

UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES**

TRABAJO DE TITULACIÓN

PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE

**MAGÍSTER EN EDUCACIÓN MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES**

TEMA:

Diseño de actividades en Wordwall para potenciar la competencia comunicativa en estudiantes
preuniversitarios

Autor/es:

Eduardo Claudio Macías Rodas

Bryan Patricio Moreno Gudiño

Tutor/a:

Ing. Fernando Patricio Reyes Romero, MSc.

ECUADOR

2024



DEDICATORIA

Dedico de forma sincera y desde el fondo de mi corazón este proyecto de titulación a mi esposa e hija, pues con su paciencia y sacrificio, no lo habría logrado; a Dios por darme fortaleza. Al apoyo de mi compañero que ha sido un puntal y guía en ayudarme con este trabajo.

Eduardo Claudio Macías Rodas y Bryan Patricio Moreno Gudiño





AGRADECIMIENTO

Dedico este proyecto a mi amada esposa, Gina Mateo, por motivarme, creer en mi capacidad, aunque ha habido momentos difíciles, pero con su amor, comprensión siempre está ahí.

A mi amada hija, Génesis Macías, por ser fuente de inspiración, siendo ejemplo en todo momento de superación, con miras a tener un mañana mejor.

A todos mis profesores quienes compartieron sus conocimientos en cada asignatura, su ayuda valiosa, sus consejos de aliento a alcanzar la meta.

Al docente guía de este trabajo, gracias por su ayuda y paciencia en guiarnos a terminar el mismo.

A los directivos y cuerpo administrativo de la Universidad Bolivariana del Ecuador, gracias por abrirme las puertas para alcanzar este nuevo logro.

Eduardo Claudio Macías Rodas y Bryan Patricio Moreno Gudiño



RESUMEN

La investigación se concentra en enfrentar los desafíos inherentes a las estrategias convencionales de enseñanza en el ámbito virtual, con énfasis en alumnos preuniversitarios de la materia en línea de Introducción a la Comunicación Académica (ICA). La disparidad entre los métodos tradicionales y la naturaleza digital de la asignatura constituye el núcleo del problema, destacando la importancia de estrategias pedagógicas innovadoras que logren una reciprocidad efectiva del estudiantado. Este enfoque se presenta como un modelo aplicable para los docentes, En última instancia, se enfatiza en la implementación de este enfoque pedagógico innovador y eficiente en la educación en línea, trascendiendo las fronteras disciplinarias y fortaleciendo la conexión entre los alumnos y el contenido educativo. Se exploró la posibilidad de diseñar actividades utilizando la herramienta Wordwall como un medio motivador para la educación. Este enfoque se aleja de la propuesta inicial de un manual, implementando estrategias concretas mediante una plataforma. Su objetivo es alcanzar los objetivos de aprendizaje en diversas áreas académicas, proporcionando herramientas prácticas y aplicables a los docentes para mejorar sus prácticas académicas. El estudio adoptó una metodología cuali-cuantitativa. A través de encuestas a 132 estudiantes, se detectó un aumento representativo en el interés y compromiso de los educandos con las actividades gamificadas. La propuesta de mejora sugirió la implementación sistemática y multidisciplinaria del Aprendizaje Basado en Juegos, respaldada por estrategias específicas de diseño de actividades con Wordwall. A raíz de la pandemia del 2020, los docentes se vieron obligados a planificar sus clases en línea y buscaron alternativas en línea que les permitieran transmitir información de manera efectiva. En este sentido, las plataformas interactivas permitieron medir la adquisición de conocimientos de los educandos. Adicionalmente, Wordwall es una plataforma que ha servido para evaluar centros de educación extranjeros, donde se observó una gran competitividad.

Palabras clave: aprendizajes significativos, educación, gamificación, plataforma, preuniversitarios, Wordwall.

ABSTRACT

The research focuses on facing the challenges inherent to conventional teaching strategies in the virtual environment, with emphasis on pre-university students of the online subject Introduction to Academic Communication (ICA). The disparity between traditional methods and the digital nature of the subject constitutes the core of the problem, highlighting the importance of innovative pedagogical strategies that achieve effective reciprocity of the student body. This approach is presented as an applicable model for teachers. Ultimately, emphasis is placed on the implementation of this innovative and efficient pedagogical approach in online education, transcending disciplinary boundaries and strengthening the connection between students and educational content. The possibility of designing activities using the Wordwall tool as a motivating means for education was explored. This approach moves away from the initial proposal of a manual, implementing specific strategies through a platform. Its objective is to achieve learning objectives in various academic areas, providing practical and applicable tools to teachers to improve their academic practices. The study adopted a qualitative-quantitative methodology. Through surveys of 132 students, a representative increase in the interest and commitment of students with gamified activities was detected. The improvement proposal suggested the systematic and multidisciplinary implementation of Game-Based Learning, supported by specific activity design strategies with Wordwall. In the wake of the 2020 pandemic, teachers were forced to plan their classes online and looked for online alternatives that would allow them to transmit information effectively. In this sense, interactive platforms made it possible to measure students' knowledge acquisition. Additionally, Wordwall is a platform that has been used to evaluate foreign education centers, where great competitiveness was observed.

Keywords: *significant learning, education, gamification, platform, pre-university, Wordwall.*



ÍNDICE GENERAL DEL CONTENIDO

INTRODUCCIÓN	13
Planteamiento y justificación del problema	14
Precisión de la temática	15
Objeto de la investigación	16
Objetivo general.....	16
Planteamientos hipotéticos (preguntas científicas).....	16
Variables y dimensiones	16
Objetivos específicos de la investigación.....	17
Métodos utilizados	17
Población y muestra.....	18
Tipo de investigación	18
Principales aportes.....	19
Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica.....	20
Resumen del contenido de cada capítulo	20
CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO	22
1.1 La competencia comunicativa.....	22
1.1.1 El conocimiento del lenguaje y la comunicación.....	22
1.1.2 Nociones básicas de lectura.	22
1.1.3 Creación de un texto científico.....	23
1.2 Pautas pedagógicas para la implementación de la tecnología	24
1.3 Wordwall.....	25
1.4 Educación virtual: una aproximación epistemológica.....	27
1.5 Evolución histórica de los enfoques educativos.....	29
1.6 Enfoque conductista	30
1.7 Enfoque humanístico	30
1.8 Enfoque cognoscitivista	30
1.9 Enfoque constructivista	31



1.10 Enfoque conectivista	31
1.11 Bases normativas y legales	32
<i>CAPÍTULO II: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO</i>	33
2.1 Conceptualización y ejecución de las categorías y variables	33
2.2 El enfoque de la investigación	34
2.3 Métodos de la Investigación	34
2.3.1 Métodos teóricos.....	34
2.3.2 Métodos empíricos.	35
2.3.3 Métodos estadísticos.....	35
2.4 Técnicas e Instrumentos de la Investigación.	36
2.5 Alcance de la Investigación	36
2.6 Población y Muestreo	36
2.7 Los estadígrafos utilizados para procesar, cuantificar e interpretar datos empíricos... ..	38
2.8 Estrategia Investigativa	38
2.8.1 Revisión Documental.	39
2.8.2 Observación a través de la matriz FODA.....	42
2.8.3 Fase de modelación de la propuesta.	43
2.8.4 Fase de validación (teórica y/o empírica).....	46
2.9 Presentación de los hallazgos del diagnóstico de la situación actual.....	46
<i>CAPÍTULO III: PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA Y VALIDACIÓN</i>	49
3.1 Título	49
3.2 Objetivo General.....	49
3.3 Objetivos Específicos	49
3.4 Características.....	50
3.5 Estructura y dinámica de sus componentes	51
3.6 Formas de aplicación, implementación y evaluación.....	64
3.7 Validación de la propuesta.....	65



CONCLUSIONES..... 90

RECOMENDACIONES..... 91

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.....

ANEXOS.....





ÍNDICE DE LAS TABLAS

Tabla 1 <i>Tabla comparativa de herramientas educativas digitales</i>	43
Tabla 2 <i>Rango etario de los encuestados</i>	65
Tabla 3 <i>Participación en las actividades de gamificación en la plataforma Wordwall</i>	67
Tabla 4 <i>Interactividad de las actividades de gamificación en Wordwall</i>	69
Tabla 5 <i>Participación en las actividades de gamificación y mejora en los conocimientos</i>	71
Tabla 6 <i>Mejora en las calificaciones en la asignatura</i>	72
Tabla 7 <i>Actividades de gamificación</i>	74
Tabla 8 <i>Gamificación y motivación</i>	76
Tabla 9 <i>Desafíos al participar en las actividades de gamificación en Wordwall</i>	78
Tabla 10 <i>Pertinencia de las actividades de gamificación en el contexto universitario</i>	79
Tabla 11 <i>Comparativa de los conocimientos adquiridos</i>	81
Tabla 12 <i>Temas estudiados en la asignatura a partir de Wordwall</i>	83
Tabla 13 <i>Implementación continua de actividades de gamificación en Wordwall en la asignatura</i>	85
Tabla 14 <i>Dimensión de la variable Wordwall</i>	
Tabla 15 <i>Dimensiones de la variable Enseñanza de Introducción a la Comunicación Académica</i>	



ÍNDICE DE LAS FIGURAS

Figura 1 <i>Aportes de la investigación</i>	19
Figura 2 <i>Listado de plantillas disponibles en la plataforma educativa Wordwall</i>	26
Figura 3 <i>Línea de tiempo de los enfoques educativos</i>	29
Figura 4 <i>Ficha de resumen sobre conceptos clave</i>	40
Figura 5 <i>Análisis FODA del diagnóstico situacional</i>	42
Figura 6 <i>Persecución en el laberinto: los elementos de la comunicación</i>	51
Figura 7 <i>Abrecajas: tipos de comunicación</i>	52
Figura 8 <i>Cuestionario: ejercicios de sinonimia y antonimia</i>	54
Figura 9 <i>Ordenar palabra perdida: nociones de gramática y ortografía</i>	55
Figura 10 <i>Tarjetas flash: tipos de textos científicos</i>	56
Figura 11 <i>Ordenar por grupo: tipologías textuales</i>	57
Figura 12 <i>Parejas: funciones del lenguaje</i>	59
Figura 13 <i>Ordenar por grupo: nociones básicas de lectura</i>	60
Figura 14 <i>Resumen de actividades interactivas para el desarrollo de habilidades comunicativas</i>	61
Figura 15 <i>¿En qué rango etario se encuentra?</i>	66
Figura 16 <i>¿Ha participado activamente en las actividades de gamificación en la plataforma Wordwall durante la asignatura de Introducción a la Comunicación Académica?</i>	68
Figura 17 <i>En una escala del 1 al 5, donde 1 es: "Muy insatisfactorio", y 5 es: "Muy satisfactorio", ¿cómo calificaría la interactividad de las actividades de gamificación en Wordwall?</i>	69
Figura 18 <i>¿Considera que la participación en las actividades de gamificación ha mejorado sus conocimientos sobre los temas abordados en la asignatura?</i>	71
Figura 19 <i>¿Ha experimentado una mejora en sus calificaciones desde que se implementaron las actividades de gamificación en la asignatura?</i>	73
Figura 20 <i>Indique cuál de las siguientes actividades de gamificación le ha parecido más interesante</i>	75

Figura 21 <i>En su opinión, ¿cómo ha influido la gamificación en su motivación para participar activamente en la asignatura?</i>	76
Figura 22 <i>¿Ha experimentado alguna dificultad o desafío específico al participar en las actividades de gamificación en Wordwall?</i>	78
Figura 23 <i>En su opinión, ¿considera que las actividades de gamificación son pertinentes en el contexto universitario para mejorar la participación y el aprendizaje de los estudiantes?</i>	80
Figura 24 <i>Compare sus conocimientos previos al inicio del proceso con los conocimientos que maneja actualmente sobre la asignatura de Introducción a la Comunicación Académica. En una escala del 1 al 5, donde 1 es: "No he experimentado mejoría", y 5 es: "He experimentado una mejora significativa", ¿cómo calificaría su progreso?</i>	81
Figura 25 <i>Seleccione cuál de los temas estudiados en la asignatura le pareció más interesante y sencillo de comprender, gracias al uso de las herramientas de Wordwall</i>	83
Figura 26 <i>¿Recomendaría la implementación continua de actividades de gamificación en Wordwall para futuros estudiantes de la asignatura?</i>	85
Figura 27 <i>Comparativa de promedios obtenidos por los aspirantes</i>	87



TABLA DE ANEXOS

Anexo 1: Instrumento de validación de la propuesta.....

Anexo 2: Variables y dimensiones.

Anexo 3: Guía de observación para análisis de debilidades, oportunidades, fortalezas y amenazas DOFA.....



INTRODUCCIÓN

A partir del surgimiento de las nuevas tecnologías de la información, la comunicación y el conocimiento, empezó a configurarse un nuevo escenario en el ámbito de la educación, con una amplia gama de oportunidades y medios para replantear, innovar y flexibilizar las dinámicas referentes a la forma en que se enseña y se aprende. Parte de esa reconfiguración, implicó la implementación de mecanismos digitales para expandir la oferta académica de las instituciones. Así, la educación en modalidad virtual se convirtió en una opción para que los individuos alrededor del mundo pudieran empezar, retomar o complementar su formación personal y, especialmente, profesional.

En este contexto, las universidades asumieron el desafío de aprovechar esta oportunidad para ampliar su catálogo de titulaciones de tercer y cuarto nivel, así como de cursos de educación continua. En Ecuador, no hay excepciones y se registran casos de entidades de instrucción superior con un funcionamiento completamente en línea, así como también instituciones que combinan un número mayoritario de carreras presenciales con aquellas que se desarrollan de forma híbrida (semipresencial, con componentes presenciales y virtuales) o enteramente a través de entornos virtuales de aprendizaje.

Sin embargo, fue la pandemia por COVID-19 la que impulsó definitivamente el proceso de implementación de la educación virtual, incluso en planteles de educación inicial, básica y bachillerato. A nivel de las universidades, en cambio, las carreras presenciales se vieron obligadas a trasladar sus actividades a la virtualidad, a imagen de las que ya contaban con un componente de aprendizaje en línea. Las denominadas aulas virtuales —basadas principalmente en Moodle— y las videoconferencias —efectuadas mediante plataformas como Zoom, Microsoft Teams y Google Classroom— se convirtieron en los espacios de interacción entre docentes y estudiantes, para llevar a cabo la impartición de clases, la realización de talleres individuales y grupales, la discusión de temas mediante foros, la entrega de tareas de aprendizaje autónomo y la sustentación de evaluaciones que, en su conjunto, aporten a la consecución de los resultados de aprendizaje esperados.

La magnitud de estas adaptaciones hizo que, superado este reto emergente, las herramientas de aprendizaje colaborativo y los recursos multimedia que debieron ser

desarrollados para el proceso educativo virtual se incorporaron a las sesiones presenciales, y su presencia se potenció en aquellas asignaturas de naturaleza entera o parcialmente virtual.

Planteamiento y justificación del problema

Dentro del contexto post-pandémico, la educación virtual se convierte en algo esencial, pero la desconexión entre los estudiantes y el contenido persiste. Ante este desafío, surge la necesidad de adoptar estrategias innovadoras y motivadoras en la educación. Este trabajo desea abordar esta situación a partir del estudio de dos elementos que, trabajando en conjunto, a juicio de los investigadores, pueden generar una herramienta muy útil para este fin: la plataforma Wordwall como herramienta tecnológica y la asignatura Introducción a la Comunicación Académica, que se imparte a estudiantes preuniversitarios, como requisito, junto a otras asignaturas básicas, para su ingreso al primer nivel de la carrera.

En este sentido, la presente indagación responde a la necesidad de adaptar las prácticas educativas a las demandas cambiantes del siglo XXI. Es preciso entender que la enseñanza debe cambiar para promover un aprendizaje significativo y alineado con las competencias para el desarrollo integral de los educandos, en un entorno caracterizado por la rápida evolución tecnológica y las transformaciones sociales.

