

**HERRAMIENTAS DIGITALES EDUCAPLAY Y WORDWALL PARA EL APRENDIZAJE
DEL INGLÉS EN LA EDUCACIÓN BÁSICA SUPERIOR**
**DIGITAL TOOLS EDUCAPLAY AND WORDWALL FOR LEARNING ENGLISH IN
SUPERIOR BASIC EDUCATION**

Autores: ¹Esthela Margoth Tenorio Rojas, ²Yaumary Reiné Herrera y ³Josué Reinaldo Bonilla.

¹ORCID ID: <https://orcid.org/0009-0001-4972-9682>

²ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0001-9882-3256>

³ORCID ID: <https://orcid.org/0000-0002-6748-2345>

¹E-mail de contacto: emtenorio@ube.edu.ec

²E-mail de contacto: yaumary@uart.edu.cu

³E-mail de contacto: jrbonilla@ube.edu.ec

Afiliación: ¹²³Universidad Bolivariana del Ecuador, (Ecuador).

Artículo recibido: 15 de Agosto del 2025

Artículo revisado: 17 de Agosto del 2025

Artículo aprobado: 2 de Septiembre del 2025

¹Licenciada en Ciencias de la Educación especialización Inglés de la Universidad Técnica de Cotopaxi, (Ecuador) con dieciséis años de experiencia laboral. Maestrante de la Maestría en Educación con mención en Pedagogía en Entornos Digitales de la Universidad Bolivariana del Ecuador, (Ecuador).

²Licenciada en Educación en la especialidad de Español y Literatura, egresada del Instituto Superior Pedagógico Enrique José Varona, (Cuba) con veintiocho años de experiencia laboral. Magíster en Didáctica del Español y la Literatura, adquirida en la institución nombrada. PhD. en Ciencias de la Educación, egresada de la Universidad de Ciencias Pedagógicas Enrique José Varona, (Cuba).

³Licenciado en Educación por la Universidad de Oriente, (Cuba). Cuenta además con dos Maestrías; una en Tecnología e Innovación Educativa, y otra en Pedagogía de los Idiomas, ambas por la Universidad Casa Grande, (Ecuador). CEO y director académico del Buckingham English Center. Doctor en Ciencias Pedagógicas por la Universidad de Oriente, (Cuba). Doctor Honoris Causa International Leaders University Scientia Potentia.

Resumen

El dominio del inglés es una competencia clave en el mundo globalizado, fundamental para acceder a oportunidades en ciencia, tecnología y comunicación, sin embargo, existen carencias en cuanto al aprendizaje de esta lengua que atentan contra el desarrollo de la competencia comunicativa; por lo que el objetivo de esta investigación es: diseñar actividades en Educaplay y Wordwall para el fortalecimiento del aprendizaje del inglés en los estudiantes de la Educación Básica Superior de la Unidad Educativa Alejandro Davalos Calle. Se emplearon diversos métodos de investigación entre los que se destacan: teóricos, empíricos y estadísticos. Mediante la aplicación y el análisis de la prueba estandarizada y la encuesta a los estudiantes se diagnosticó el estado inicial de la variable dependiente. Se corroboró que existen carencias en cuanto al aprendizaje de contenidos del inglés como la gramática, el vocabulario y la comprensión auditiva (resultados). A partir de lo anterior y como posible vía de solución se diseñan las actividades basadas en las herramientas

digitales Educaplay y Wordwall, con las que se pretenden desarrollar competencias comunicativas y alcanzar niveles superiores de calidad en el aprendizaje. Para valorar su validez teórico-práctica se somete la propuesta a criterio de especialistas y luego del análisis realizado se evidenció la aceptación generalizada y la adecuada valoración por parte de los encuestados, quienes aluden a la efectividad metodológica y tecnológica, a pesar de que su valor pedagógico radique en la mediación docente reflexiva.

Palabras clave: Aprendizaje, Inglés, Herramientas digitales, Educaplay, Wordwall.

Abstract

English proficiency is a key skill in a globalized world, essential for accessing opportunities in science, technology, and communication. However, there are gaps in the learning of this language that hinder the development of communicative competence. Therefore, the objective of this research is to design activities using Educaplay and Wordwall to strengthen English language learning among students in the Upper Basic

Education program at the Alejandro Davalos Calle Educational Unit. Various research methods were employed, including theoretical, empirical, and statistical methods. Through the application and analysis of standardized tests and student surveys, the initial state of the dependent variable was diagnosed. It was confirmed that there are gaps in the learning of English content such as grammar, vocabulary, and listening comprehension (results). Based on the above, and as a possible solution, activities based on the digital tools Educaplay and Wordwall were designed to develop communicative competence and achieve higher levels of quality in learning. To assess its theoretical and practical validity, the proposal was submitted to the discretion of specialists. Following analysis, it was found to be widely accepted and adequately assessed by those surveyed, who cited its methodological and technological effectiveness, even though its pedagogical value lies in reflective teaching mediation.

Keywords: Learning, English, Digital tools, Educaplay, Wordwall.

Sumário

O domínio do inglês é uma competência chave no mundo globalizado, fundamental para aceder a oportunidades em ciência, tecnologia e comunicação, no entanto, existem lacunas em relação ao aprendizado desta língua que comprometem o desenvolvimento da competência comunicativa; pelo que o objetivo desta investigação é: conceber atividades no Educaplay e Wordwall para o fortalecimento do aprendizado do inglês nos alunos da Educação Básica Superior da Unidade Educativa Alejandro Davalos Calle. Foram utilizados diversos métodos de investigação, entre os quais se destacam: teóricos, empíricos e estatísticos. Através da aplicação e análise do teste padronizado e da pesquisa aos alunos, foi diagnosticado o estado inicial da variável dependente. Foi verificado que existem lacunas em relação ao aprendizado de conteúdos do inglês, como a gramática, o vocabulário e a compreensão auditiva. A partir do anterior e como possível via de solução, desenharam-se as

atividades baseadas nas ferramentas digitais Educaplay e Wordwall, com as quais se pretende desenvolver competências comunicativas e alcançar níveis superiores de qualidade na aprendizagem. Para avaliar a sua validade teórico-prática, a proposta foi submetida ao critério de especialistas e, após a análise realizada, evidenciou-se a aceitação generalizada e a adequada valorização por parte dos inquiridos, que aludem à eficácia metodológica e tecnológica, apesar de o seu valor pedagógico residir na mediação docente reflexiva.

