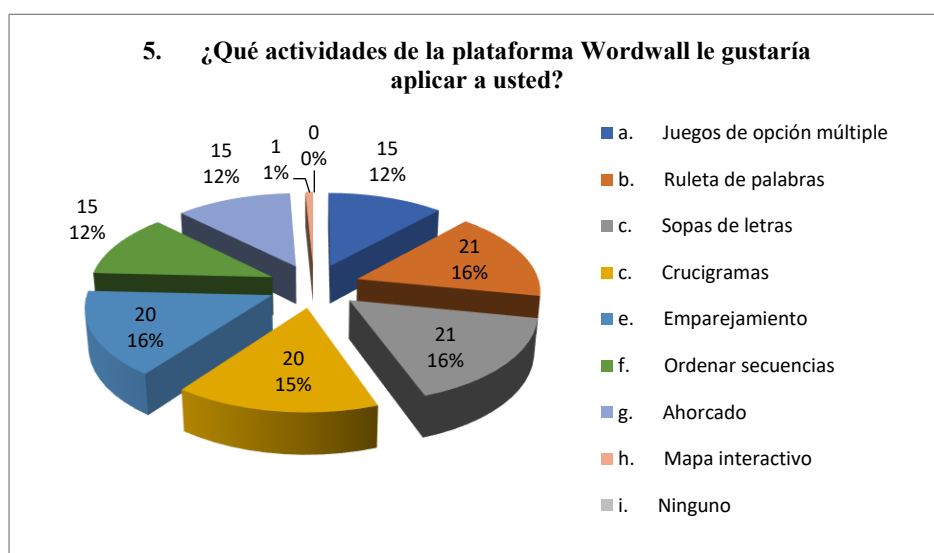


Tabla 5. ¿Qué actividades de la plataforma Wordwall le gustaría aplicar a usted?

Opción	Frecuencia	%
a. Juegos de opción múltiple	15	12 %
b. Ruleta de palabras	21	16 %
c. Sopas de letras	21	16 %
c. Crucigramas	20	15.5 %
e. Emparejamiento	20	15.5 %
f. Ordenar secuencias	15	12 %
g. Ahorcado	15	12 %
h. Mapa interactivo	1	1 %
i. Ninguno	0	0 %
Total	21	100.00%

Figura 5. ¿Qué actividades de la plataforma Wordwall le gustaría aplicar a usted?

Los hallazgos de la presente investigación evidencian un bajo nivel de conocimiento y uso de la plataforma Wordwall por parte de los estudiantes de la carrera de Educación Básica de la Universidad Nacional de Educación, sede Zamora. Este resultado, sustentado en un enfoque metodológico mixto, permite establecer patrones y regularidades que reflejan una carencia generalizada en la formación tecnológica de futuros docentes, especialmente en contextos rurales. La mayoría de los estudiantes (62%) no utiliza Wordwall, y otro 38% desconoce sus actividades o plantillas disponibles. Solo una minoría ha explorado funciones básicas como la ruleta de palabras o la sopa de letras.

La novedad científica del trabajo radica en el abordaje contextualizado de una herramienta digital en una zona rural universitaria, aspecto poco documentado en la literatura. Lo controversial se centra en la contradicción entre el discurso institucional sobre la innovación tecnológica y la realidad limitada en cuanto a su implementación efectiva en la formación docente. Teóricamente Diversos estudios académicos, como los de (GARCIA M. , 2021), este estudio se fundamenta en el conectivismo y la gamificación, aportando nuevas perspectivas sobre cómo las tecnologías pueden fomentar aprendizajes significativos y colaborativos. En términos de prospectiva, el estudio sugiere líneas de investigación centradas en la evaluación longitudinal del impacto de plataformas interactivas en la práctica profesional docente.

En cuanto a las aplicaciones prácticas, se propone integrar Wordwall como recurso didáctico recurrente en la malla curricular, complementado con programas de formación digital para los estudiantes. Finalmente, la investigación es pertinente dentro de la línea de innovación educativa, al responder directamente a los desafíos contemporáneos que enfrenta la formación docente en el Ecuador.

CONCLUSIONES

La presente investigación permitió identificar el nivel de conocimiento que poseen los estudiantes de la carrera de Educación Básica sobre la plataforma Wordwall, evidenciando que la mayoría no utiliza ni conoce adecuadamente sus funcionalidades. Esta limitación inicial reflejó la falta de formación tecnológica en el contexto educativo rural donde se desarrolló el estudio.

Del mismo modo, se logró interpretar las percepciones estudiantiles respecto a la utilidad de Wordwall en su proceso de aprendizaje. Luego de recibir una capacitación, los estudiantes reconocieron el valor pedagógico de la herramienta, resaltando su potencial para dinamizar las clases, generar mayor motivación y facilitar la comprensión de contenidos mediante actividades lúdicas e interactivas.

En síntesis, la investigación demuestra que la inclusión de plataformas como Wordwall representa una estrategia eficaz de enseñanza-aprendizaje, siempre que esté acompañada de formación adecuada. Esta experiencia subraya la importancia de integrar herramientas digitales en la formación inicial docente, especialmente en escenarios donde la brecha tecnológica aún es significativa.



REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Campos, M. (2020). Aprender jugando: Gamificación en el aula. Barcelona: Graó.
- Castro, J. (2023). La gamificación como herramienta para mejorar la participación estudiantil en clases virtuales. *Revista Internacional de Educación*, 22(1), 80 - 95.
- Diaz, P. (2023). Gamificación educativa: Teoría y práctica en el aula. Valencia: Nau Libres.
- Fernandez, A. (2020). Gamificación para la inclusión educativa. Madrid: Sanz y Torres.
- Garcia, M. (2021). Diseño De Experiencias De Aprendizaje Con Gamificación. *Innovación Educativa*, 35(2).
- Garcia, T. (2024). La Tecnología En Los Procesos De Aprendizaje. *Transdigital*, 156.
- Gutierrez, L. (2021). Conectivismo como teoría de aprendizaje: conceptos,. Canadá: Facultad de Ciencias Sociales y Económicas de la Universidad Católica del Maule.
- Jimenez, F. (2021). Beneficios de la gamificación en el aula: Un estudio de caso en educación primaria. *Revista Iberoamericana de Educación*, 24(3), 45 - 60.
- Lopez, E. (2022). Gamificación y aprendizaje en matemáticas. Un estudio en educación primaria. *Journal De Educación Y Tecnología*, 28(1), 45 - 60.