Para ello, en el ámbito educativo actual, la integración y aplicación de las Tecnologías del Aprendizaje y la Comunicación (TAC) se visualiza como un elemento indispensable. Este fenómeno tiene un gran impacto, el cual se presenta en una condición esencial para el éxito en la educación, independientemente de su ubicación o contexto socioeconómico.

Por ende, esta investigación busca incorporar metodologías de aprendizaje activas para involucrar a los estudiantes en su propio proceso educativo. Dichas técnicas no solo ayudan a comprender mejor los contenidos, sino que también fomentan la creatividad, el pensamiento crítico y la resolución de problemas; entendidas como habilidades cruciales en la vida moderna.

En este marco, hay una creciente tendencia a que los docentes trabajen en una formación interdisciplinaria, para enseñar contenidos que abarcan diversas áreas de conocimiento de una manera interactiva. La incorporación del juego como estrategia pedagógica en este contexto puede ser crucial para convertir las aulas en espacios dinámicos.



La propuesta de utilizar la ludificación a través de la plataforma Wordwall responde a la necesidad de hacer la enseñanza virtual más atractiva y combatir la falta de conexión entre los estudiantes y el contenido educativo. De esta manera, es necesario abordar esta problemática por medio del aprovechamiento de herramientas tecnológicas que se adapten a las estrategias y fomenten la participación activa, especialmente en un entorno virtual de aprendizaje.

En este sentido, las herramientas digitales pueden abordar las etapas de un proyecto educativo innovador, desde la fijación de los objetivos hasta la creación de soluciones prácticas. Este método no solo ayuda a los alumnos a aprender por sí mismos, sino que les ayuda a adquirir habilidades transversales y profesionales. Por lo tanto, esta ludificación de contenidos puede convertir las aulas en experiencias significativas, alejándose de los enfoques tradicionales.

Precisión de la temática

Esta investigación busca crear nuevas formas de aprendizaje mediante un esquema interactivo, dinámico y estimulante que mejore las habilidades comunicativas, adaptadas al entorno académico, de los estudiantes de nivelación de la Universidad de las Fuerzas Armadas (UFA), reduciendo la brecha existente en el proceso educativo y, así, creando nuevas experiencias y destrezas para permitirles afrontar los desafíos del mundo. Asimismo, cabe destacar que la temática se inscribe en las líneas de investigación de Innovación y Tecnología Aplicadas y Didáctica y Gestión de la Educación de la UBE.

Para la línea de investigación de Innovación y Tecnología Aplicadas, este trabajo representa una gran iniciativa que invita a vencer las limitaciones propias en cuanto al manejo de la tecnología con fines educativos y ofrece una enseñanza didáctica, comprensible, pertinente y fácil de replicar en los estudios que se lleven adelante en el futuro de ideas originales y creativas en este campo. Para esto, el enfoque está sobre la presentación de nuevos diseños y metodologías de trabajo apoyadas en el uso de la tecnología y la interacción digital.

En cuanto a la línea de investigación de Didáctica y Gestión de la Educación, este trabajo profundiza en los aspectos didácticos afectados por la modernización, el paradigma conectivista y los procesos de gestión dentro y fuera del aula, que son consecuencia del cambio en la dinámica de intercambio de responsabilidades entre docente y estudiante. La gestión se establece sobre procesos individuales, grupales y de coacción que son controlados y registrados de manera

directa por el docente e indirectamente por el participante. Todos estos parámetros ya se encuentran dentro de las consideraciones de esta investigación para adecuarse a los requerimientos de la línea de investigación.

Objeto de la investigación

Teniendo en cuenta las explicaciones preliminares, así como la definición de Labrada Díaz y Álvarez González (2020) al respecto, el objeto de la investigación está compuesto por el diseño y la implementación de actividades en Wordwall que apoyen el desarrollo de contenidos de la asignatura de Introducción a la Comunicación Académica, durante el segundo período académico de la Nivelación de 2023, en la UFA; todo ello, con miras a determinar su impacto sobre los estudiantes.

Objetivo general

Implementar actividades de gamificación interactiva en la asignatura de Introducción a la Comunicación Académica, utilizando las opciones que ofrece la herramienta Wordwall, para evaluar su impacto sobre la dinámica de la enseñanza virtual y la participación activa de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

Planteamientos hipotéticos (preguntas científicas)

- ¿Cuáles son las competencias que realmente necesitan desarrollar los estudiantes para lograr una capacidad comunicativa acorde al nivel preuniversitario?
- ¿Cuál es la percepción actual de los estudiantes preuniversitarios en cuanto a la metodología de enseñanza utilizada en la Universidad?
- ¿Cómo influyen las actividades de gamificación diseñadas en Wordwall, sobre el interés, la participación y la motivación de los estudiantes?
- ¿De qué manera las actividades didácticas diseñadas en Wordwall mejoran la experiencia del aprendizaje y favorecen la competencia comunicativa del estudiantado?
- ¿Qué impacto tiene el uso de actividades interactivas diseñadas en Wordwall sobre el rendimiento académico de los estudiantes?

Variables y dimensiones

Variable independiente: uso de actividades diseñadas en la plataforma educativa Wordwall.

- **Dimensiones:** recursos multimedia; sonido, vídeo, texto; infraestructura digital.

Variable dependiente: enseñanza de Introducción a la Comunicación Académica.

- **Dimensiones:** conocimiento de la comunicación y el lenguaje, nociones básicas de lectura (prelectura, lectura y poslectura), desarrollo de textos científicos.

Objetivos específicos de la investigación

1. Identificar las principales nociones conceptuales en torno a los métodos educativos tradicionales y las nuevas tendencias de enseñanza, con especial enfoque en su influencia sobre el desarrollo de la competencia comunicativa.
2. Crear actividades educativas utilizando Wordwall para la asignatura de Introducción a la Comunicación Académica, como un medio motivador para captar la atención de los estudiantes y abordar las discrepancias en los métodos de enseñanza.
3. Evaluar el efecto de las actividades creadas con elementos de gamificación en Wordwall sobre el interés y la motivación de los estudiantes preuniversitarios en el proceso de aprendizaje de la comunicación académica.

Métodos utilizados

Para el desarrollo del trabajo, se utilizaron métodos teóricos, empíricos y estadísticos que se describen sucintamente, a continuación, de acuerdo con la clasificación propuesta por López Falcón y Ramos Serpa (2019).

- **Teóricos:** se recurrió al método histórico-lógico para determinar la evolución histórica del proceso educativo, desde los primeros modelos, de corte tradicional, hasta su estado actual, en el que las herramientas digitales han cobrado protagonismo. También se aplicó el método de análisis y síntesis, a fin de establecer relaciones entre los postulados conceptuales y los resultados sobre el uso de este tipo de recursos en la enseñanza-aprendizaje de la cátedra de Introducción a la Comunicación Académica.
- **Empíricos:** en primera instancia, se utilizó la consulta bibliográfica para fundamentar y contextualizar teóricamente las temáticas relacionadas con el objeto de estudio; luego, se empleó la observación, para efectuar el diagnóstico inicial de los estudiantes participantes; de igual manera, se puso en marcha un experimento pedagógico, al modificar el contexto educativo mediante la incorporación de las actividades hechas en

Wordwall para evaluar su incidencia; y, finalmente, se aplicó la encuesta, mediante un cuestionario dispuesto de manera digital para su resolución, con miras a validar la efectividad de las actividades propuestas, a partir de las respuestas de los estudiantes.

- **Estadísticos:** al haberse usado la encuesta como método de recolección de información, se realizó un análisis estadístico descriptivo e inferencial, con base en las frecuencias y los porcentajes registrados en las respuestas a cada pregunta planteada en el cuestionario.

Población y muestra

La población que cumplía con las características requeridas para participar del estudio estuvo conformada por 200 estudiantes matriculados en el curso de nivelación de la asignatura de ICA, durante el período Nivelación II 2023, de la Universidad de las Fuerzas Armadas, ubicada en la ciudad de Sangolquí, provincia de Pichincha. Para determinar una muestra representativa, se empleó una fórmula probabilística destinada a poblaciones finitas, que dio como resultado la cifra de 132 alumnos.

Tipo de investigación

De acuerdo con los objetivos planteados, este trabajo se define como una investigación exploratoria, debido a que, aunque el uso didáctico de Wordwall ya ha sido abordado, la literatura existente no contempla un enfoque sobre la población estudiantil que cursa el nivel preuniversitario y se encuentra a puertas de insertarse en un contexto académico significativamente diferente a los que ya ha experimentado y que le exigen el desarrollo de una competencia comunicativa acorde al entorno.

Asimismo, es experimental, porque implica la intervención de la realidad pedagógica actual, mediante la incorporación de los recursos digitales, para verificar sus efectos sobre los estudiantes. En este sentido, se asume también como explicativa y fenomenológica, puesto que, para el análisis de las variables, se consideran los criterios personales de los participantes, expresados a través de la encuesta.

Por último, responde a una tipología documental, ya que está basada en el tratamiento crítico de fuentes confiables de consulta, como libros, artículos científicos, tesis y sitios web especializados, que permitan la comprensión, reflexión y fundamentación de los conceptos clave

del objeto de estudio y los hallazgos obtenidos; y de campo, debido a que recurre a las fuentes personales primarias, los estudiantes en este caso, para recabar datos de interés para analizar y validar la propuesta.

Principales aportes

En esta sección, se discutirán los principales hallazgos de la investigación en tres áreas fundamentales: social, educativa y tecnológica. Cada uno de estos segmentos contribuye de manera integral, brindando soluciones que van más allá de la transmisión de conocimientos y tienen como propósito tener un impacto positivo en la sociedad actual.

Figura 1

Aportes de la investigación

Ámbito social	Esta investigación aborda la brecha que existe entre los estudiantes y el contenido educativo en la era post-pandémica. Al implementar las estrategias ludificadas, se fomenta la creación de espacios educativos motivadores y participativos. Esto contribuirá a una sociedad más cohesionada y adaptada a los cambios contemporáneos.
Ámbito educativo	La implementación de técnicas novedosas en la enseñanza es una importante contribución al sistema educativo. Wordwall ofrece una herramienta versátil y efectiva para crear actividades interactivas que fomenten un aprendizaje activo y con significado. Las pautas pedagógicas prácticas ayudan a los educadores a desarrollar habilidades comunicativas sólidas y mejoran la experiencia de aprendizaje.
Ámbito tecnológico	El estudio plantea que la integración de la ludificación demuestra la capacidad de las herramientas digitales para transformar la dinámica de la transmisión y absorción del conocimiento. Wordwall destaca por su versatilidad al ofrecer actividades que permiten interactuar dinámicamente en una variedad de dispositivos y contextos educativos.

Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica

Esta investigación es importante porque puede abordar de manera efectiva las demandas educativas actuales. La propuesta de estrategias ludificadas a través de Wordwall se destaca como una innovación pedagógica clave en el contexto contemporáneo, donde la enseñanza virtual se ha vuelto esencial.

Esta propuesta no solo satisface la necesidad de ofrecer una perspectiva científica innovadora, al brindar soluciones prácticas a las tendencias educativas y por su contribución a la evolución constante de los métodos pedagógicos efectivos en el siglo XXI. La enseñanza debe cambiar para promover un aprendizaje significativo y alineado con las competencias para el desarrollo integral de los estudiantes en un entorno caracterizado por la rápida evolución tecnológica y las transformaciones sociales.

Esta investigación ofrecerá aportes muy importantes en materia de planificación y lineamientos sobre como organizar el trabajo de las herramientas tecnológicas desde un enfoque social, humano y pedagógico obtenido desde la misma realidad de las aulas, lo que la hace técnicamente infalible a la hora de su aplicación y altamente efectiva.

Wordwall se elige por su versatilidad y evidencia de efectividad en diversos entornos educativos. El objetivo es cerrar la brecha entre las metodologías tradicionales y las demandas contemporáneas, brindando una experiencia educativa que prepare a los alumnos para los retos actuales. De esta manera, este estudio establece incluso una conexión clara entre la gamificación, el aprendizaje activo y la adquisición de habilidades comunicativas por medio de la literatura actual, la evidencia de experiencias previas y un enfoque de investigación sólido.

Resumen del contenido de cada capítulo

Capítulo I (Marco Teórico): Este primer capítulo explora el estado del arte en su conjunto. Se abordan conceptos fundamentales, desde la educación virtual hasta la evolución histórica de los enfoques educativos. Se examinan las metodologías actuales utilizadas en el entorno virtual, las habilidades digitales esenciales para los tutores en línea, las herramientas de gamificación abierta y las nuevas tendencias que modelan el contexto educativo actual.



Capítulo II (Metodología de la Investigación): La segunda división trata sobre cómo se realizó la investigación. Se discute la importancia de combinar los análisis cualitativos y cuantitativos, que se traduce en un enfoque mixto. Se explica cómo se empleó el método de encuesta en una muestra representativa de 132 estudiantes y se presenta el desarrollo del instrumento de investigación, que se centró en un cuestionario detallado.

Capítulo III (Estrategia Pedagógica): La estrategia pedagógica desarrollada se presenta en el tercer capítulo, es decir, el diseño de las actividades lúdicas en Wordwall relacionadas con la asignatura de ICA. Se incluye una validación completa de la estrategia por parte de especialistas, que complementa la propuesta con diferentes puntos de vista.



CAPÍTULO I: MARCO TEÓRICO

1.1 La competencia comunicativa

La competencia comunicativa es la habilidad integral de una persona para interactuar efectivamente en un idioma y va más allá de simplemente hablar y escribir. Ésta abarca la comprensión auditiva, la lectura, la expresión oral y escrita, así como también saber cuándo y cómo utilizar diferentes registros lingüísticos, adaptando para ello el lenguaje según el contexto y los interlocutores.

Para ser competente comunicativamente, es crucial dominar la gramática, el vocabulario y las estructuras del idioma, pero también comprender las normas sociales y culturales que influyen en la comunicación. Esto incluye aspectos como el lenguaje corporal, las expresiones faciales y la entonación al hablar (Cuadros Ircañaupa, 2024).

Las competencias comunicativas al involucrar diferentes procedimientos como leer, escribir, escuchar y hablar, entender y comprender, permite su estudio a través de 3 elementos que las engloban.

1.1.1 El conocimiento del lenguaje y la comunicación.

Esta competencia es fundamental para la interacción humana. La capacidad de comprender y expresar ideas a través del lenguaje es esencial en todos los aspectos de la vida. La comunicación efectiva no solo implica transmitir información, sino también comprender el contexto, las emociones y las intenciones detrás de las palabras.

La interacción con el lenguaje es crucial para el desarrollo de las habilidades lingüísticas en niños pequeños. Aquellos expuestos a una diversidad de lenguajes en entornos familiares y educativos tienden a mejorar su competencia comunicativa. Esta exposición puede darse de varias maneras, como la lectura en voz alta, las conversaciones abiertas y significativas que se centran en los intereses del niño, y la participación en actividades que involucran el lenguaje, como juegos, música y arte.

1.1.2 Nociones básicas de lectura.

Las nociones básicas de lectura son la puerta de entrada al mundo del conocimiento. Leer no solo implica decodificar palabras, sino también comprender su significado, analizar su

contenido y reflexionar sobre sus implicaciones. La lectura crítica nos permite cuestionar, evaluar y formar opiniones informadas sobre diversos temas.

La lectura se divide en varias etapas que van desde la percepción visual de las palabras hasta la comprensión profunda del texto. En primer lugar, la etapa perceptiva implica la decodificación visual de las letras y palabras, seguida por el reconocimiento de las palabras y su significado. Posteriormente, se encuentra la etapa fonológica, donde se pronuncian mentalmente las palabras y se les asigna un sonido.