Palavras-chave: Aprendizagem, Inglês, Ferramentas digitais, Educaplay, Wordwall.

Introducción

El dominio del inglés se ha convertido en una habilidad crucial en la era de la globalización. Este idioma se ha consolidado como la lengua más empleada en los negocios, la ciencia y la tecnología, al considerarlo un idioma común capaz de facilitar el proceso de comunicación. Según el British (2013), más de 1.5 mil millones de personas hablan inglés. Para unos, constituye su lengua materna y para otros, una segunda lengua; no obstante, de una u otra manera, el inglés es en una herramienta indispensable en la actualidad debido a su rol como lengua franca a nivel mundial (Bihari, 2022). En este sentido, se considera que las naciones que no logran desarrollar competencias comunicativas en inglés en sus ciudadanos se ven limitadas en su capacidad para competir en el ámbito global, lo cual puede afectar su desarrollo económico y social. Por tanto, es vital que los sistemas educativos de todo el mundo implementen estrategias eficaces para el proceso de enseñanza- aprendizaje del inglés desde los niveles educativos iniciales. Acertadamente, señalan Reyes et al. (2020) que la enseñanza del inglés en el presente siglo debe ser integradora y multimodal, razón por la que se deben aprovechar las tecnologías digitales para hacer el aprendizaje más efectivo y relevante. La

integración de estas tecnologías en el aula puede influir en la calidad del proceso educativo, en la medida en que se transforma la manera en que se enseña y se aprende el inglés.

Otros estudiosos del tema como Martínez (2024) manifiestan acerca de la enseñanza de esta lengua, que es fundamental para la promoción de competencias sociales e interculturales, lo que se alinea con los principios de la Agenda 2030 y específicamente con el Objetivo de Desarrollo Sostenible 4 (ODS) (Naciones Unidas, 2015), al promover una educación inclusiva, equitativa y de calidad para todos y a lo largo de toda la vida. En el contexto de la República de Ecuador, se refiere la Constitución de la República del Ecuador (2008) en el artículo 57, números 14 y 21, a los derechos de las comunidades, pueblos y nacionalidades. Se establece que se debe “desarrollar, fortalecer y potenciar el sistema de educación intercultural bilingüe, con criterios de calidad” (p. 2). Esto debe considerarse desde los primeros niveles de enseñanza y con ello se pretende lograr “el cuidado y preservación de las identidades en consonancia con sus metodologías de enseñanza y aprendizaje” (p. 2). Por su parte, se norma que “la dignidad y diversidad de sus culturas, tradiciones, historias y aspiraciones se reflejen en la educación pública” (p. 3).

En cuanto al proceso de enseñanza-aprendizaje (PEA) del inglés, plantea González (2020) que es fundamental comprender cómo los recursos digitales facilitan la adquisición de una lengua extranjera, ya que pueden crear nuevos entornos de aprendizaje, en los que los estudiantes se sientan más motivados y comprometidos. La integración de plataformas de aprendizaje en línea y herramientas digitales como Educaplay y Wordwall ha permitido a los docentes implementar metodologías más dinámicas.

Ambas son útiles para la creación de actividades educativas, caracterizadas por la interactividad y la colaboración; pero tienen diferencias en sus características y enfoques. Wordwall se destaca por sus actividades rápidas y entretenidas, mientras que Educaplay es ideal para ejercicios más completos y personalizados. Entre ellas se complementan y pueden ser utilizadas según las necesidades educativas específicas. Refieren et al. (2019) y Andújar y Salaberri (2021) que al usar herramientas digitales en el PEA del inglés se fomenta la participación activa de los estudiantes y se eleva su compromiso por aprender, y como acertadamente plantean Aliaga (2022) se contribuye a una enseñanza más personalizada. Específicamente, en la Educación Básica Superior (EBS) el aprendizaje del inglés adquiere una vital importancia por su repercusión en la formación integral de los estudiantes; de ahí que se ha diseñado un currículo específico para la enseñanza de esta lengua que responde a las necesidades de la realidad ecuatoriana y promueve un enfoque comunicativo y centrado en el estudiante.

Según un estudio realizado por Alvarado, Briones, Torres y Castro (2021), la incorporación de recursos virtuales ha demostrado mejorar la enseñanza del idioma, ya que permite a los estudiantes acceder a una variedad de materiales interactivos y recursos educativos en línea, lo que facilita el aprendizaje. En este sentido, Educaplay, constituye una herramienta valiosa para fortalecer las habilidades de lectura y escritura. Facilita el desarrollo de la lectoescritura y ofrece recursos interactivos que mejoran la experiencia educativa, haciéndola accesible a un público amplio e interesado en mejorar estas competencias (Flores, et al., 2025). En el currículo de la EBS la asignatura Inglés favorece el desarrollo de habilidades

comunicativas, la comprensión auditiva y producción escrita. Según el Currículo Nacional de Educación del Ministerio de Educación del Ecuador (2021), se especifican los aprendizajes fundamentales, competencias y destrezas que los estudiantes deben alcanzar en cada nivel educativo. También establece el Currículo Nacional que el Plan de Estudio debe integrar enfoques activos y participativos, promoviendo el aprendizaje autónomo y colaborativo, razón para implementar herramientas digitales como Educaplay y Wordwall que propician mayor interacción entre los estudiantes, a la vez que posibilitan la comprensión de los contenidos mediante actividades lúdicas y retroalimentación continua.