La comprensión literal es otra fase crucial, donde se captan los detalles explícitos del texto. A continuación, viene la interpretación, donde se extraen significados más profundos a través de inferencias y conexiones con conocimientos previos. La evaluación crítica es una etapa final importante, donde se analiza y cuestiona el contenido del texto (Martín Pavón et al., 2018).

1.1.3 Creación de un texto científico.

La creación de un texto científico requiere precisión, claridad y rigor. Es crucial seguir una estructura lógica, presentar evidencia sólida y utilizar un lenguaje técnico adecuado para comunicar descubrimientos científicos de manera efectiva. Un texto científico bien elaborado debe ser objetivo, verificable y contribuir al avance del conocimiento en su campo.

Los textos científicos favorecen la utilización directa del lenguaje. La inclusión de términos técnicos, expresiones específicas o principios propios del campo científico correspondiente, invita al lector a analizarlo de forma imparcial, receptiva a una interpretación intertextual. Esto facilita la creación de conexiones cognitivas entre los temas tratados y aquellos integrantes del conocimiento universal del individuo. Es esencial que este pueda discernir tanto los aspectos explícitos como los implícitos para sumergirse en el contexto abordado por el autor y comprenderlo desde sus vivencias emocionales e intelectuales. La capacidad de generalizar temas, vincular realidades conocidas, obviar hechos evidentes o realizar suposiciones dependerá en gran medida de la amplitud de los conocimientos cognitivos del emisor al tratar un tema y del receptor al identificar las señales o pistas que lo orientan (Ramos Flores, 2016).

Como estudiantes preuniversitarios, es importante que los estudiantes cuenten con estas competencias, puesto que son partícipes de grupos de estudio. La comunicación será clave en la expresión e interpretación de las ideas. Sin embargo, la tecnología también puede, en algún

momento determinado, representar una limitante para la comunicación efectiva si no se conoce con exactitud el manejo asertivo y actualizado de sus componentes que se renuevan con gran inmediatez. Es necesario, entonces, que la enseñanza de estas competencias con la ayuda de la tecnología se torne un objetivo importante en el corto plazo.

Es por eso que, desde el punto de vista didáctico, el estudiante de hoy en día debe abordar el conocimiento desde la investigación, observación y desarrollo de sus propias competencias de manera autónoma y autoevaluativa, para que así pueda interactuar con toda la información presente en las redes y las relaciones sociales que se generan de ésta de manera semipresencial.

1.2 Pautas pedagógicas para la implementación de la tecnología

El presente trabajo ofrece sugerencias prácticas y pautas pedagógicas, proporcionando herramientas innovadoras que enriquezcan el aprendizaje del alumnado y promuevan el desarrollo de habilidades comunicativas sólidas y efectivas.

1. La incorporación de una cultura digital en el proceso educativo y la implementación de Tecnologías de la Información y la Comunicación en el proceso educativo son fundamentales. Esta técnica facilita la creación de actividades y la reproducción de tareas atractivas, brindando una perspectiva más fascinante e interesante del desarrollo de la clase (Hernández et al., 2016). La adopción de prácticas lúdicas es una estrategia que despierta un interés cada vez mayor desde mediados del siglo XX. (García-Arauz et al., 2021)
2. La educación moderna debe adaptarse continuamente debido a los avances tecnológicos y las demandas cambiantes del mundo contemporáneo.
3. Se debe insistir también en preparar a las personas para el desarrollo y la innovación tecnológica, en línea con esta perspectiva. Los centros educativos son cruciales para formar a los múltiples perfiles de los individuos y permitirles adquirir y fortalecer conocimientos que contribuyan a una comprensión amplia y visionaria del mundo (Valls, 2017).
4. Es importante incorporar metodologías divertidas e innovadoras en el proceso de aprendizaje y enseñanza, utilizando juegos que fomenten el binomio señalado, especialmente a través de herramientas digitales como Kahoot, Socrative y Wordwall,



que permiten el seguimiento y la evaluación del progreso de los estudiantes (Gómez-Paladines y Ávila-Mediavilla, 2021).

1.3 Wordwall

Wordwall es una herramienta de uso libre con la que se pueden desarrollar materiales didácticos, clases y cursos en línea de manera remota y con la posibilidad de enviar y recibir evaluación directamente entre el docente y los participantes. Destaca por su versatilidad y utilidad, ya que ofrece una amplia variedad de plantillas atractivas que facilitan la labor de los docentes (Silva, 2021).

Esta herramienta no solo se limita al entorno presencial, sino que también funciona bien en el entorno virtual, permitiendo a los educadores interactuar de manera dinámica y promoviendo un aprendizaje más significativo para cada estudiante.

En Wordwall se desarrollan actividades en línea utilizando una variedad de plantillas que van desde juegos tradicionales como: la memoria y atención, comecocos o aplastar topos, incluso juegos competitivos. Su utilidad va más allá de la simple diversión debido a que permite la incorporación de ideas innovadoras, la consolidación de conocimientos previos, el refuerzo de conceptos aprendidos y la adaptación a diferentes niveles de competencia curricular, especialmente para estudiantes que requieren un refuerzo educativo específico.

La reproducción de actividades interactivas de esta plataforma puede generarse en varias computadoras, tabletas, teléfonos móviles y pizarras interactivas, es posible gracias a esta funcionalidad que se puede usar en cualquier navegador web.

Figura 2

Listado de plantillas disponibles en la plataforma educativa Wordwall

Lista de plantillas	
Disponible en todos los planes	Solo pro
<ul style="list-style-type: none">- Une las parejas.- Cuestionario.- Cartas al azar.- Tarjetas flash- Cada oveja con su pareja.- Ordenar por grupo.- Rueda aleatoria.- Palabra perdida.- Abrecajas.- Anagrama.- Reordenar.- Parejas.- Diagrama con etiquetas.- Sopa de letras.- Concurso de preguntas.- Ahorcado.- Fichas giratorias.- Crucigrama.	<ul style="list-style-type: none">- Deletrea la palabra.- Verdadero o falso.- Aplastatopos.- Persecución en el laberinto.- Explotaglobos.- Acertijo visual.- Avión.- Orden correcto.- Mira y memoriza.- Categorías.- Cuestionario pierde o gana.- Desliar.- Plano de asientos.- Palabras magnéticas.- Generador de matemáticas.

Nota. Ilustración elaborada a partir de la información disponible en Wordwall.net (2024).

Wordwall admite tres tipos de cuentas. La cuenta básica gratuita tiene acceso a 18 plantillas interactivas y puede crear hasta cinco recursos. La versión de pago estándar incluye 16 plantillas imprimibles y permite crear recursos sin límites. Por último, pero no menos importante, la cuenta pro, que también es de pago, agrega 33 plantillas interactivas (Estrade Boscadas, 2023).

Wordwall permite la personalización y el uso de plantillas creadas por otros usuarios. A través de cualquier navegador web, esto permite la reproducción de una variedad de acciones interactivas en una variedad de dispositivos, como un computador, tableta, teléfono móvil o pizarra interactiva (Manzanares y Moya, 2022).

La herramienta demuestra ser un recurso valioso que mejora los aprendizajes significativos al proporcionar un entorno motivador y dinámico. Se comprende que el

aprovechamiento de recursos interactivos fomenta el interés de los estudiantes y facilita la adquisición de conocimientos (Poaquiza Paucar, 2022).

Por otro lado, otros investigadores demuestran que estrategia de enseñanza basada en Wordwall es efectiva en el estudio de las matemáticas. Según su indagación, esta metodología es estadísticamente significativa para el conjunto de estudiantes que han tenido la experiencia (Ordoñez y Medina, 2022).

Las actividades recreativas pueden mejorar la comprensión de los contenidos de la universidad. Tomando como muestra la indagación realizada en Costa Rica, se detalla la implementación y evaluación apoyada de un estudio experimental. Partiendo de dichos hallazgos, las actividades lúdicas no sólo animan a que los estudiantes participen activamente, sino que también promueven la acción comunicativa y a resolver problemas en grupo (Ávila y Hernández, 2023).

En este contexto, es crucial comprender cómo las estrategias lúdicas pueden usarse con éxito en la universidad. Esto llenará un vacío significativo en la literatura que en su mayoría ha tratado de estas prácticas en niveles educativos inferiores. La necesidad de profundizar en esta área se vuelve evidente, debido a la creciente demanda de enfoques pedagógicos innovadores y efectivos.

1.4 Educación virtual: una aproximación epistemológica

Las instituciones académicas identifican a la educación virtual como un componente esencial para la creación de entornos innovadores. Esto se debe al constante avance tecnológico, a la demanda de programas educativos de excelencia y a la internacionalización de la educación.

La educación virtual se presenta como una táctica importante para ampliar la inclusión, idoneidad y valor de la educación en todas las fases y formas de aprendizaje. Esta estrategia sobresale por su uso de recursos multimedia, hipertexto e interacción (Crisol et al., 2020).

El aprendizaje a través de la tecnología es objeto de múltiples evaluaciones y puede ser considerado una transformación del aprendizaje. Además, representa un cambio en la educación porque permite la integración de medios tecnológicos para la adquisición de conocimientos, lo que facilita aprender durante toda la vida.

La educación virtual facilita a los estudiantes utilizar una amplia gama de plataformas web y aplicaciones mediante sistemas de gestión, lo que les permite alcanzar sus objetivos académicos. Estas prácticas aprendidas como internautas se integran en la vida diaria de los miembros de la red y se replican en el transcurso del aprendizaje (García Peñalvo y Seoane Pardo, 2015).

La incursión de las tecnologías de la información y comunicación en el ámbito educacional y el objetivo de transformar al individuo conforme a una visión del futuro motiva a varios establecimientos a revisar sus modelos educativos y a desarrollar nuevos paradigmas que reflejen la posibilidad de realizar la enseñanza y el aprendizaje gracias a los métodos de comunicación centrados en el estudiante (Torres Velandia, 2006).

Como señala Tünnermann (2008), este modelo capacita a los estudiantes para formular ideas integradas y abordar los desafíos de la globalización. Por tal razón, se presenta como una necesidad, tanto en el presente como en el futuro del campo educativo, al implementar metodologías educativas efectivas en la formación virtual.

En todo el mundo, numerosas instituciones incorporaron a sus programas académicos el uso de Internet u otros medios telemáticos como el canal principal de instrucción. Las organizaciones educativas en Latinoamérica adoptaron equipos y herramientas tecnológicas como parte de la innovación, especialmente durante el estado de emergencia por la Covid-19 (Bullón, 2020).

En Ecuador, las universidades y los colegios, optaron por la educación virtual debido al impacto de la Covid-19. Incluso, de acuerdo con lo que señalan los investigadores, en la actualidad este tema se considera muy importante, por lo que es fundamental disponer de herramientas y recursos adecuados que permitan la participación regular de los educandos (Aguirre y Zhindon, 2020).

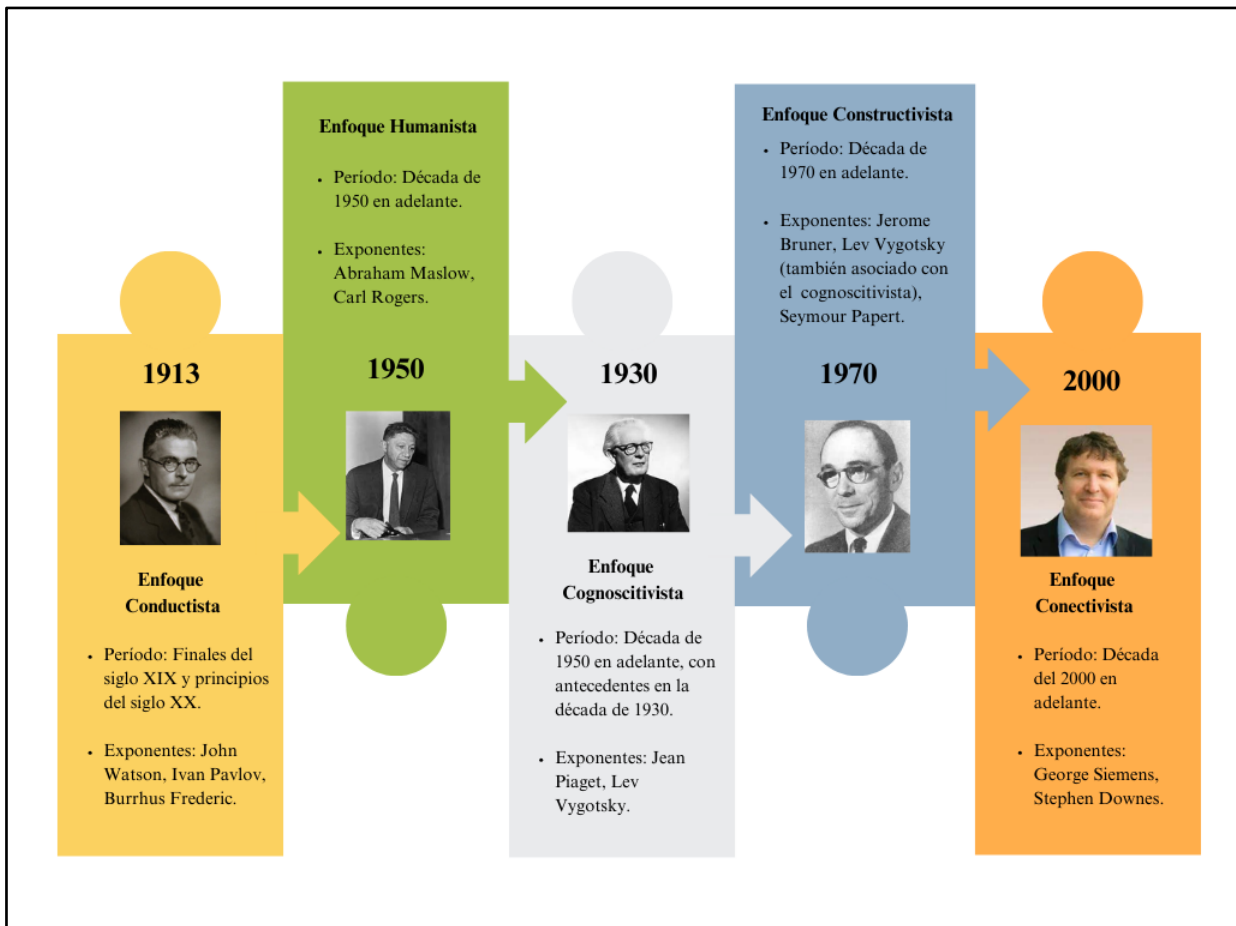
La motivación es el motor del aprendizaje significativo; por lo tanto, es crucial identificar las estrategias fundamentales que deben implementarse en forma virtual para ayudar a la mejora continua. Sin duda, con la tecnología actual, es necesario que los alumnos estén preparados para su desarrollo en la sociedad del conocimiento (Duarte-Herrera y Montalvo, 2019).

En cuanto a estos planteamientos, la pandemia de Covid-19 fue definitivamente el detonante para que la educación en línea tuviese mayor demanda y con eso la gente se viera obligada a reforzar y mejorar su alfabetismo tecnológico, una situación que, a pesar de levantarse la emergencia sanitaria, prosiguió propagándose, optimizándose y generando cambios estructurales en los paradigmas instruccionales y didácticos. Teorías como el conectivismo han podido representar claramente la dinámica de estudiantes y profesores frente a todo el desarrollo tecnológico, humano, social y científico que se evidencia en el siglo XXI y de cómo éste, coloca el conocimiento como un producto propio e individual, y no ya una producción colectiva.

1.5 Evolución histórica de los enfoques educativos

Figura 3

Línea de tiempo de los enfoques educativos



1.6 Enfoque conductista

Se emplea con precisión en las clases militares para lograr un entrenamiento rápido y efectivo de los soldados. En América Latina, sus valores comienzan a ser implementados en la década de los sesenta, durante la década del desarrollo. Se creía que una educación con este método permitiría un incremento rápido en los indicadores de productividad (Picado, 2006).

En primer lugar, es importante destacar que el conductismo desde sus primeros pasos ha fracturado numerosos modelos de educación tradicional que provienen de la Psicología Educativa anterior, que se originó en Europa y fue influenciada por la antigua educación escolástica y enciclopédica que estaba presente en América Latina desde la colonia (González, 2004).

En la educación tradicional, el maestro tiene el control y la autoridad para transmitir el conocimiento, mientras que el papel del alumno se limita a memorizar y repetir información, escuchar y cumplir con las reglas establecidas. El maestro y el texto son los pilares de lo que ocurre en el aula, por lo que se dice que el énfasis de la educación está en los contenidos.

1.7 Enfoque humanístico

Las instituciones necesitan una mejor educación que no únicamente trate de mejorar las habilidades técnicas de los alumnos, sino que también les proporcione una educación integral que les ayude a ensanchar su adaptabilidad, pensar de manera crítica, su inteligencia emocional y habilidades comunicativas.

La eficacia docente y el desarrollo humano en sociedad son esenciales porque el enfoque humanista en la educación busca el desarrollo integral de los estudiantes. Este método pone énfasis en desarrollar habilidades socioemocionales como autoconciencia, autorregulación, conciencia social, habilidades de relaciones y toma de decisiones responsables (Ugalde et al. 2021)

1.8 Enfoque cognoscitivista

Se define comúnmente como el proceso de adquisición o alteración de conocimientos, perspectivas, expectativas o pautas de pensamiento. En esta sección se exploran aspectos como la colaboración laboral, el aprendizaje a través de la mediación, las estrategias de aprendizaje y las destrezas cognitivas (Cárdenas et al., 2016).

En este marco, el aprendizaje colaborativo se presenta como una alternativa a las prácticas tradicionales en el aula, las cuales suelen priorizar la competencia individual, la evaluación estandarizada y la desvalorización de la interacción entre pares. En contraste, propugna un espacio donde la colaboración y la solidaridad sean pilares fundamentales. En este contexto, se incentiva el trabajo en equipo, la implementación de prácticas democráticas, el aprendizaje activo y la generación de un espacio que incentive la participación en la experiencia de aprendizaje.

1.9 Enfoque constructivista

Según el enfoque constructivista, el conocimiento es un proceso en constante evolución en el que la mente interpreta y reelabora continuamente la información. Según esta perspectiva teórica y metodológica de enseñanza, los estudiantes se dedican a interpretar datos, conductas, actitudes y habilidades previamente adquiridas para lograr un aprendizaje significativo, impulsado por una motivación intrínseca hacia el proceso educativo.

Desde la perspectiva constructivista, el conocimiento es una construcción continua de la realidad en lugar de una simple reproducción de la realidad. Por lo tanto, el entorno de cada individuo lo forma o lo afecta (Carreteros, 2011).

Llevar esta perspectiva al ámbito educativo permitirá que los estudiantes construyan y mejoren a partir de sus experiencias, contribuyendo con comportamientos significativos que fomentarán una convivencia más consciente y mejorada (Raven, 2016).

1.10 Enfoque conectivista

La educación debe ser personalizada y que, gracias a las tecnologías, los estudiantes deben desarrollar la habilidad de integrar información y reconocer patrones durante el proceso de aprendizaje (Siemens, 2005).

La perspectiva conectivista defiende un método de aprendizaje que se caracteriza por ser abierto, creativo e inclusivo, generado de manera colaborativa y conectada. Esta modalidad se lleva a cabo en la práctica educativa en colaboración con la comunidad (Larrea, 2015).

Esta teoría de aprendizaje, revisada para la era digital, se originó en un entorno social caracterizado por la creación de valor a través de redes de inteligencia humana. El conocimiento evoluciona más allá de ser simplemente cuantitativo o cualitativo y se transforma en una nueva

forma de representar e interpretar las percepciones que tenemos del mundo con relación a la distribución del conocimiento (Downes, 2008).

1.11 Bases normativas y legales

La presente investigación se enmarca en el principio de una educación centrada en el ser humano y su formación holística, tendiente, entre otros objetivos, hacia la adquisición de competencias y capacidades, y que aparece consagrado en el artículo 27 de la Constitución de la República del Ecuador, vigente desde 2008.

Asimismo, en concordancia con la ley suprema del Estado, se destaca el hecho de que el estudio se realizó en el contexto de una institución pública de educación superior. En este caso, las libertades de enseñanza y cátedra, igualmente garantizadas en el ordenamiento legal, se convierten en el medio más adecuado para el cumplimiento de tres postulados relevantes: la formación integral, la investigación, la innovación y la propuesta de soluciones para los problemas contextuales como finalidades de la educación superior, señaladas en el artículo 350; los derechos de los estudiantes a tener acceso a los insumos que propicien su formación y a intervenir activamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje, consignados en el artículo 5 de la Ley Orgánica de Educación Superior (LOES); y, finalmente, el contenido del artículo 8 de la misma norma: la promoción de las iniciativas que favorezcan la innovación en todas las áreas del conocimiento.

Esto último, de manera particular, reviste especial importancia para este trabajo, puesto que se materializa en doble vía, gracias a que la UBE propicia la investigación y la generación de propuestas pedagógicas disruptivas, novedosas y eficientes, que se traducen en una oportunidad para que la universidad beneficiaria las implemente, mejore sus prácticas educativas dentro del aula y genere impactos positivos en la formación de sus alumnos.

CAPÍTULO II: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO

2.1 Conceptualización y ejecución de las categorías y variables

Esta investigación explora la relación entre la enseñanza de Introducción a la Comunicación Académica, un componente esencial del proceso de nivelación en la UFA, y el uso de la plataforma educativa Wordwall, como recurso didáctico para su desarrollo.

La asignatura, que es parte integral del plan de estudios, tiene como objetivo aumentar las habilidades y conocimientos necesarios para que los estudiantes asuman la construcción del conocimiento con autonomía y conciencia crítica. La materia se divide en cuatro unidades: comunicación y lenguaje, tipos de textos, lectura comprensiva y textos científicos.

En este sentido, la mejora de las habilidades de comunicación en los educandos, la comprensión de una variedad de tipos de textos, la capacidad de leer textos científicos y la participación activa en prácticas de lectura y escritura son algunos de los indicadores más importantes.

Por su parte, la plataforma educativa Wordwall es una variable independiente de esta investigación. Esta herramienta digital hace que sea fácil crear y editar actividades para el aula, permite la creación de juegos interactivos que se pueden jugar a través de la web o en papel, así como actividades multijugador que permiten la participación simultánea desde varios dispositivos (Tandem, 2020).

El análisis descriptivo permite determinar el nivel de aprendizaje de los estudiantes en Introducción a la Comunicación Académica y el uso de herramientas digitales por parte del docente. Como complemento, el análisis inferencial se aplica para evaluar el progreso de los educandos después de implementar la estrategia pedagógica mediante la prueba de hipótesis en el experimento pedagógico (RedesTelecom, 2023).

Esta metodología integral, respaldada por una variedad de estrategias y enfoques, tiene como objetivo proporcionar una comprensión profunda de la relación entre la enseñanza de Introducción a la Comunicación Académica y el uso de la plataforma educativa Wordwall, contribuyendo así al avance del conocimiento en la educación.

2.2 El enfoque de la investigación

Esta investigación muestra que el uso de un enfoque mixto en la enseñanza de la materia de ICA y el uso de la plataforma educativa Wordwall es tanto estratégico como pertinente.

Este enfoque cuali-cuantitativo permite capturar de manera completa la complejidad inherente a este fenómeno debido a la naturaleza multifacética de la educación, que abarca desde aspectos cuantificables hasta dimensiones subjetivas y contextuales. En su diseño metodológico, este estudio incluye una serie de procedimientos sistemáticos, empíricos y críticos.

2.3 Métodos de la Investigación

2.3.1 *Métodos teóricos.*

El estudio es de corte histórico-lógico que permite comprender cómo las herramientas digitales educativas han cambiado a lo largo del tiempo y afectan a las estrategias pedagógicas actuales. Este método se alinea con la noción de que los eventos ocurren en un orden que corresponde al conocimiento y la regularidad de las transformaciones (Piñas Rivera et al., 2022).

La clasificación transversal se basa en la línea temporal entre los períodos de Nivelación I 2023 y II 2023, que comprende los meses de junio de 2023 a marzo de 2024. En este contexto, la adopción de una perspectiva enriquece la comprensión del fenómeno en estudio durante un período específico, lo que contribuye a una visión más detallada y contextualizada durante este intervalo. De acuerdo con Ortega (2023), en este corte o estudio de prevalencia se analizan datos sobre una muestra predeterminada en un periodo de tiempo específico. Este diseño ofrece un enfoque temporal acotado para explorar y comprender la dinámica de la enseñanza de ICA.

En igual sentido, en esta indagación se empleó el binomio analítico-sintético. Este enfoque requiere una abstracción mental, lo que permite reproducir los procesos y objetos en su desarrollo y transformación (Vásquez Hidalgo, 2005).

En palabras de Rodríguez Jiménez y Pérez Jacinto (2017), este método permite el desglose detallado de la información, lo que facilita la identificación y comprensión de los elementos esenciales de la enseñanza de Introducción a la Comunicación Académica, así como el uso de Wordwall. En este sentido, el análisis se convierte en un proceso que facilita la identificación de patrones, tendencias y componentes del fenómeno en estudio, para alcanzar una comprensión detallada. Por tanto, la combinación de los métodos descritos proporciona una

comprensión contextualizada de la dinámica educativa durante el periodo delimitado, para generar un conocimiento significativo y hacer sugerencias pertinentes para la mejora continua.

2.3.2 *Métodos empíricos.*

Los métodos empíricos que se identificaron, fueron utilizados para recopilar los datos que se requieren para respaldar los resultados de la indagación. La información proporcionada será cuantitativa y cualitativa.

Observación: Para determinar el uso de herramientas digitales educativas en la materia de ICA, se empleó la observación directa en los estudiantes involucrados. La observación se ha utilizado como una percepción sistemática y dirigida para captar los aspectos más relevantes de los participantes en su contexto. De hecho, esta técnica proporciona la información necesaria para identificar comportamientos y dinámicas en la práctica educativa y el aprovechamiento de herramientas digitales. Según Matos y Pasek (2008), este método es útil para fundamentar problemas, formular hipótesis y validar hallazgos.

Encuesta grupal: se aplicaron a los estudiantes con el objetivo de evaluar su percepción sobre la efectividad de las actividades en Wordwall. La encuesta se ha llevado a cabo mediante la gestión de un cuestionario de preguntas cerradas. La recolección de datos ahonda en la percepción del alumnado sobre la eficacia de las actividades en Wordwall, para conocer la pertinencia y validez de la estrategia pedagógica (Chagoya, 2008; Gorina-Sánchez et al., 2014).

Estudio documental: Revisión de documentos y contenidos que permite conocer elementos significativos de los documentos institucionales.

Experimento pedagógico: Validar la eficacia de la estrategia pedagógica al implementarla en la educación. Esto se trata de un experimento educativo para verificar si la estrategia pedagógica utilizada en la clase funciona (Torres et al., 2019). Esta estrategia se enfoca en investigar los efectos y las relaciones causales entre las variables seleccionadas, brindando una perspectiva única para explorar cómo ciertos componentes afectan la enseñanza y el aprendizaje en la comunicación académica.

2.3.3 *Métodos estadísticos.*

Análisis descriptivo: Determinar el nivel de aprendizaje de los aspirantes en ICA y el uso por parte de los docentes de herramientas digitales.

Análisis inferencial: Evaluar el nivel de progreso de los educandos después de poner en práctica la estrategia pedagógica en las clases, por medio de la prueba de hipótesis en un experimento pedagógico.

2.4 Técnicas e Instrumentos de la Investigación.

Para trabajar el primer objetivo específico referido a la conceptualización de la Competencia Comunicativa se usó como técnica la observación y como técnica una ficha resumen donde se colocaron los principales términos relacionados con la referida variable a través de la consulta de 5 fuentes bibliográficas.

El segundo objetivo específico de describir la situación actual de los estudiantes preuniversitarios utilizará la técnica de la observación y como instrumento una ficha de análisis FODA (fortalezas, oportunidades, debilidades y amenazas).

Para el tercer y último objetivo referido a la evaluación de las actividades utilizando elementos de Gamificación en Wordwall se seleccionó la técnica de la encuesta y para ello se utilizó un Cuestionario digital que se le hizo llegar a los participantes a través de una plataforma digital la cual arrojó los resultados de manera asincrónica.

2.5 Alcance de la Investigación

La investigación actual al utilizar un enfoque descriptivo y correlacional, busca llegar hasta la comprensión y la exploración de las características y la posible relación entre la enseñanza de ICA y el uso de Wordwall como plataforma educativa.

Para Valle Taiman y Manrique Villavicencio (2022), la indagación descriptiva se enfoca en conocer las situaciones, abordando características, comportamientos, componentes, estructuras u órdenes relacionadas con fenómenos o hechos educativos. Para ello, es esencial determinar el contexto en el que ocurre el evento para comprenderlo.

2.6 Población y Muestreo

Los documentos para la revisión documental serán extraídos de páginas académicas y tendrán un mínimo de cinco (5) años de antigüedad.

Para el análisis FODA y la encuesta grupal, la población objeto de estudio se compuso de 200 estudiantes que participaron del curso de nivelación de la asignatura de ICA, durante el período Nivelación II 2023.

Para determinar la muestra representativa de los 200 estudiantes, se empleó una fórmula probabilística destinada a poblaciones finitas. De esta forma, se plantea una investigación factible y confiable, delimitada por los objetivos del estudio. Siguiendo las recomendaciones de Aguilar-Barojas (2005), este modelo matemático incorpora las siguientes variables para garantizar la representatividad de la muestra, donde:

n : la medida de la muestra.

N : el tamaño de la población o comunidad (200 alumnos).

Z : el nivel de confianza

S : representa la varianza de la población en estudio, obtenida a partir del cuadrado de la desviación estándar.

d : corresponde al nivel de precisión absoluta, que se refiere a la amplitud del intervalo de confianza deseado para calcular el valor promedio de la variable en estudio. (Aguilar-Baroja, 2005)

En este caso, se estableció un nivel de confianza del 95 % y un margen de error del 5 % para determinar la amplitud del intervalo de confianza deseado para determinar el valor de la variable en estudio. Luego, se reemplazaron los componentes de la fórmula por los valores correspondientes, obteniendo así la fracción de la totalidad de personas a evaluar (n).

$$n = \frac{NZ^2S^2}{d^2(N-1) + Z^2S^2}$$

$$n = \frac{200 * 1,96^2 * 0,5^2}{0,05^2(200-1) + 1,96^2 * 0,5^2}$$

$$n = \frac{192,08}{1,4579}$$

$$n = 131,751$$

$$n = 132$$

En este escenario, se utiliza la denominación de representatividad porque la muestra expone de manera precisa la variable en estudio, que refleja una distribución probabilística en una población que representan rasgos similares (Gómez Degraeves, 2023).

Por lo tanto, se estableció que la muestra abarca a 132 estudiantes que participaron en el proceso. Grupo con el que se aplicó una encuesta con el propósito de evaluar el nivel de efectividad de las actividades de gamificación desarrolladas en la plataforma Wordwall, concretamente en el contexto de la enseñanza de ICA.

2.7 Los estadígrafos utilizados para procesar, cuantificar e interpretar datos empíricos

En el contexto de esta indagación, el análisis de los datos obtenidos a través de la aplicación metódica señalada, se llevará a cabo utilizando el software SPSS. Hay muchos programas disponibles para el sistema operativo Windows, y SPSS es uno de los más utilizados. (Rivadeneira et al., 2020).

Para procesar, cuantificar e interpretar datos empíricos en SPSS, se siguieron los siguientes pasos para el procesamiento de la encuesta.