En Cotopaxi la enseñanza del inglés ha estado influenciada por métodos tradicionales que priorizaban la gramática y la traducción. No obstante, con el avance de la globalización y la necesidad de comunicación efectiva, se han comenzado a adoptar enfoques más dinámicos y comunicativos en la enseñanza del idioma. Ciertamente, en la actualidad se observa un esfuerzo significativo por parte de las instituciones educativas para mejorar la calidad del aprendizaje del inglés. Según un taller realizado en 2018, alrededor de 200 docentes de la provincia participaron en un programa de capacitación que buscaba reforzar las técnicas de enseñanza del idioma. Este taller, coordinado por el Ministerio de Educación y el "Cuerpo de Paz", enfatizó la importancia de transformar la experiencia de aprendizaje en un proceso más lúdico y dinámico, lo que refleja un cambio hacia metodologías más interactivas y centradas en el estudiante (Ministerio de Educación, 2018). Diversos autores han aportado enfoques teóricos y metodológicos. Se destacan entre ellos: Valera et al. (2023), quienes se adentran en el empleo de herramientas digitales para el desarrollo de habilidades lingüísticas,

especialmente en comprensión auditiva, expresión oral y escritura.

A tono con Carranza et al. (2018), la implementación de las tecnologías de la información y las comunicaciones (TIC) en la enseñanza del inglés no es sencilla y requiere de una innovación constante. La falta de preparación de los docentes y la desigualdad en el acceso a la tecnología son obstáculos que deben ser superados para maximizar el potencial de estas herramientas en el aprendizaje del inglés (Fernández et al., 2018). Educaplay y Wordwall adquieren gran relevancia, ya que representan una solución efectiva en el proceso de aprendizaje. Educaplay permite a los docentes crear actividades personalizadas, desde juegos de memoria hasta quizzes, lo que promueve la autonomía del estudiante (García y García, 2019). Por otro lado, Wordwall propicia la creación de juegos educativos que estimulan la participación y colaboración entre los estudiantes, contribuyendo a un ambiente de aprendizaje dinámico (Godsk y Møller, 2024).

A pesar de lo planteado, en la Unidad Educativa Alejandro Dávalos Calle existen carencias en la enseñanza del inglés que atentan contra el aprendizaje. Además de las deficiencias en la infraestructura tecnológica, se ha observado desmotivación en los estudiantes y un bajo nivel de rendimiento académico, lo que, a su vez, afecta la confianza en su capacidad para comunicarse en inglés. Se constatan debilidades que se expresan en frecuentes errores gramaticales en la conjugación verbal, un vocabulario limitado que restringe la comunicación efectiva, desconocimiento de expresiones idiomáticas, bajo nivel de comprensión auditiva y deficiente pronunciación al articular sonidos específicos. A partir de la problemática descrita se

determina como objetivo general de la investigación: Diseñar actividades en Educaplay y Wordwall para el fortalecimiento del aprendizaje del inglés en los estudiantes de la EBS de la Unidad Educativa Alejandro Dávalos Calle.

Materiales y Métodos

Siguiendo los criterios de Leedy y Ormrod (2015), la investigación que se presenta, es aplicada, pues se pretende dar solución a la problemática del contexto educativo. Se ofrecen soluciones prácticas mediante la integración de herramientas digitales. Es un estudio que, como plantean Hernández, et. al (2014), comienza siendo descriptivo, pero tiene un alcance explicativo, ya que además de describir las características del objeto de investigación, se determinan sus causas y se explicita cómo la integración de las herramientas digitales Educaplay y Wordwall en las actividades del PEA del inglés fortalecen el aprendizaje de los estudiantes de la EBS. Se asume el paradigma socio-crítico, al identificar problemas sociales como el aprendizaje, se analiza sus causas y propone soluciones. Posee un enfoque mixto, pues se obtendrá una visión integral del fenómeno estudiado, combinando datos numéricos con experiencias subjetivas que enriquecerán la comprensión del impacto de las herramientas digitales en el aprendizaje del inglés (Hernández, et. al, 2014). Se emplea un diseño no experimental, de corte transversal que analiza datos recopilados en un momento específico sobre la población seleccionada (Ato et al., 2013).

Los métodos que se utilizaron en la investigación tienen como sustento el enfoque dialéctico-materialista. Entre los teóricos se empleó el analítico-sintético que facilitó la comprensión, explicación y generalización de las principales tendencias, peculiaridades y

enfoques en cuanto al aprendizaje del inglés. También se utilizó el inductivo-deductivo, para detectar las irregularidades en el aprendizaje del inglés de los estudiantes, así como arribar a conclusiones parciales y finales. Otro de los métodos empleados fue el sistémico-estructural-funcional para demostrar los vínculos entre los componentes de las actividades y las relaciones que se establecen entre ellas. Entre los métodos empíricos se empleó la encuesta a estudiantes y la prueba estandarizada que permitieron conocer sus fortalezas y debilidades en el aprendizaje del inglés. Para valorar la validez teórico-práctica de la propuesta se utilizó el criterio de especialistas. Cada uno de estos métodos contó con sus correspondientes instrumentos: cuestionario de preguntas para la encuesta a los estudiantes, cuestionario para la prueba y cuestionario de encuesta para los especialistas.

Como métodos estadísticos se utilizaron procedimientos propios de la Estadística descriptiva para procesar cuantitativamente los datos obtenidos con los instrumentos de los métodos empíricos. Se emplean, además, tablas de distribución de frecuencia mediante tablas y figuras, así como la mediana (Hernández, et al., 2014). La población la conformaron 45 estudiantes de la EBS de la Unidad Educativa “Alejandro Dávalos Calle”, que cursan el 8vo, 9no y 10mo años, los cuales constituyen la muestra de este estudio. A partir de la definición conceptual de las variables dependiente e independiente, estas se operacionalizan para su oportuna medición, lo que permite la determinación de las estrategias de recolección de datos, así como los instrumentos y escalas de medición. Esta última asume las categorías de alto, medio y bajo. La variable dependiente *aprendizaje del inglés en la EBS* se define según los estándares del Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (Consejo de

Europa, 2001), y lo aportado por Beltrán (2017).