1. Se hicieron las encuestas y se tabularon los resultados.
2. Se organizaron resultados por grupos y categorías.
3. Se aplicaron pruebas estadísticas para comprobar la confiabilidad de los resultados.
4. Se interpretaron los resultados y se generaron gráficos e informes para presentar los hallazgos encontrados y realizar los análisis correspondientes por parte del investigador.

2.8 Estrategia Investigativa

Etapa del estudio teórico

1. El comienzo de la investigación radicó en una significativa revisión documental basada en libros, artículos científicos y otras obras especializadas, para comprender integralmente la temática del estudio y, en función de ello, determinar los insumos más adecuados para desarrollar las etapas subsiguientes.

Etapa de diagnóstico inicial

1. A partir de las fuentes documentales elegidas, se llevó a cabo una revisión conceptual más específica, en torno a los conceptos básicos sobre la competencia comunicativa.
2. En la primera fase diagnóstica, conocida como heurística, se utilizaron la observación, reflexión, descripción y generalización inductiva para crear una hipótesis. De esta forma, el enfoque cualitativo fue crucial en este contexto porque permitió una evaluación exhaustiva del ambiente de aprendizaje y sus participantes, para determinar sus aspectos positivos como negativos, a través de una matriz FODA.

Modelación de la propuesta

- Esta segunda fase, denominada como justificación-confirmación, se enfocó en el planteamiento teórico de la propuesta, con base en los resultados obtenidos de la observación y la aplicación de la matriz FODA, para garantizar una respuesta eficiente a las situaciones negativas detectadas, así como para aprovechar los puntos favorables del entorno.

Etapas del diagnóstico final o validación

- Para validar y confirmar la hipótesis de la sección inicial de esta indagación, se emplearon técnicas estadísticas en la información recopilada a través de las encuestas y la observación directa. Este proceder metodológico general permitió la comprensión de la dinámica de ejecución de la gamificación y su impacto en el aprendizaje de esta asignatura nivelatoria. En este sentido, la combinación binomial cuali-cuantitativa brindó una perspectiva completa que se tradujo en el abordaje exhaustivo de los objetivos de esta investigación.

2.8.1 Revisión Documental.

Se consideró importante establecer algunos conceptos básicos, principalmente que contenidos conforman la competencia comunicativa que deben desarrollar los estudiantes preuniversitarios. Se realizó el resumen con el uso de la ficha correspondiente. Esta información será necesaria a la hora de diagnosticar el manejo o no de la asignatura y establecer los contenidos

que podrán desarrollarse a través de la plataforma seleccionada. La información presentada a continuación es el resultado de la revisión documental, en la que se categorizaron y resumieron las competencias comunicativas en tres aspectos fundamentales, que abarcan las principales necesidades teórico-prácticas a desarrollar en el alumnado.

Figura 4

Ficha de resumen sobre conceptos clave

Competencias Comunicativas		
Dimensión	Concepto	Bibliografía consultada
Conocimiento del Lenguaje y la comunicación	El conocimiento del lenguaje y la comunicación es fundamental para desarrollar una competencia comunicativa efectiva. Comprender la estructura, reglas gramaticales y vocabulario de un idioma permite expresar ideas con claridad. La habilidad para interpretar mensajes verbales y no verbales facilita la interacción social y la transmisión de información de manera precisa. Mejorar estas habilidades contribuye a establecer relaciones sólidas, resolver conflictos y transmitir pensamientos de manera efectiva en diversos contextos sociales y profesionales.	(Ministerio de Educación de Bolivia, 2023). (Peralta, 2000). (Saravia, 2022). (Hidalgo et al., 2024). (Castillo, 2023).
Nociones básicas de lectura	La lectura como competencia comunicativa implica la capacidad	

de comprender, interpretar y analizar textos escritos. Incluye habilidades como la decodificación de palabras, la comprensión del significado y la inferencia de información implícita. La lectura efectiva es fundamental para la adquisición de conocimiento, el desarrollo del pensamiento crítico y la comunicación efectiva en diversos contextos.

Creación de un texto científico

La construcción de textos científicos es una competencia comunicativa crucial en el ámbito académico. Requiere claridad, precisión y coherencia para transmitir información de manera efectiva. Esto implica estructurar el texto con una introducción clara, metodología detallada, resultados objetivos y conclusiones fundamentadas. Además, es esencial utilizar un lenguaje técnico adecuado y seguir las normas de citación y referencias para respaldar los argumentos presentados. Una redacción cuidadosa y rigurosa en los textos

científicos es fundamental para la transmisión exitosa del conocimiento dentro de la comunidad académica.

2.8.2 Observación a través de la matriz FODA.

Se procedió a realizar una ficha de observación (ver Anexo 3) de la situación actual de los estudiantes preuniversitarios donde se evaluó su actitud, su disposición y sus consideraciones sobre las metodologías actuales en clase; y sobre qué conocen o piensan sobre las nuevas metodologías y también sobre aquellas de las que han escuchado, pero no conocen, como, por ejemplo, aquellas que incluyen elementos lúdicos o de gamificación.

Figura 5

Análisis FODA del diagnóstico situacional

Fortalezas	<ul style="list-style-type: none">- Disponibilidad de herramientas tecnológicas.- Alta familiaridad y dominio de las tecnologías digitales por parte de los estudiantes.
Oportunidades	<ul style="list-style-type: none">- Potencial para integrar actividades de ocio, como el juego, en el proceso de educativo en línea.- Posibilidad de aprovechar herramientas educativas para crear actividades interactivas y lúdicas.
Debilidades	<ul style="list-style-type: none">- Respuesta condicionada de los estudiantes ante formatos estáticos de enseñanza.- Atención limitada en la asignatura, lo que se refleja en sus resultados académicos.
Amenazas	<ul style="list-style-type: none">- Distracciones en el entorno que pueden afectar la concentración y el compromiso de los estudiantes.- Desafíos relacionados con la educación en línea como la falta de interacción y la necesidad de adaptarse a un entorno virtual

Nota. La tecnología es una fortaleza, pero los desafíos incluyen la falta de compromiso y las distracciones, mientras que la gamificación ofrece oportunidades de mejora.

El análisis detallado de estos hallazgos ha permitido desarrollar una estrategia educativa que integra la interactividad, hipertextualidad y multimedialidad para mejorar la dicotomía entre enseñar y aprender. Una estrategia que tiene como objetivo brindar una experiencia educativa más enriquecedora y personalizada, que tenga en cuenta las características individuales de los alumnos y los anima a participar diligentemente en el aprendizaje.

2.8.3 Fase de modelación de la propuesta.

Para la configuración de la propuesta, en primera instancia, se identificaron las condiciones negativas del ambiente de enseñanza-aprendizaje en que se desarrolla actualmente la asignatura, así como las oportunidades de mejora, a través de la ficha de observación y su traducción a la matriz FODA. En este sentido, se consideró conveniente recurrir a una iniciativa fundamentada en la incorporación de tecnología de naturaleza didáctica, con claras posibilidades para el desarrollo de actividades divertidas, atractivas y desafiantes.

Para determinar la herramienta digital más adecuada a los propósitos declarados y a las características deseadas, se realizó un análisis comparativo entre las plataformas educativas más populares, en función de una serie de atributos, que se muestran enseguida.

Tabla 1

Tabla comparativa de herramientas educativas digitales

Aspecto característico	Livework sheets	FlipQuiz	Socrative	Quizizz	Kahoot	Wordwall
Interactividad	1	1	1	1	1	1
Usabilidad	1	1	1	1	1	1
Variedad de	1	1	1	1	1	1



Aspecto característico	Livework sheets	FlipQuiz	Socrative	Quizizz	Kahoot	Wordwall
recursos						
Personalización	1	1	1	1	1	1
Intuitiva				1		1
Feedback instantáneo			1	1	1	1
Competitividad		1		1	1	1
Colaboración			1	1	1	1
Seguimiento del rendimiento			1	1	1	1
Integración multimedia	1	1	1	1	1	1
Multiplataforma	1	1	1	1	1	1
Opciones gratuitas	1	1	1	1	1	1
Recursos imprimibles	1	1		1	1	1
Complemento académico	1	1	1	1	1	1
Temáticas	1	1	1	1	1	1

Aspecto característico	Livework sheets	FlipQuiz	Socrative	Quizizz	Kahoot	Wordwall
interdisciplinares						
Elaboración de cuestionarios	1	1	1	1	1	1
Diversidad de actividades					1	1
Total	11	12	13	16	16	17

Nota. Las celdas coloreadas en anaranjado representan el incumplimiento o la inexistencia del atributo analizado. Las herramientas se disponen en orden ascendente, facilitando la visualización del cumplimiento de las variables seleccionadas.

A partir de este análisis, la plataforma Wordwall se configuró como la idónea para crear la propuesta. Asimismo, en atención a la disponibilidad de 18 plantillas en el modo de uso gratuito, se decidió emplear la mayor variedad posible, teniendo en cuenta las temáticas sobre las que versarían las actividades.

Precisamente, para establecer los contenidos de la asignatura que se trabajarán a través de las actividades gamificadas de Wordwall, se realizó una revisión del sílabo vigente de Introducción a la Comunicación Académica y, además, del registro de calificaciones del anterior período de Nivelación (SI 2023), a fin de identificar aquellos temas en los que los estudiantes presentaron dudas y dificultades. De este modo, la selección de contenidos incluye: elementos de la comunicación, tipos de comunicación, sinonimia y antonimia, nociones de gramática y ortografía, tipos de textos científicos, tipologías textuales, funciones del lenguaje y nociones básicas de lectura. En función de los resultados de aprendizaje esperados para cada uno, se creyó conveniente recurrir a las plantillas de ordenar por grupo, parejas, tarjetas flash, cuestionario, abrecajas y persecución en el laberinto para diseñar las actividades correspondientes.

2.8.4 Fase de validación (teórica y/o empírica).

La validación de la propuesta se realizó de manera empírica, mediante la aplicación de una encuesta grupal desarrollada en línea, utilizando el servicio de Formularios de Google. El cuestionario estuvo dirigido a los 132 estudiantes seleccionados como muestra —que resolvieron las actividades gamificadas presentadas en clase— y estuvo compuesto por once preguntas de opción múltiple, que abarcaban aspectos fundamentales como el perfil demográfico de los participantes, su percepción sobre la efectividad de las actividades de gamificación empleadas a través de Wordwall en el contexto de la asignatura de ICA, así como su valoración sobre el impacto de estas actividades en su desempeño académico y su disposición a recomendar la plataforma a futuros estudiantes (ver Anexo 1).

Así también, se llevó a cabo un análisis comparativo de las puntuaciones recibidas por dos grupos. El primero perteneciente al proceso de Nivelación II 2023, quienes fueron expuestos a las actividades de gamificación, y el segundo al proceso de Nivelación I 2023, quienes no tuvieron acceso a estas actividades. Es importante destacar que ambos grupos recibieron la misma planificación temática. Sin embargo, se analizaron las calificaciones obtenidas en ambos períodos para determinar el impacto de la gamificación en el rendimiento escolar.

2.9 Presentación de los hallazgos del diagnóstico de la situación actual

En esta sección, se exponen los resultados que se derivan en el diagnóstico de la situación actual del estudio, basado en la revisión documental, la observación y la matriz FODA. Estas metodologías se han complementado entre sí para asegurar la obtención de datos precisos y exhaustivos.

En la primera revisión documental que se realizó se pudo observar que la gran mayoría de los conceptos emitidos coinciden con la concepción teórica que sustenta los contenidos y los conceptos que se manejan en la asignatura de Introducción a la Comunicación Académica, lo cual abre el camino para poder seleccionar de manera adecuada los contenidos a desarrollar en la plataforma digital Wordwall.

En cuanto a la situación actual, analizada con el análisis DOFA, se puede concluir, en el ámbito de las fortalezas, que existe una notable apertura de los estudiantes hacia la utilización de nuevas herramientas, especialmente si son digitales y generan un ambiente de trabajo más

interesante, novedoso y que pueda incluir elementos de gamificación. Esto se explica también por medio de la clara capacidad de manejo que los alumnos demuestran, respecto de los dispositivos y aplicaciones de uso más frecuente en su cotidianidad, como el celular, el computador, los programas de ofimática y otras plataformas de creación como Canva. Este panorama es común en estudios enfocados en poblaciones estudiantiles jóvenes, dada su pertenencia a las generaciones *millennial* y *centennial*, que incrementa su preferencia por experiencias de aprendizaje basadas en elementos multimedia y de acceso gratuito, como encontraron Huaraca Guiguiri et al. (2024). Esta familiaridad no solo mejora el acceso a recursos educativos, sino que también permite una integración más efectiva de tecnologías como aplicaciones interactivas y multimedia en el proceso de aprendizaje.

Respecto de las oportunidades, se aprecia que la integración de las dinámicas del juego en el proceso educativo resulta viable y hasta necesaria. Al ser una estrategia clave para reforzar la motivación y el compromiso de los estudiantes (Gómez-Paladines y Ávila-Mediavilla, 2021), las actividades interactivas y lúdicas pueden transformar el aprendizaje en una experiencia más atractiva, fomentando habilidades como la resolución de problemas y la colaboración. Además, el uso de herramientas educativas digitales permite la creación de contenidos personalizados que responden a las necesidades individuales de los estudiantes, promoviendo un aprendizaje más significativo, flexible, con menos presión y, por tanto, adaptado a sus intereses.

A pesar de estos beneficios, también existen debilidades notables entre los estudiantes, pues, a menudo, presentan una respuesta casi mecánica ante los formatos estáticos de enseñanza, como las presentaciones unidireccionales y los textos extensos, que les resultan monótonos y desmotivadores. Aunque Muñoz Rivas et al. (2023) recogen una multiplicidad de factores que restan motivación a los estudiantes y que abarcan desde cuestiones familiares, pasando por dificultades psicológicas individuales y hasta la falta de atractivo de los planes de estudio, uno de los aspectos más influyentes, según los universitarios participantes en su investigación, tiene que ver con las estrategias didácticas del profesorado: si estas son aburridas, no sólo fomentan el desinterés, la falta de atención, retención y concentración, sino que además pueden llegar a provocar una disminución general del rendimiento e, inclusive, la deserción.

Por otra parte, las amenazas más latentes que enfrentan los estudiantes participantes incluyen las distracciones en su entorno y los desafíos inherentes al aprendizaje virtual, que les exige una mayor autonomía y compromiso. Ya que las actividades gamificadas están basadas en un diseño visual estimulante y componentes de competitividad y entretenimiento, Sánchez Pacheco (2019) sostiene que estas pueden convertirse, por sí mismas, en fuentes de distracción, debido a una exagerada preponderancia del diseño sobre el contenido; mientras que Gardiner (2024) menciona que esta estrategia puede resultar contraproducente a causa de fenómenos como lo que se ha denominado “puntificación” (párr. 17), es decir, un excesivo interés sobre la obtención de puntajes altos antes que de un aprendizaje consciente; o a unas mecánicas que, contrario a lo que se piensa generalmente, apoyan un modelo coercitivo y controlador.

En conclusión, las condiciones detectadas presentan un panorama favorable para la implementación de una propuesta didáctica innovadora como la que aquí se desarrollará, por supuesto, teniendo la precaución de no caer en los extremos ya descritos: el uso banal e injustificado de la gamificación o, por el contrario, su utilización exclusiva como recurso de aprendizaje. La casi innata habilidad que los alumnos participantes han demostrado respecto del empleo formativo de la tecnología es un primer indicio positivo para asumir que la presencia de recursos digitales de este tipo captará su atención y le insertará en una dinámica de sana competitividad, en la que el error no es algo negativo, sino una oportunidad de mejora, y que puede servir como apoyo para interiorizar o recordar las temáticas revisadas en clase.



CAPÍTULO III: PRESENTACIÓN DE LA PROPUESTA Y VALIDACIÓN

3.1 Título

Actividades en Wordwall para potenciar la competencia comunicativa en los aspirantes preuniversitarios de la UFA.

3.2 Objetivo General

Potenciar la competencia comunicativa en los aspirantes preuniversitarios de la UFA a través de la plataforma Wordwall.

3.3 Objetivos Específicos

1. Facilitar el aprendizaje de los siete elementos esenciales de la comunicación, como la fuente, el emisor, el receptor, el mensaje, el canal, el *feedback* y el ruido, mediante una experiencia interactiva de laberinto virtual, promoviendo así la comprensión profunda de estos conceptos clave de manera divertida y participativa.
2. Enseñar a los estudiantes los tres tipos principales de comunicación (oral, escrita y científica) y comprender la naturaleza de la comunicación identificando y relacionando características específicas con cada tipo a través de la actividad abrecajas en la plataforma Wordwall.
3. Fomentar la capacidad para reconocer palabras sinónimas y antónimas, así como ubicarlas dentro de un contexto específico, a través de la actividad de cuestionario en la plataforma Wordwall.
4. Facilitar el reconocimiento y la aplicación de las categorías gramaticales o clases de palabras, tales como sustantivos, artículos, adjetivos, adverbios, verbos, preposiciones y conjunciones, mediante la actividad ordenar palabra perdida.
5. Fomentar la comprensión de los estudiantes sobre las características esenciales de los tipos de textos de carácter científico, como informes, ensayos, monografías, artículos científicos y tesis, a través de una experiencia interactiva en la plataforma Wordwall.
6. Facilitar el aprendizaje sobre las principales características que distinguen las cuatro tipologías textuales (narrativa, descriptiva, expositiva y argumentativa), a través de la actividad interactiva de ordenar por grupo en la plataforma Wordwall.

7. Perfeccionar la habilidad de los estudiantes para identificar y relacionar las funciones del lenguaje (referencial, emotiva, poética, apelativa, fática y metalingüística) con su elemento de comunicación predominante (contexto, emisor, mensaje, receptor, canal y código) a través de la plataforma Wordwall.
8. Reforzar los conocimientos de los estudiantes para que puedan relacionar los conceptos fundamentales de lectura, como la preparación para la lectura, la lectura y la lectura final, con sus definiciones correctas, a través de las actividades interactivas de Wordwall.

3.4 Características

La presente propuesta se caracteriza, en primer lugar, porque el contenido educativo adaptado debe estar estrechamente relacionado con los objetivos de aprendizaje específicos establecidos para cada clase y extremadamente relevante para los estudiantes. Esto implica elegir el material educativo con cuidado y crear actividades que aborden los conceptos y habilidades clave que se espera que los estudiantes aprendan. Además, las actividades deben ser atractivas y motivadoras para atraer el interés y la participación activa de los estudiantes preuniversitarios.

Asimismo, es esencial que las actividades sean apropiadas para el nivel de comprensión y habilidades de los estudiantes preuniversitarios. Se trata de presentarles actividades que desafíen y estimulen su pensamiento crítico y creativo, al mismo tiempo que sean accesibles y fáciles de comprender para todos los estudiantes. Además, se debe prestar especial atención a la variedad de habilidades tecnológicas de los estudiantes. Es fundamental asegurarse de que los procedimientos para resolver las actividades sean sencillos para todos, independientemente de su familiaridad o experiencia previa con la tecnología. Para ello, es clave ofrecerles pautas claras y fáciles de entender al inicio de la actividad, así como brindar apoyo técnico y recursos adicionales para quienes lo necesiten, durante todo el proceso de resolución.

Así mismo, para garantizar que las actividades sean inclusivas y respetuosas de sus contextos individuales, se debe considerar cuidadosamente la diversidad cultural y lingüística de los estudiantes. En este sentido, se recomienda utilizar ejemplos, imágenes y situaciones que reflejen la diversidad de experiencias y puntos de vista presentes en el aula. Asimismo, se debe proporcionar apoyo lingüístico adicional a los estudiantes que lo requieran, como traducir las instrucciones o proporcionar recursos en varios idiomas.

3.5 Estructura y dinámica de sus componentes

A continuación, se presentan los recursos de gamificación desarrollados en Wordwall y aplicados en la muestra del estudio en cuestión. Cada uno se describe detalladamente, incluyendo su objetivo, características, enlaces correspondientes para acceder a ellos, instrucciones de ejecución, tiempo sugerido de realización y la puntuación a alcanzar al completarlos con éxito.

a. Nombre de la actividad: Los elementos de la comunicación.

Tipo de recurso: Persecución en el laberinto.

Objetivo: Facilitar el aprendizaje de los siete elementos esenciales de la comunicación, como la fuente, el emisor, el receptor, el mensaje, el canal, el *feedback* y el ruido, mediante una experiencia interactiva de laberinto virtual, promoviendo así la comprensión profunda de estos conceptos clave de manera divertida y participativa.

Hipervínculo: <https://wordwall.net/es/resource/58114850>

Figura 6

Persecución en el laberinto: los elementos de la comunicación



Nota. La actividad se llevó a cabo durante las sesiones de aprendizaje sincrónicas con el fin de promover la colaboración activa de los alumnos.

Instrucciones:

1. Acceda a la actividad en la plataforma Wordwall.
2. Una vez dentro del juego, navegue por el laberinto utilizando las teclas de dirección o el ratón para moverse.

3. En cada punto de decisión dentro del laberinto, se presentará una pregunta relacionada con uno de los elementos de la comunicación.
4. Lea atentamente las opciones de respuesta proporcionadas para cada pregunta y elija la definición correcta del elemento que se está preguntando.
5. Después de seleccionar una respuesta, avance por el laberinto en la dirección que crea correcta. Si ha elegido la respuesta correcta, podrá continuar explorando el laberinto. Si se equivoca, perderá una vida y tendrá que retroceder en el laberinto.
6. Evite ser atrapado por los obstáculos del laberinto y asegúrese de no perder las tres vidas disponibles, ya que el juego finalizará.
7. Continúe avanzando por el laberinto, respondiendo preguntas y aprendiendo sobre los elementos de la comunicación hasta llegar a la salida.
8. Una vez que haya alcanzado la salida del laberinto, habrá completado con éxito la actividad y habrá fortalecido su comprensión de estos conceptos.

Tiempo de resolución sugerido: 6 minutos.

Puntuación final: 7/7.

b. Nombre de la actividad: Tipos de comunicación.

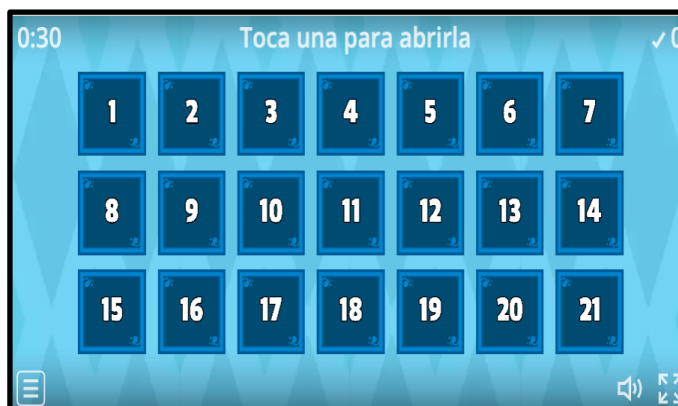
Tipo de recurso: Abrecajas.

Objetivo: Enseñar a los estudiantes los tres tipos principales de comunicación (oral, escrita y científica) y comprender la naturaleza de la comunicación identificando y relacionando características específicas con cada tipo a través de la actividad abrecajas en la plataforma Wordwall.

Hipervínculo: <https://wordwall.net/es/resource/58283596>

Figura 7

Abrecajas: tipos de comunicación



Nota. La actividad se llevó a cabo durante las sesiones de aprendizaje sincrónicas con el fin de promover la colaboración activa de los alumnos.

Instrucciones:

1. Acceda a la actividad en la plataforma Wordwall.
2. Una vez dentro del juego, verá una matriz de 21 cajas numeradas del 1 al 21.
3. En cada turno, seleccione una de las cajas haciendo clic en ella para revelar una característica de la comunicación.
4. Lea la característica revelada y determine si corresponde a la comunicación oral, escrita, científica o si es una característica general de la naturaleza de la comunicación.
5. Dentro del límite de tiempo de 30 segundos, elija la opción correcta de entre las cuatro posibles haciendo clic en la respuesta correspondiente.
6. Si selecciona la respuesta correcta, podrá avanzar al siguiente turno. En caso contrario, la respuesta se considerará incorrecta y deberá intentarlo nuevamente.
7. Repita este proceso para todas las cajas, seleccionando y relacionando correctamente cada característica con su respectivo tipo de comunicación o naturaleza.
8. Al completar todas las cajas y relacionar cada característica de manera correcta, habrá alcanzado la puntuación final y demostrado un dominio de los tipos de comunicación y su naturaleza.

Tiempo de resolución sugerido: 10 minutos.

Puntuación final: 21/21.

c. Nombre de la actividad: Ejercicios de sinonimia y antonimia.

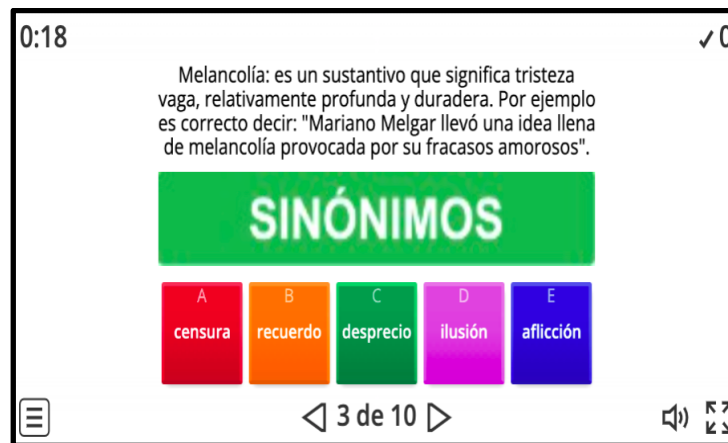
Tipo de recurso: Cuestionario.

Objetivo: Fomentar la capacidad para reconocer palabras sinónimas y antónimas, así como ubicarlas dentro de un contexto específico, a través de la actividad de cuestionario en la plataforma Wordwall.

Hipervínculo: <https://wordwall.net/es/resource/59151833>

Figura 8

Cuestionario: ejercicios de sinonimia y antonimia



Nota. La actividad se llevó a cabo durante las sesiones de aprendizaje sincrónicas con el fin de promover la colaboración activa de los alumnos

Instrucciones:

1. Acceda a la actividad en la plataforma Wordwall.
2. En cada turno, se le presentará una palabra específica que deberá reemplazar por su sinónimo o antónimo, dependiendo de la instrucción proporcionada.
3. Una vez que haya identificado si necesita un sinónimo o un antónimo, lea el concepto de la palabra y el ejemplo práctico proporcionado para comprender mejor su significado y contexto de uso.
4. Después de haber comprendido el término y su contexto, seleccione la opción que considere adecuada entre las proporcionadas.

5. Repita este proceso para las diez palabras enlistadas en la actividad, asegurándose de seleccionar el sinónimo o antónimo correcto para cada una.
6. Al completar todas las palabras y seleccionar los sinónimos o antónimos correspondientes, obtendrá una puntuación final y mejorará sus habilidades de comprensión de vocabulario.

Tiempo de resolución sugerido: 10 minutos.

Puntuación final: 10/10.

d. Nombre de la actividad: Nociones de gramática y ortografía.

Tipo de recurso: Ordenar palabra perdida.

Objetivo: Facilitar el reconocimiento y la aplicación de las categorías gramaticales o clases de palabras, tales como sustantivos, artículos, adjetivos, adverbios, verbos, preposiciones y conjunciones, mediante la actividad ordenar palabra perdida.

Hipervínculo: <https://wordwall.net/es/resource/58455327>

Figura 9

Ordenar palabra perdida: nociones de gramática y ortografía



Nota. La actividad se llevó a cabo durante las sesiones de aprendizaje sincrónicas con el fin de promover la colaboración activa de los alumnos.

Instrucciones:

1. Acceda a la actividad en la plataforma Wordwall.
2. Encontrará oraciones simples y compuestas en desorden.

3. Su tarea será organizar cada oración de manera correcta, prestando especial atención al uso adecuado de las categorías gramaticales.
4. Lea cuidadosamente cada parte de la oración desordenada y determine la función gramatical de cada palabra.
5. Utilice su conocimiento de sustantivos, artículos, adjetivos, adverbios, verbos, preposiciones y conjunciones para reconstruir la oración original después de colocar las palabras en el orden correcto.
6. Una vez que haya organizado todas las palabras y completado las siete oraciones, obtendrá una puntuación final y perfeccionará sus habilidades gramaticales y ortográficas.

Tiempo de resolución sugerido: 8 minutos.

Puntuación final: 50/50.

e. Nombre de la actividad: Tipos de textos científicos.

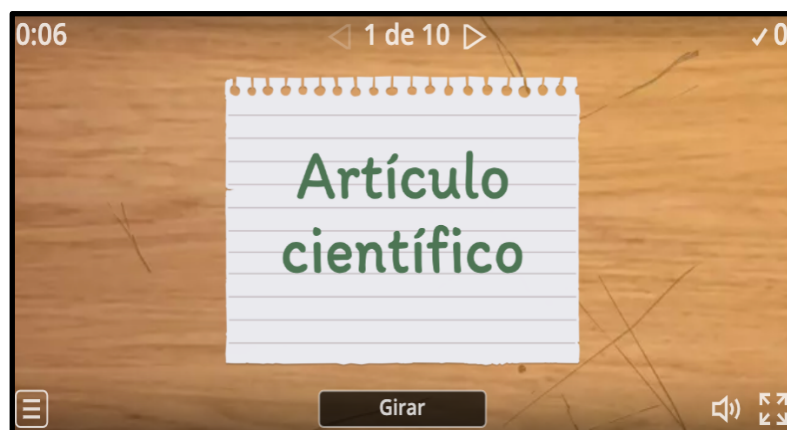
Tipo de recurso: Tarjetas flash.

Objetivo: Fomentar la comprensión de los estudiantes sobre las características esenciales de los tipos de textos de carácter científico, como informes, ensayos, monografías, artículos científicos y tesis, a través de una experiencia interactiva en la plataforma Wordwall.

Hipervínculo: <https://wordwall.net/es/resource/67351483>

Figura 10

Tarjetas flash: tipos de textos científicos



Nota. La actividad se llevó a cabo durante las sesiones de aprendizaje sincrónicas con el fin de promover la colaboración activa de los alumnos.

Instrucciones:

1. Acceda a la actividad en la plataforma Wordwall.
2. En cada turno, se le presentará una tarjeta con el nombre de un tipo de texto científico, que puede ser un informe, un ensayo, una monografía, un artículo científico o una tesis.
3. Gire la tarjeta para encontrar una característica específica relacionada con el tipo de texto indicado en la tarjeta.
4. Una vez revelada la característica, determine si esta está correctamente relacionada con el tipo de texto científico mencionado.
5. Elija si considera que la característica es correcta o incorrecta para el tipo de texto en cuestión.
6. Repita este proceso para las diez tarjetas flash presentadas, seleccionando la opción correcta para cada caso.
7. Al completar las diez tarjetas y seleccionar las opciones correctas para cada característica, habrá terminado la actividad y aprendiendo sobre los diferentes tipos de textos científicos de manera interactiva.

Tiempo de resolución sugerido: 9 minutos.

Puntuación final: 10/10.

f. Nombre de la actividad: Tipologías textuales.

Tipo de recurso: Ordenar por grupo.

Objetivo: Facilitar el aprendizaje sobre las principales características que distinguen las cuatro tipologías textuales (narrativa, descriptiva, expositiva y argumentativa), a través de la actividad interactiva de ordenar por grupo en la plataforma Wordwall.