Esta es entendida como el proceso mediante el cual los estudiantes desarrollan competencias lingüísticas en el idioma inglés, lo que implica la adquisición progresiva de habilidades comunicativas, comprensión auditiva, lectura, expresión oral y escrita, que les permitan interactuar en contextos reales. Se determinaron tres dimensiones: lectura y comprensión (I), expresión oral y escrita (II) y actitudes para el aprendizaje (III), con sus respectivos indicadores. Por su parte, la variable independiente actividades basadas en las herramientas digitales Educaplay y Wordwall se define a partir de los criterios de Enriquez (2022) y Ordoñez y Medina (2022), como un conjunto de acciones diseñadas mediante el uso de estas dos plataformas digitales, para promover el aprendizaje lúdico, activo, interactivo y significativo. Para su medición se establecieron siete indicadores, que serán evaluados por los especialistas.

Resultados y Discusión

A partir de la aplicación de la prueba estandarizada se pudo evaluar el estado inicial de la variable dependiente. En la siguiente tabla se ilustra el comportamiento de cada indicador a partir de la escala valorativa. Como se muestra en la tabla existen deficiencias en todas las dimensiones. Se evidencian dificultades para identificar las principales ideas en los audios presentados, así como debilidades en cuanto al ritmo y la fluidez al leer en voz alta. En este sentido se detectaron, además, errores de pronunciación. Asimismo, en la comprensión lectora se observa un ligero predominio del nivel *medio*, lo que demuestra que la interpretación de textos en inglés requiere de mayor desarrollo de habilidades. Todo esto

contribuye a evaluar la dimensión I: Lectura y comprensión, con la categoría de *bajo*.

Tabla 1. Resultados obtenidos en la prueba estandarizada

| Indicadores | Alto | Medio | Bajo |
|---|-------------|--------------|-------------|
| Comprensión auditiva | 36 7(%) | 20(44.4%) | 22 (48.9%) |
| Fluidez y expresividad en la lectura | 5 (11.1%) | 15 (33.3%) | 25 (55.6%) |
| Comprensión lectora | 6 (13.3 %) | 22 (48.8 %) | 17 (37.7%) |
| Respuesta a preguntas simples y participación en diálogos | 2 (4.4%) | 12 (26.6%) | 31 (68.8%) |
| Uso correcto de estructuras gramaticales | 5 (11.1%) | 17 (37.7%) | 23 (51.1%) |
| Dominio del vocabulario | 3 (6.7%) | 22 (48.9%) | 20 (44.4%) |
| Producción de oraciones y párrafos breves | 3 (6.7%) | 18 (40%) | 24 (53.3%) |
| Motivación e interés | 4 (8.8 %) | 13 (28.8%) | 28 (62.2%) |
| Independencia cognoscitiva | 4 (8.8 %) | 15 (33.3%) | 26 (57.7%) |

Fuente: elaboración propia

Del mismo modo se evalúa la dimensión II: (expresión oral y escrita), pues son frecuentes los errores gramaticales que impiden al estudiante desenvolverse oralmente de manera adecuada en situaciones comunicativas básicas, lo que indica una escasa competencia comunicativa en la lengua extranjera. Se detectó un mal uso del verbo to be e incorrecto uso de preposiciones, ya sea de forma oral o escrita. Igualmente, se demostró un escaso vocabulario, falta de coherencia en los textos escritos, inadecuada estructuración de oraciones e incorrecta conjugación verbal. Por último, en la dimensión III (actitudes hacia el aprendizaje) prevalecen niveles de motivación *bajo o medio*, al igual que en la independencia cognoscitiva. Esto indica que se necesita fortalecer el vínculo emocional con el idioma mediante actividades más significativas y contextualizadas que potencien la independencia del estudiante. Lo

analizado conduce a plantear que el estado de las tres dimensiones es desfavorable, pues la tendencia es hacia niveles *bajo* y *medio*. Estos resultados evidencian que, además de fortalecer las competencias lingüísticas del inglés, es necesario implementar estrategias metodológicas que motiven al alumno, fomenten su autonomía cognitiva y estimulen su participación activa mediante recursos dinámicos como Educaplay y Wordwall. Para evaluar el comportamiento de la dimensión III se aplicó, además, una encuesta a los estudiantes. Los resultados se muestran en la siguiente figura:



Figura 1. Gráfica del análisis de los resultados de la encuesta a estudiantes

En ambos indicadores se observa un predominio del nivel *bajo*, lo que, de manera general, se encuentra en total correspondencia con la prueba estandarizada. Se constató una escasa disposición hacia el aprendizaje del inglés, al plantearse que no es de mucho agrado la asignatura. En cuanto a la independencia cognoscitiva se pudo constatar por las respuestas ofrecidas que la mayoría de los estudiantes necesita de la conducción del profesor, lo que sugiere una limitada autonomía. Los hallazgos detectados hasta aquí imponen una transformación en la que se deban generar ambientes que fomenten la motivación, el gusto por aprender el idioma y, sobre todo, que conduzca al fortalecimiento del

aprendizaje. El hecho de que el estado inicial de la variable *aprendizaje del inglés en la EBS* sea evaluado de *bajo* respalda la necesidad de la incorporación de recursos digitales como parte de una estrategia metodológica integral para la enseñanza del inglés. Su uso no solo puede mejorar el rendimiento lingüístico, sino que también puede incrementar la motivación y el compromiso del estudiante, elementos fundamentales para el aprendizaje de una lengua extranjera. Aunque la aplicación del enfoque comunicativo ha modificado sustancialmente la forma en que los estudiantes aprenden inglés, pues les permite desarrollar fluidez y confianza al interactuar (Nunan, 1991; Brown, 2007), con la llegada de la tecnología, el aprendizaje es más autónomo, personalizado e interactivo. Herramientas digitales y plataformas como Moodle y Duolingo brindan oportunidades para que los estudiantes practiquen el idioma en entornos virtuales adaptados a sus estilos y ritmos de aprendizaje (Warschauer, 2000; Chapelle, 2001).