Hipervínculo: <https://wordwall.net/es/resource/58623382>

Figura 11

Ordenar por grupo: tipologías textuales

0:05

Tiene una idea de apoyo.	Prioriza los adjetivos.	Tipología narrativa	Tipología descriptiva
Se desarrolla en función de la pregunta ¿cómo es?	El orden con el que se cuentan los hechos.	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Se sustenta con explicaciones, hechos o ejemplos.	La respuesta a la pregunta ¿qué sucede?	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Demuestra, refuta o justifica la oración principal.	Los sustantivos como centro de atención.	Tipología expositiva	Tipología argumentativa
Para ello emplea datos, citas o estadísticas.	Responde a la pregunta ¿por qué es así?	<input type="text"/>	<input type="text"/>
Responde a la pregunta ¿qué se piensa sobre el tema?	Presta atención a los detalles.	<input type="text"/>	<input type="text"/>

Nota. La actividad se llevó a cabo durante las sesiones de aprendizaje sincrónicas con el fin de promover la colaboración activa de los alumnos.

Instrucciones:

1. Acceda a la actividad en la plataforma Wordwall.
2. Encontrará cuatro grupos designados para las tipologías textuales: narrativa, descriptiva, expositiva y argumentativa.
3. También verá una sección que contiene características relacionadas con cada una de estas tipologías textuales.
4. Su tarea será arrastrar cada característica a su grupo correspondiente, colocando tres características por cada tipología textual.
5. Lea cuidadosamente cada concepto y considere en qué tipo de texto se aplicaría mejor.
6. Una vez que haya completado la clasificación de todas las definiciones en los grupos adecuados, haga clic en la opción Enviar respuestas para que se verifique la precisión de sus selecciones.
7. Una vez finalizado, podrá visualizar su calificación y mejorará su comprensión de las tipologías textuales.

Tiempo de resolución sugerido: 7 minutos.

Puntuación final: 12/12.

g. Nombre de la actividad: Funciones del lenguaje

Tipo de recurso: Parejas.

Objetivo: Perfeccionar la habilidad de los estudiantes para identificar y relacionar las funciones del lenguaje (referencial, emotiva, poética, apelativa, fática y metalingüística) con su elemento de comunicación predominante (contexto, emisor, mensaje, receptor, canal y código) a través de la plataforma Wordwall.

Hipervínculo: <https://wordwall.net/es/resource/58781528>

Figura 12

Parejas: funciones del lenguaje



Nota. La actividad se llevó a cabo durante las sesiones de aprendizaje sincrónicas con el fin de promover la colaboración activa de los alumnos.

Instrucciones:

1. Acceda a la actividad en la plataforma Wordwall.
2. Encontrará doce cuadros dispuestos en la pantalla, cada uno de ellos ocultando una de las funciones del lenguaje.
3. Su tarea será encontrar la pareja correspondiente para cada función del lenguaje, es decir, el elemento de comunicación sobre el cual es predominante.
4. Lea cuidadosamente la función del lenguaje oculta en cada cuadro y considere qué elemento de comunicación se relaciona más estrechamente con esa función.
5. Haga clic en dos cuadros para revelar su contenido y verificar si forman una pareja adecuada.

6. Si los cuadros revelados forman una pareja correcta, estos desaparecerán de la pantalla. De lo contrario, vuelva a intentarlo hasta encontrar la pareja correspondiente.
7. Repita este proceso hasta que todas las funciones del lenguaje hayan sido emparejadas correctamente con sus elementos de comunicación predominantes.

Tiempo de resolución sugerido: 10 minutos.

Puntuación final: 12/12.

h. Nombre de la actividad: Nociones básicas de lectura.

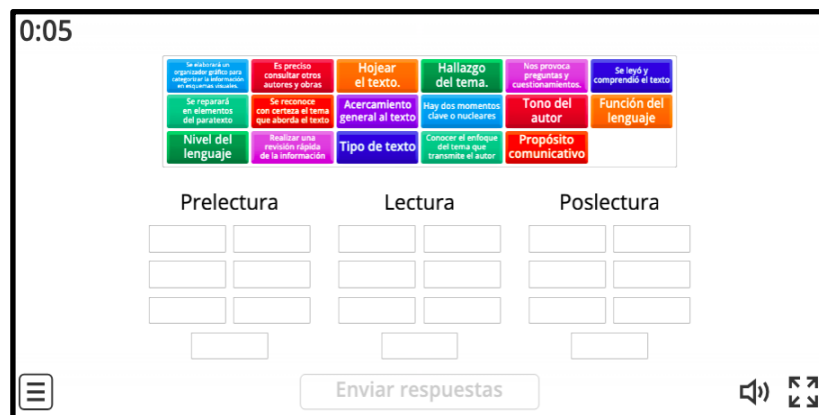
Tipo de recurso: Ordenar por grupo.

Objetivo: Reforzar los conocimientos de los estudiantes para que puedan relacionar los conceptos fundamentales de lectura, como la preparación para la lectura, la lectura y la lectura final, con sus definiciones correctas, a través de las actividades interactivas de Wordwall.

Hipervínculo: <https://wordwall.net/es/resource/58280773>

Figura 13

Ordenar por grupo: nociones básicas de lectura



Nota. La actividad se llevó a cabo durante las sesiones de aprendizaje sincrónicas con el fin de promover la colaboración activa de los alumnos.

Instrucciones:

1. Acceda a la actividad en la plataforma Wordwall.
2. Encontrará tres grupos designados: prelectura, lectura y poslectura.

3. Sobre estos grupos, se presentarán las características de cada una de estas definiciones.
4. Su tarea será arrastrar cada característica a su grupo correspondiente, colocando así las definiciones en los grupos adecuados.
5. Lea cuidadosamente cada característica y considere en qué etapa del proceso de lectura se aplicaría mejor.
6. Arrastre cada característica a la columna correspondiente según su definición.
7. Una vez que haya clasificado todas las características en los grupos adecuados, haga clic en la opción Enviar respuestas para verificar sus aciertos.
8. Se verificará si las respuestas son correctas y recibirá su calificación.

Tiempo de resolución sugerido: 12 minutos.

Puntuación final: 17/17.

Cada actividad presenta una dinámica diferente que está direccionada a alcanzar los objetivos de aprendizaje del programa de admisión, lo que asegura la variedad en las experiencias de los estudiantes y evita la monotonía. Esta diversificación busca atrapar el interés y la atención del estudiantado, utilizando al máximo la multiplicidad de formatos que brinda la plataforma educativa Wordwall.

Figura 14

Resumen de actividades interactivas para el desarrollo de habilidades comunicativas

ACTIVIDAD	OBJETIVO	RESULTADOS DE APRENDIZAJE
Los elementos de la comunicación.	Facilitar el aprendizaje de los siete elementos esenciales de la comunicación, como la fuente, el emisor, receptor, mensaje, canal, la retroalimentación y el ruido, mediante una experiencia	<ol style="list-style-type: none">1. Identificar los siete componentes fundamentales de la comunicación.2. Aplicación de los conceptos en un entorno interactivo.3. Toma de decisiones y resolución de problemas.

	interactiva de laberinto virtual, promoviendo así la comprensión profunda de estos conceptos clave de manera divertida y participativa.	
Tipos de comunicación	Enseñar a los estudiantes los tres tipos principales de comunicación (oral, escrita y científica) y comprender la naturaleza de la comunicación identificando y relacionando características específicas con cada tipo a través de la actividad abrecajas en la plataforma Wordwall.	<ol style="list-style-type: none">1. Identificación de los tres tipos principales de comunicación.2. Relación adecuada de características con tipos de comunicación.3. Comprensión de la naturaleza de la comunicación.4. Habilidad para tomar decisiones rápidas.
Ejercicios de sinonimia y antonimia.	Fomentar la capacidad para reconocer palabras sinónimas y antónimas, así como ubicarlas dentro de un contexto específico, a través de la actividad de cuestionario en la plataforma Wordwall.	<ol style="list-style-type: none">1. Reconocimiento de palabras sinónimas y antónimas.2. Comprensión del significado y contexto de las palabras.3. Habilidad para seleccionar opciones adecuadas.4. Mejora de habilidades de comprensión de vocabulario.
Nociones de gramática y ortografía.	Facilitar el reconocimiento y la aplicación de las categorías gramaticales o clases de	<ol style="list-style-type: none">1. Reconocimiento y aplicación de categorías gramaticales.

	palabras, tales como sustantivos, artículos, adjetivos, adverbios, verbos, preposiciones y conjunciones, mediante la actividad ordenar palabra perdida.	<ol style="list-style-type: none">2. Comprensión de la estructura de las oraciones.3. Uso adecuado de la sintaxis y la ortografía.4. Construir habilidades en análisis y síntesis.
Tipos de textos científicos.	Fomentar la comprensión de los estudiantes sobre las características esenciales de los tipos de textos de carácter científico, como informes, ensayos, monografías, artículos científicos y tesis, a través de una experiencia interactiva en la plataforma Wordwall.	<ol style="list-style-type: none">1. Identificación de los tipos de textos científicos.2. Comprensión de las características esenciales de cada tipo de texto.3. Evaluación de características específicas de cada tipo de texto.
Tipologías textuales.	Facilitar el aprendizaje sobre las principales características que distinguen las cuatro tipologías textuales (narrativa, descriptiva, expositiva y argumentativa), a través de la actividad interactiva de ordenar por grupo en la plataforma Wordwall.	<ol style="list-style-type: none">1. Identificación de las características distintivas de las tipologías textuales.2. Asociación correcta entre características y tipologías textuales.3. Comprensión del uso apropiado de las tipologías textuales.4. Pensamiento analítico y crítico.
Funciones del lenguaje.	Perfeccionar la habilidad de los estudiantes para	<ol style="list-style-type: none">1. Identificación de las funciones del lenguaje.

	<p>identificar y relacionar las funciones del lenguaje (referencial, emotiva, poética, apelativa, fática y metalingüística) con su elemento de comunicación predominante (contexto, emisor, mensaje, receptor, canal y código) a través de la plataforma Wordwall.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 2. La relación adecuada entre los elementos de la comunicación y las funciones del lenguaje. 3. Comprensión de las características y propósitos de cada función del lenguaje. 4. Desarrollo de habilidades de análisis y asociación.
<p>Nociones básicas de lectura.</p>	<p>Reforzar los conocimientos de los estudiantes para que puedan relacionar los conceptos fundamentales de lectura, como la preparación para la lectura, la lectura y la lectura final, con sus definiciones correctas, a través de las actividades interactivas de Wordwall.</p>	<ol style="list-style-type: none"> 1. Identificación de las nociones básicas de lectura. 2. Asociación correcta entre características y etapas de la lectura. 3. Comprensión del propósito y las actividades asociadas con cada etapa de la lectura. 4. Aplicación de conocimientos sobre técnicas de lectura.

Nota. Cada actividad alienta a los participantes a trabajar activamente para mejorar su comprensión y aplicación de conceptos lingüísticos esenciales.

3.6 Formas de aplicación, implementación y evaluación

Las formas en que se usan, implementan y evalúan las actividades de Wordwall deben ser adaptables a una variedad de contextos educativos. Esto implica considerar tanto los lugares físicos con acceso a la tecnología de la información como los que no. Se deben crear actividades que aprovechen al máximo las herramientas digitales disponibles y fomenten la colaboración activa y el trabajo de los estudiantes a través de plataformas virtuales.

Sin embargo, reconocer la variedad de situaciones y recursos disponibles entre los estudiantes también es crucial. Por lo tanto, se deben ofrecer alternativas para educandos sin acceso a internet o dispositivos tecnológicos. Esto puede incluir brindar materiales impresos o hacer que las actividades se puedan realizar de manera *offline*. Para fomentar la igualdad y la inclusión en el salón de clases, es fundamental asegurarse de que todos los alumnos tengan la oportunidad de participar activamente en la educación.

Es también fundamental establecer sistemas de valoración efectivos que permitan observar el progreso de los estudiantes y proporcionar retroalimentación útil y oportuna. Esto puede incluir la implementación de actividades de evaluación formativa que permitan identificar áreas de mejora, brindando apoyo añadido según sea necesario, y monitoreando el desempeño de los estudiantes a través de herramientas de seguimiento en línea en tiempo real. Los maestros pueden apoyar de manera más efectiva el aprendizaje de sus estudiantes y promover un ambiente educativo centrado en el crecimiento y el desarrollo individual al proporcionar evaluaciones continuas y personalizadas.

3.7 Validación de la propuesta

Para validar la efectividad de esta propuesta, se recurrió a una encuesta grupal, implementada mediante un cuestionario electrónico de Google (ver Anexo 1). El instrumento constó de once preguntas de opción múltiple, que, en su conjunto, permitieron obtener los criterios directos de 132 estudiantes (muestra obtenida mediante la fórmula probabilística) que fueron expuestos a las actividades creadas en Wordwall durante el desarrollo de la asignatura de Introducción a la Comunicación Académica, correspondiente al período de Nivelación II 2023.

A continuación, se presentan los resultados de la encuesta aplicada, seguidos de un análisis de los datos recopilados, el cual se basa en las tablas y figuras generadas a partir de las métricas y escalas procesadas mediante el *software* estadístico SPSS, proporcionando una interpretación exhaustiva de los hallazgos sobre la pertinencia y el nivel de influencia de los recursos digitales sobre sus actitudes y su desempeño en el estudio de la asignatura.

Tabla 2

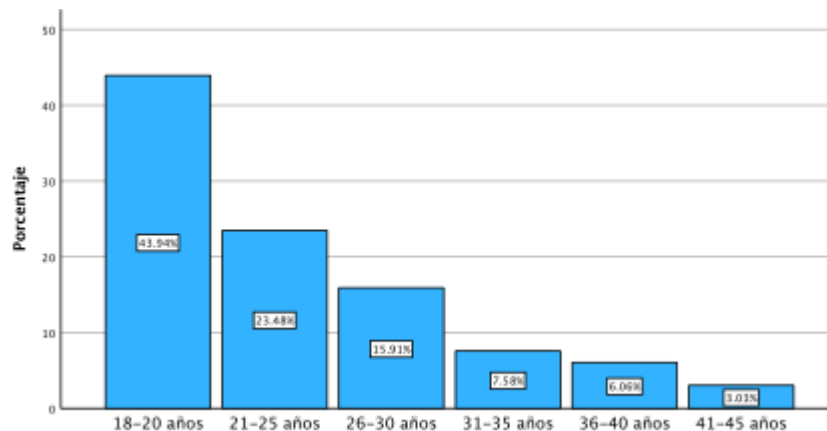
Rango etario de los encuestados

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	18-20 años	58	14.6	43.9	43.9
	21-25 años	31	7.8	23.5	67.4
	26-30 años	21	5.3	15.9	83.3
	31-35 años	10	2.5	7.6	90.9
	36-40 años	8	2.0	6.1	97.0
	41-45 años	4	1.0	3.0	100.0
	Total	132	33.3	100.0	

Nota. La tabla de distribución demográfica, basada en una muestra de 132 personas

Figura 15

¿En qué rango etario se encuentra?



Nota. La mayoría de estudiantes destaca por su juventud. La distribución etaria guía la adaptación de actividades.

Interpretación de datos

La categoría de 18-20 años destaca como la prevalente, comprendiendo a 58 personas y representando el 43.9% de la muestra. El segundo grupo etario más frecuente es el de 21-25 años, con 31 individuos, equivalente al 23.5%.

En contraste, la categoría de 41-45 años se caracteriza por su baja frecuencia, contando únicamente con 4 personas, lo que representa el 3% de la muestra. El porcentaje acumulado de personas menores de 30 años asciende al 83.3%, evidenciando que la mayoría de la muestra se concentra en este rango etario.