Ante las debilidades detectadas en el aprendizaje del inglés, se precisa no solo conocer esta lengua, sino saber aplicarla en escenarios específicos, cotidianos y profesionales. El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (Consejo de Europa, 2001) refleja esta visión al colocar al estudiante como agente activo en su proceso de aprendizaje, valorando su capacidad de interacción efectiva en diversos contextos. Una posible vía de solución a la problemática detectada debe considerar -según estudios precedentes- la utilización de herramientas digitales que enriquezcan el contenido educativo y favorezcan el desarrollo de habilidades lingüísticas, la comprensión lectora, la expresión oral y la gramática. Practicar la lengua extranjera en contextos variados, lúdicos y participativos conduce a un mayor interés por

el aprendizaje y con ello, una mejor retención del conocimiento, con la que aumenta la confianza para comunicarse en inglés.

Presentación de la propuesta de actividades en Educaplay y Wordwall para el fortalecimiento del aprendizaje del Inglés

Las actividades diseñadas tienen como objetivo principal fortalecer el aprendizaje del inglés en los estudiantes para el desarrollo de su competencia comunicativa. Se caracterizan por ser flexibles y se adaptan a las diferencias individuales y diversas situaciones de aprendizaje, asegurando así la participación de todos. Esta adaptabilidad permite modificar las actividades en función del contexto, garantizando su relevancia y efectividad.

Organización de las actividades

Se prevé que las actividades diseñadas se integren de manera armónica en el PEA de inglés de EGBS, alineándose con el currículo educativo y organizándose en tres fases:

- Exploración y activación de conocimientos previos: Se presentan preguntas introductorias para evaluar el nivel de conocimiento de los estudiantes sobre un tema específico.
- Desarrollo y práctica de contenidos: Se diseñan cuestionarios con preguntas de opción múltiple, verdadero/falso y retos cronometrados que incentivan la participación y el pensamiento crítico.
- Refuerzo y retroalimentación: Los resultados obtenidos permiten identificar áreas de mejora y brindan retroalimentación inmediata para afianzar los aprendizajes.

Las actividades han sido planificadas considerando elementos motivacionales. En la competencia que se propicia se promueve el respeto entre compañeros, el elogio oportuno y

la eliminación de actitudes negativas como el *bullying*. Se fomentan la solidaridad y la empatía, mientras que la puntuación en tiempo real y las recompensas simbólicas aumentan el compromiso y entusiasmo de los estudiantes por aprender. Todo esto contribuye a un aprendizaje más dinámico, participativo y ajustado a las necesidades de los estudiantes. Se consideran las diversas secciones que ofrecen Educaplay y Wordwall.

1- Actividades de inicio: familiariza a los estudiantes con las herramientas digitales y genera un ambiente propicio para el PEA de inglés. El docente presenta las reglas del juego y las debate con los estudiantes para su aprobación. Se dan a conocer los objetivos de las actividades y la metodología a seguir para el uso de Educaplay y Wordwall, mediante las siguientes actividades:

- Cuestionario de bienvenida: Se desarrollará una actividad en Educaplay con preguntas introductorias sobre los intereses y las experiencias previas de los estudiantes en el aprendizaje del inglés, incentivando la interacción y el reconocimiento del grupo.
- Foro de participación: Se propondrá una dinámica en la que los estudiantes, después de participar en el cuestionario, comenten sus expectativas sobre el uso de Educaplay y Wordwall en el aula, y compartan sus opiniones sobre cómo los juegos pueden ayudar a su aprendizaje.
- Gamificación inicial: Mediante una ronda de preguntas cortas y sencillas en Wordwall, los estudiantes podrán familiarizarse con el funcionamiento de esta herramienta digital, creando un ambiente lúdico y motivador.

2- Actividades de contenidos con Educaplay y Wordwall: En esta sección se organizan las

actividades en función de los temas y subtemas del área de inglés, lo que permite a los estudiantes reforzar los conceptos clave mediante una metodología lúdica e interactiva.

- *Área de actividades:* Mediante la interacción y la gamificación se refuerzan los contenidos estudiados. Se emplean actividades de revisión de información y de gamificación. Las primeras, tienen en cuenta los cuestionarios de Educaplay que permiten a los estudiantes repasar los conceptos fundamentales de cada tema, promoviendo el aprendizaje activo y evitando la monotonía de métodos tradicionales. En las segundas, se incluyen retos cronometrados, competencia por puntos y desafíos en equipo para fomentar la participación y la motivación en el aprendizaje.
- *Área de evaluación:* Al finalizar cada sección de contenidos, los estudiantes realizarán evaluaciones utilizando Educaplay y Wordwall, con el objetivo de medir su comprensión y progreso en el área de inglés. Las evaluaciones están diseñadas para evaluar el aprendizaje de manera dinámica, por lo que se aplican cuestionarios gamificados que permiten evaluar el conocimiento teórico y la capacidad de aplicar lo aprendido en situaciones prácticas.

El docente no solo calificará cuantitativamente las respuestas de los estudiantes, sino que también analizará su evolución y desempeño, propiciando retroalimentación oportuna. Así, se combina la evaluación formativa con la sumativa, asegurando un seguimiento continuo del progreso estudiantil y una evaluación innovadora y alineada con los objetivos pedagógicos.

- *Área de comunicación:* Se complementa con herramientas externas para propiciar la comunicación entre los estudiantes y el docente. Aunque Educaplay y Wordwall no tienen foros integrados, se utilizarán otros recursos para asegurar la interacción; retroalimentación constante, se aclaran conceptos y refuerza el aprendizaje. Interacción entre pares, los estudiantes podrán compartir sus respuestas y resultados, generando un ambiente de colaboración.
- *Área de seguimiento y motivación:* Está diseñada para reforzar la motivación de los estudiantes, permitiéndoles visualizar su desempeño inmediatamente después de cada actividad.

Aunque Educaplay y Wordwall no almacenan calificaciones a largo plazo, al finalizar cada sesión, los estudiantes reciben retroalimentación sobre su puntaje y posición en el ranking, fomentando la competencia sana y el deseo de mejorar en futuras actividades.

Ejemplificación de actividades basadas en Educaplay y Wordwall

La Actividad 1: "Verbs in Present Simple" tiene como objetivo identificar los verbos en presente simple, reconociendo su estructura y función en la construcción del significado. Tras una introducción sobre el uso de determinados verbos, los estudiantes pondrán a prueba sus conocimientos mediante un juego interactivo en Educaplay, en el cual, a través de preguntas dinámicas, podrán reconocer los verbos en tiempo presente simple y ubicarlos en un crucigrama. Al finalizar el juego, se mostrará su calificación y contarán con la oportunidad de corregir algún error. La actividad consta de cinco preguntas que deben resolverse en dos minutos, apareciendo cada una de ellas tras

ubicar correctamente la respuesta anterior en el crucigrama hasta que el tiempo concluya. Para acceder a esta actividad los estudiantes tendrán un enlace proporcionado por el docente: https://es.educaplay.com/recursos-educativos/23396894-verbs_in_present_simple.html



Figura 2. Imagen del crucigrama empleado

La Actividad 2: Ruleta de la fortuna: "Daily Routines" tiene como objetivo promover la práctica oral y el uso del idioma en contextos reales. La actividad está diseñada para fortalecer la escritura y la lectura mediante el reconocimiento de rutinas diarias al responder preguntas. Consta de cinco preguntas con opciones de respuesta, y se asignan diez minutos para su realización, es decir, dos minutos por pregunta. Cada participante girará la ruleta para recibir una pregunta y seleccionará la respuesta correcta de entre las opciones presentadas para continuar hasta completar todas las preguntas. Al finalizar, se mostrará una calificación basada en los aciertos obtenidos. Para acceder a esta actividad el estudiante tiene acceso al siguiente link: <https://wordwall.net/play/90465/733/927> La gamificación utilizada en Educaplay y Wordwall logra que los estudiantes se apasionen por el aprendizaje, sin desestimar los beneficios extrínsecos, como recompensas y reconocimientos que refuerzan el logro de los objetivos.

Esas recompensas se alinean con las metas internas de los estudiantes, contribuyendo a su crecimiento personal y creando un entorno

motivador. Esto fomenta el hábito de la autorreflexión, mediante la cual los estudiantes evalúan sus avances y cómo se integran sus motivaciones intrínsecas y extrínsecas en su aprendizaje. A medida que las recompensas externas se vuelven habituales, se incrementa el disfrute de la actividad, lo que potencia su interés por el aprendizaje del inglés. Como se ha corroborado en diversas investigaciones Educaplay y Wordwall fomentan el protagonismo del estudiante, y a su vez, mejoran la experiencia de aprendizaje. Ellas se han convertido en estrategias efectivas para dinamizar el aula.



Figura 3. Imagen de la actividad de la ruleta

Análisis de los resultados de la encuesta a especialistas

Para la valoración de la validez teórico-práctica de las actividades se aplicó una consulta a especialistas mediante el instrumento de cuestionario de encuesta. Para la aplicación de este método, primeramente, se identificaron los criterios de inclusión para la selección de los expertos, entre los que se encuentran los siguientes: experiencia de diez años o más como profesor de idioma inglés, titulación que posee (Licenciado, Magíster o Doctor en Ciencia de la Educación), conocimientos sobre empleo de herramientas digitales y disposición para colaborar. A partir de estos criterios se seleccionaron 10 especialistas, de ellos 6 nacionales y 4 internacionales. Es válido destacar que dos de los especialistas internacionales cuentan con publicaciones en revistas científicas relacionadas con el tema de la integración de las tecnologías en el PEA de la lengua inglesa.

Una vez que los seleccionados aprobaron la tarea a desarrollar, se les entregó un resumen del estudio en el que, además del diseño teórico metodológico de la investigación, se encontraba la propuesta de actividades con el esquema de actividades propuesto. También se les facilitó un cuestionario con el que evaluarían cada indicador de la variable dependiente: actividades basadas en las herramientas Educaplay y Wordwall. Para estandarizar los criterios se les pidió que emplearan la escala ordinal ascendente de la 1^o (inadecuado) a la 5^a (muy adecuado). Se empleó una tabla de doble entrada para sintetizar los resultados. En la tabulación se recogió detalladamente la calificación que otorgó cada especialista a cada indicador. Se les brindó la posibilidad de incluir sugerencias y observaciones. Un análisis relativo a profundidad a partir de un Gráfico Amoeba, evidencia semejanzas entre 10 de los 11 aspectos evaluados como se muestra en la



siguiente figura:

Figura 2. Gráfico de Amoeba con las medianas de los indicadores evaluados

El gráfico muestra el comportamiento de las medianas en cada uno de los siete indicadores evaluados. En ellos se obtuvieron puntuaciones entre 4.6 y 5.0 sobre siete indicadores clave que reflejan aspectos metodológicos, tecnológicos y pedagógicos. Se destacan tres indicadores que alcanzan la máxima puntuación: interactividad, contexto y accesibilidad. Esto revela que las actividades permiten la interacción del estudiante con el contenido, que existe claridad

del contexto en que se aplica y que son compatibles las actividades con el entorno digital. La mediana más baja es de 4.6 (Aplicación pedagógica), aunque sobrepasa la evaluación de bastante adecuada y se acerca a muy adecuada. Esto sugiere, como recomendaron dos especialistas, que se debe insistir en el propósito de la actividad (evaluación, refuerzo, motivación o diagnóstico), porque si bien las herramientas son útiles, su impacto educativo depende en gran medida del rol del profesor y su capacidad para articular las actividades dentro de una secuencia didáctica. Lo anterior corrobora que las actividades tuvieron gran aceptación en los especialistas ya que poseen una validez teórico-práctica.

Las actividades diseñadas destacan un aspecto esencial del aprendizaje que consiste en la participación activa del estudiante como principal protagonista de este proceso. La interactividad, con la que refuerzan los contenidos, así como el dinamismo con el que se opera en ellas, generan un ambiente favorable que contribuye a elevar la motivación por aprender (Martínez et al., 2023). Como han demostrado García (2023) y Vargas y Espinoza (2024) la implementación de actividades con Educaplay son beneficiosas para la comprensión y uso del vocabulario en contextos reales, lo que es crucial para el aprendizaje de una lengua extranjera. Los resultados que alcanzó el indicador de adaptabilidad refuerzan la idea de otros estudios acerca de que estas plataformas permiten ajustar contenidos según el nivel de competencia lingüística, estilos de aprendizaje y necesidades específicas de los estudiantes. Esta flexibilidad es clave en el contexto de enseñanza del inglés como lengua extranjera, donde la heterogeneidad del grupo suele ser un desafío constante. En este sentido, los resultados corroboran los criterios de Niño y

Sarmiento (2021), quienes destacan que el uso conjunto de estas plataformas potencia la comprensión lectora y el vocabulario, al permitir que los estudiantes interactúen con el idioma en entornos virtuales atractivos. Su efectividad no radica únicamente en el uso de la tecnología, sino en cómo se integran dentro de una planificación didáctica coherente y orientada a objetivos comunicativos claros. Como en la investigación de Borja y Pérez (2021) que acompaña la gamificación una estrategia pedagógica, en esta es acompañada por actividades que promuevan el pensamiento crítico y el uso funcional del idioma.

Conclusiones

Los estudios sistematizados destacan cómo Educaplay y Wordwall facilitan la personalización del aprendizaje, promueven la participación activa y favorecen el desarrollo de habilidades lingüísticas y tecnológicas esenciales. El uso adecuado de estas herramientas contribuye a una enseñanza más interactiva, motivadora y contextualizada, transformando las dinámicas tradicionales del aula. El estado inicial del aprendizaje del inglés en los estudiantes de la EBS se evalúa de *bajo*. Las dificultades identificadas en la comprensión auditiva, la fluidez lectora, la expresión oral y escrita, así como en la motivación y autonomía evidencian la necesidad urgente de fortalecer las competencias lingüísticas básicas; de ahí la importancia del diseño de actividades en Educaplay y Wordwall, las cuales contribuyen al desarrollo de habilidades comunicativas, especialmente cuando se aplican de forma contextualizada y significativa en el PEA del inglés. Los resultados de la encuesta a especialistas reflejan una gran aceptación por las actividades en Educaplay y Wordwall. Se destaca el potencial de estas herramientas para fomentar aprendizajes significativos, participativos e inclusivos. La efectividad

metodológica y tecnológica está ampliamente respaldada; no obstante, el análisis refleja que su valor pedagógico requiere de una mediación docente reflexiva, que contextualice su uso según el diagnóstico del grupo y los propósitos educativos específicos.

Referencias Bibliográficas

- Aliaga, E. (2022). Estrategias personalizadas para la enseñanza en educación básica: estudio de revisión. *593 Digital Publisher CEIT*, 7(1-1), 332-342
- Alvarado, P., Briones, M., Torres, S. A. y Castro, J. S (2021). Los recursos virtuales como herramienta fundamental en el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma inglés en la educación superior. *Polo del Conocimiento*, 6(6), 493–511. Recuperado de <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/view/2764>
- Andújar, A., & Salaberri, M. S. (2021). Digital tools for language learning: Strengths, weaknesses, and future directions. *Computer Assisted Language Learning*, 34(5-6), 647-664. Recuperado de: <https://doi.org/10.1080/09588221.2020.1769358>
- Asamblea Constituyente. (2008). *Constitución de la República del Ecuador*. Registro Oficial 449, 20 de octubre de 2008. Recuperado de: <https://www.gob.ec/regulaciones/constitucion-republica-ecuador-2008>
- Ato, M., López, J., & Benavente, A. (2013). Un sistema de clasificación de los diseños de investigación en psicología. *Anales de Psicología*, 29(3), 1038-1059. <https://doi.org/10.6018/analesps.29.3.178511>
- Beltrán, M. (2017). El aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera. *Boletín Redipe*, 6(4), 91-98. <https://doi.org/10.36260/rbr.v6i4.227>
- Bihari, B. (2022). Significance of Globalisation and English Language. *International Journal on Studies in English Language and Literature (IJSELL)*, vol. 10, no. 5, May

- 2022, pp. 10-16
<https://doi.org/10.20431/2347-3134.1005002>
- Borja, P., y Pérez, E. (2021). Ventajas de la gamificación en el ámbito de la educación formal en España. Una revisión bibliográfica en el periodo de 2015-2020. *Contextos Educativos. Revista de Educación*, (28), 9-31
Recuperado de: <https://doi.org/10.18172/con.4741>
- British (2013). *The English effect: The impact of English, what it's worth to the UK and why it matters to the world*. British Council Publications. Recuperado de: <https://www.britishcouncil.org/sites/default/files/english-effect-report-v2.pdf>
- Brown, H. (2007). *Principles of language learning and teaching* (5th ed.). Pearson Education.
- Carranza, M. del R., Islas, C. y Maciel, M. (2018). Percepción de los estudiantes respecto del uso de las TIC y el aprendizaje del idioma inglés. *Apertura*, 10(2), 50-63.
https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1665-61802018000200050&script=sci_abstract
- Chapelle, C. (2001). *Computer applications in second language acquisition: Foundations for teaching, testing and research*. Cambridge University Press..
<https://doi.org/10.1017/CBO9781139524681>
- Consejo de Europa. (2001). *Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: Aprendizaje, Enseñanza, Evaluación*. Ediciones Ministerio de Educación. Recuperado de: <https://rm.coe.int/marco-comun-europeo-de-referencia-para-las-lenguas-aprendizaje-ensenan/1680a52d53>
- Enriquez, E. (2022). Educaplay. Un recurso educativo de valor para favorecer el aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Cubana de Educación Superior*, 41(2).
http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S0257-43142022000200012
- Fernández, A., García, B., & Pérez, C. (2018). La superación profesional del docente de inglés en los saberes relativos a las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TICs). *Revistas Científicas*.
<https://revistas.utb.edu.ec/index.php/sr/articloe/download/2896/2554/10103>
- Flores, A., et al. (2025). Educaplay para la mejora de la comprensión lectora en estudiantes de quinto grado de primaria. *Revista Científica Zambos*, (13), 86–95.
<https://revistaczambos.utelvtsd.edu.ec/index.php/home/article/download/106/244/470>
- García, F. (2023). Evaluación del impacto de herramientas digitales en el aula: Un estudio sobre Educaplay. *Revista de Tecnología Educativa*.
<https://doi.org/10.33386/593dp.2025.4.3319>
- García, S., y García, F. J. (2019). Innovative methodologies for teaching English as a foreign language. *International Journal of Educational Technology in Higher Education*, 16(1), 20-35.
<https://doi.org/10.1186/s40593-019-0099-6>
- Godsk, M., & Møller, K. L. (2024). Engaging students in higher education with educational technology. *Education and Information Technologies*, 30, 2941–2976.
<https://link.springer.com/article/10.1007/s10639-024-12901-x>
- González, K. (2020). Influencia de los recursos digitales en la enseñanza y el aprendizaje del idioma inglés en las escuelas normales de Oaxaca, México. *Revista Boletín Redipe*, 9(7), 150-164.
<https://revista.redipe.org/index.php/1/article/view/1027>
- Hernández, R., Fernández, C., & Baptista, P. (2014). *Metodología de la investigación*. McGraw-Hill.
<https://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/9883/1/ECUACS%20DE00001.pdf>
- Leedy, P., & Ormrod, J. (2015). *Practical research: Planning and design* (11th ed.). Boston, MA: Pearson.
- Martínez, (2024). La Competencia Intercultural en la Enseñanza del Inglés como Lengua Extranjera. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 8(2).
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v8i2.10899

- Martínez, O. del R., Tipán, I. M., & Mera Constante, M. (2023). Adaptando el aprendizaje a la diversidad: explorando los estilos de aprendizaje y su impacto en la educación. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(4), <https://ciencialatina.org/index.php/cienciala/article/download/7015/10658>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2018). *Programas de capacitación para docentes de inglés en Ecuador*. <https://educacion.gob.ec/educacion-y-representantes-del-cuerpo-de-paz-se-reunen-para-fortalecer-la-ensenanza-del-idioma-ingles/>
- Ministerio de Educación del Ecuador. (2021). *Currículo priorizado con énfasis en competencias comunicacionales, matemáticas, digitales y socioemocionales*. Quito, Ecuador. <https://educacion.gob.ec/curriculo-2021/>
- Naciones Unidas. (2015). Objetivo 4: Garantizar una educación inclusiva, equitativa y de calidad y promover oportunidades de aprendizaje durante toda la vida para todos. Extraído de *Transformar nuestro mundo: la Agenda 2030 para el Desarrollo Sostenible*. <https://www.un.org/sustainabledevelopment/es/education/>
- Niño, N., y Sarmiento, M. (2021). *Los juegos digitales y no digitales Wordwall y Educaplay como estrategia para fortalecer la comprensión lectora*. Universidad de Santander. <https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/7728>
- Nunan, D. (1991). *Language teaching methodology: A textbook for teachers*. Prentice Hall. ISBN: 9780135214695, 0135214696
- Ordoñez, A. & Medina, B. (2022). Uso de herramientas digitales para fortalecer el aprendizaje en los estudiantes de segundo de bachillerato en la asignatura de Filosofía en la Unidad Educativa del Milenio Albertina Rivas Medina. *Ciencia Digital Ecuador*. <https://doi.org/10.33262/exploradordigital.v9i1.3327>
- Ordoñez, L., & Medina, R. (2022). *Wordwall: una experiencia de aprendizaje para el estudiante de Educación Básica*. Pontificia Universidad Católica del Ecuador. <https://www.researchgate.net/publication/365655366>
- Reyes, A., Portalés, M., & Bonilla-Tramoyeres, P. (2020). Multimodalidad e innovación metodológica en la enseñanza del inglés: el álbum ilustrado como recurso literario y visual para el desarrollo del conocimiento. *Revista Nebrija de Lingüística Aplicada a la Enseñanza de Lenguas*, 14(28), 1–20. <https://revistas.nebrija.com/revista-linguistica/article/download/377/304/>
- Valera, P., Torres, M. Y., Vásquez, M. I., & Lescano, G. S. (2023). Aprendizaje del idioma inglés a través de herramientas digitales en educación superior: revisión sistemática. *Horizontes Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(27). <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i27.507>
- Vargas, A., y Espinoza, V. S. (2024). Educaplay as a tool to potentiate English vocabulary retention and learning. *European Public & Social Innovation Review*, 9, 1-16. <https://doi.org/10.31637/epsir-2024-614>
- Warschauer, M. (2000). The changing global economy and the future of English teaching. *TESOL Quarterly*, 34(3), 511–535. <https://eric.ed.gov/?id=EJ616475>



Esta obra está bajo una licencia de **Creative Commons Reconocimiento-No Comercial 4.0 Internacional**. Copyright © Esthela Margoth Tenorio Rojas, Yaumary Reiné Herrera, Josué Reinaldo Bonilla Tenesaca.