Análisis de la información

La preponderancia de estudiantes en el rango de 18-25 años en la asignatura de Introducción a la Comunicación Académica indica una demografía mayoritariamente joven. Esta observación tiene implicaciones pertinentes para la implementación de actividades en Wordwall, permitiendo la adaptación de estrategias a las preferencias y características propias de un público juvenil familiarizado con tecnología y herramientas digitales.

Adicionalmente, la distribución etaria de la población estudiantil aporta información esencial que incide en la elección de estrategias de enseñanza y en la concepción de actividades adecuadas a las necesidades y preferencias particulares de este grupo específico.

Tabla 3

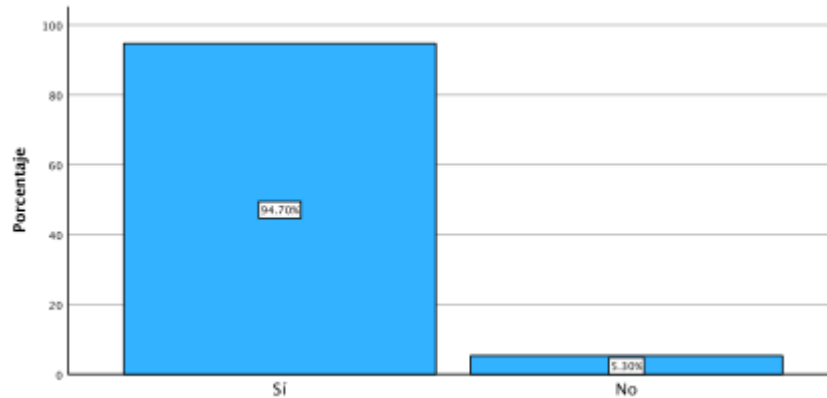
Participación en las actividades de gamificación en la plataforma Wordwall

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Sí	125	31.6	94.7	94.7
	No	7	1.8	5.3	100.0
	Total	132	33.3	100.0	

Nota. De 132 participantes, el 94.7% se involucró en las actividades de gamificación en Wordwall, reflejando un fuerte compromiso.

Figura 16

¿Ha participado activamente en las actividades de gamificación en la plataforma Wordwall durante la asignatura de Introducción a la Comunicación Académica?



Nota. La gráfica destaca un fuerte compromiso estudiantil y respalda la efectividad de esta estrategia.

Interpretación de datos

De los 132 participantes en el estudio, un significativo 94.7% (125 estudiantes) demostraron participación activa en las actividades de gamificación, en marcado contraste con el reducido 5.3% (7 estudiantes) que optaron por no participar. Estos resultados denotan un elevado grado de involucramiento en las actividades de gamificación.

El análisis del porcentaje acumulado revela que prácticamente el 95% de los estudiantes se involucraron activamente, evidenciando un compromiso notable con las actividades de gamificación implementadas en la plataforma Wordwall.

Análisis de la información

Los datos presentados en la tabla revelan una elevada participación de los preuniversitarios en las actividades de gamificación, integradas en la asignatura de Introducción a la Comunicación Académica mediante la plataforma Wordwall. Específicamente, el 94.7% de los estudiantes se involucraron en estas actividades, indicando un notable compromiso con la aplicación de la gamificación como recurso pedagógico.

Esta destacada tasa de participación cobra relevancia en el marco de la investigación, respaldando la eficacia de la estrategia de gamificación implementada y evidenciando un marcado interés por parte de los estudiantes en este enfoque educativo. Los resultados sugieren que el diseño de actividades en Wordwall ha logrado cautivar de manera significativa a los estudiantes en su proceso de aprendizaje, generando un impacto positivo en la adquisición de habilidades de comunicación académica.

Tabla 4

Interactividad de las actividades de gamificación en Wordwall

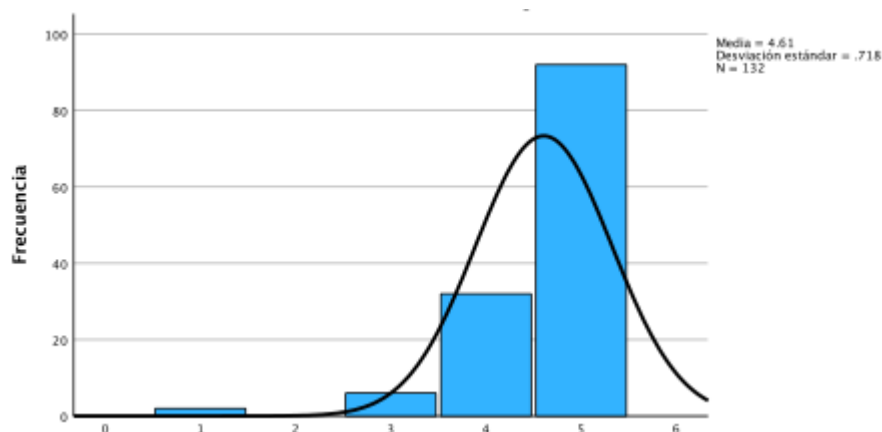
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Muy insatisfactorio	2	.5	1.5	1.5
	Neutro	6	1.5	4.5	6.1
	Satisfactorio	32	8.1	24.2	30.3
	Muy satisfactorio	92	23.2	69.7	100.0
	Total	132	33.3	100.0	

Nota. La tabla indica que la mayoría de actividades en Wordwall son satisfactorias o muy satisfactorias.

Figura 17

En una escala del 1 al 5, donde 1 es: "Muy insatisfactorio", y 5 es: "Muy satisfactorio", ¿cómo calificaría la interactividad de las actividades de gamificación en Wordwall?





Nota. Solo el 1.5% de actividades fueron calificadas como “muy insatisfactorias”, destacando la eficacia general en potenciar la enseñanza.

Interpretación de datos

La calificación promedio obtenida es de 4.61, indicando que, en términos generales, las actividades son evaluadas como "muy satisfactorias". La desviación estándar, registrada en 0.718, revela que las calificaciones tienden a ser cercanas a la media, evidenciando una consistencia en las evaluaciones.

Un 4.5% de las actividades evaluadas recibieron una calificación de "neutro", mientras que únicamente el 1.5% fue calificado como "muy insatisfactorio". Estos resultados sugieren que la abrumadora mayoría de las actividades de gamificación implementadas en Wordwall resultan ser efectivas y satisfactorias para los usuarios.

Análisis de la información

La información presentada en la tabla revela que la abrumadora mayoría de las actividades de gamificación implementadas en Wordwall, con el propósito de mejorar la enseñanza de Introducción a la Comunicación Académica en la UFA, han sido evaluadas como satisfactorias o muy satisfactorias por los preuniversitarios.

Estos resultados sugieren que, de manera general, las actividades han logrado generar un elevado nivel de interactividad y satisfacción entre los estudiantes preuniversitarios. La escasa proporción de actividades calificadas como "muy insatisfactorias" indica que la mayoría de las

actividades cumplen con las expectativas de los estudiantes, aspecto fundamental para potenciar la enseñanza de la asignatura.

Tabla 5

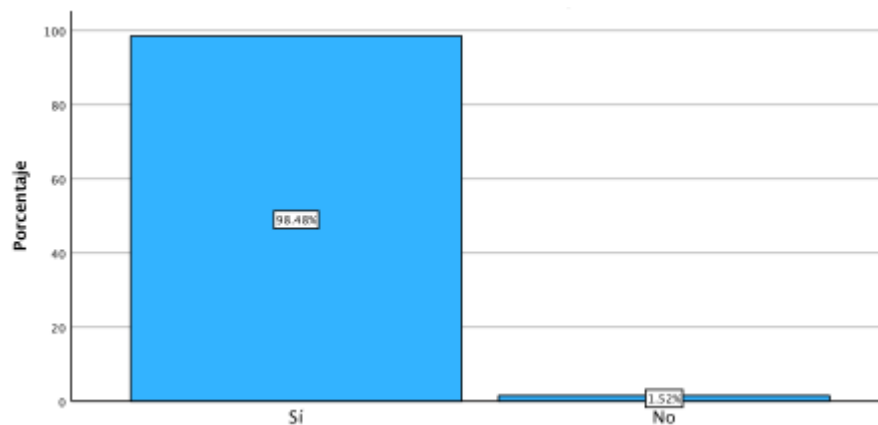
Participación en las actividades de gamificación y mejora en los conocimientos

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Sí	130	32.8	98.5	98.5
	No	2	.5	1.5	100.0
	Total	132	33.3	100.0	

Nota. Los estudiantes mejoraron sus conocimientos con la gamificación.

Figura 18

¿Considera que la participación en las actividades de gamificación ha mejorado sus conocimientos sobre los temas abordados en la asignatura?



Nota. El 1.5% sin mejoría señala posibles desafíos a abordar.

Interpretación de datos

De la muestra de 132 estudiantes analizada, 130 (98.5%) expresaron que su participación en las actividades de gamificación condujo a una mejora significativa en sus conocimientos sobre

los temas abordados en la asignatura. Estos resultados sugieren que la gran mayoría de los estudiantes demostraron disposición para participar activamente en esta metodología.

Por otro lado, solo el 1.5% indicó no haber participado en las actividades de gamificación. A pesar de representar una minoría, es esencial explorar las razones subyacentes detrás de esta falta de participación para obtener una comprensión más profunda del panorama y potenciar la efectividad de la metodología.

Análisis de la información

La elevada participación de estudiantes (98.5%) refleja un notable interés e inclinación hacia la implicación en actividades de gamificación. La percepción positiva de mejoría en conocimientos sugiere un impacto beneficioso en el proceso de aprendizaje.

No obstante, se observa que un reducido porcentaje de estudiantes (1.5%) no experimentó mejoras, señalando la presencia de posibles barreras o desafíos que requieren atención para garantizar una participación equitativa.

Estos resultados respaldan la relevancia de diseñar actividades en Wordwall como estrategia para potenciar la enseñanza, subrayando la importancia de abordar posibles obstáculos para optimizar el impacto en el aprendizaje universitario.

Tabla 6

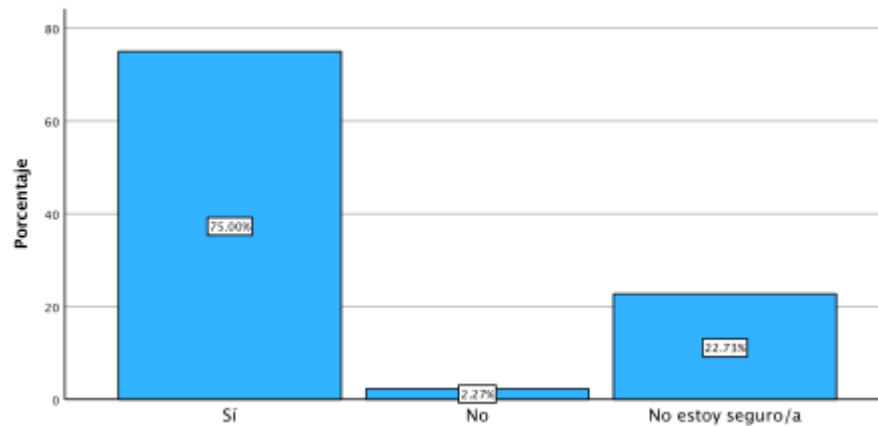
Mejora en las calificaciones en la asignatura

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Sí	99	25.0	75.0	75.0
	No	3	.8	2.3	77.3
	No estoy seguro/a	30	7.6	22.7	100.0
	Total	132	33.3	100.0	

Nota. Un 75% de mejora en calificaciones, destacando impacto positivo en el rendimiento académico.

Figura 19

¿Ha experimentado una mejora en sus calificaciones desde que se implementaron las actividades de gamificación en la asignatura?



Nota. Los resultados sugieren eficacia, pero las respuestas menos favorables indican áreas potenciales de mejora.

Interpretación de datos

La tabla revela que el 75% de los estudiantes informaron una mejora en sus calificaciones con la implementación de actividades de gamificación en la asignatura. Un 7.6% expresó incertidumbre sobre experimentar mejoras, mientras que un 2.3% indicó no haber observado mejoras.

Estos resultados indican que las actividades de gamificación han tenido un impacto positivo en el rendimiento académico global de los estudiantes. Destaca la percepción mayoritaria de beneficios tangibles en las calificaciones, resaltando la eficacia de la implementación de estas actividades.

Análisis de la información

Los datos de la tabla indican que, tras la aplicación de actividades de gamificación a través de Wordwall, el rendimiento académico mejoró para el 75% de los estudiantes preuniversitarios encuestados. Este resultado sugiere un impacto positivo derivado del uso de actividades de gamificación en el ámbito académico.

Es relevante destacar que, aunque la mayoría percibió mejoras, un pequeño porcentaje no experimentó cambios significativos o expresó incertidumbre. Estas respuestas apuntan a la necesidad de una comprensión más profunda sobre la percepción de las actividades de gamificación implementadas.

En el contexto de la investigación, estos resultados respaldan la eficacia de la integración de actividades de gamificación como estrategia para elevar el rendimiento académico de los preuniversitarios en dicha asignatura. No obstante, es crucial considerar las respuestas menos favorables para identificar posibles áreas de mejora y optimizar futuras implementaciones.

Tabla 7

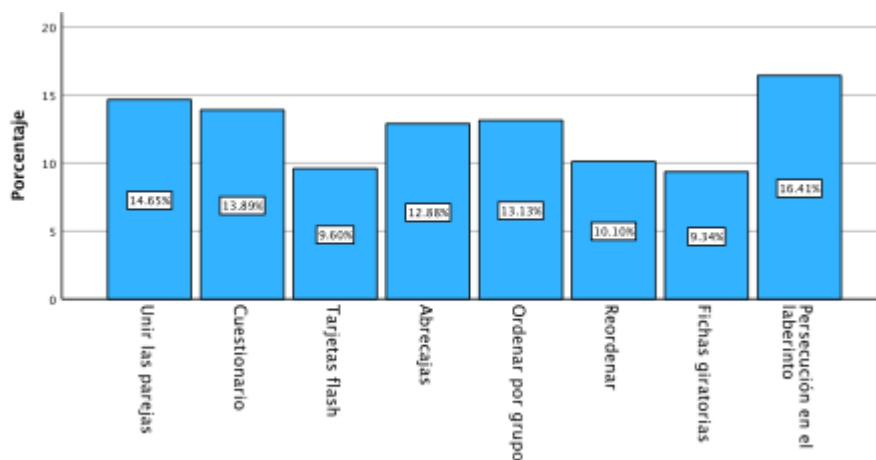
Actividades de gamificación

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Unir las parejas	58	14.6	14.6	14.6
	Cuestionario	55	13.9	13.9	28.5
	Tarjetas flash	38	9.6	9.6	38.1
	Abrecajas	51	12.9	12.9	51.0
	Ordenar por grupo	52	13.1	13.1	64.1
	Reordenar	40	10.1	10.1	74.2
	Fichas giratorias	37	9.3	9.3	83.6
	Persecución en el laberinto	65	16.4	16.4	100.0
	Total	396	100.0	100.0	

Nota. Todas las actividades de gamificación fueron seleccionadas por estudiantes, indicando un interés generalizado y resaltando la diversidad efectiva de formatos en Wordwall.

Figura 20

Indique cuál de las siguientes actividades de gamificación le ha parecido más interesante



Nota. La universalidad de elecciones destaca la importancia de diversificar estrategias de enseñanza para mantener un alto compromiso y la participación estudiantil.

Interpretación de datos

La actividad de gamificación más elegida, en términos de selecciones totales, fue "Persecución en el laberinto", con 65 selecciones, representando el 16.4% del total de elecciones realizadas. Contrariamente, la menos seleccionada fue "Fichas giratorias", con 37 elecciones, equivalente al 9.3%.

El porcentaje acumulado en la tabla de resultados se obtiene al sumar secuencialmente los porcentajes válidos de cada actividad. Este enfoque proporciona una perspectiva integral de la distribución de preferencias a medida que se avanzaba a través de las distintas actividades de gamificación.

Análisis de la información

Los resultados evidencian que todas las actividades de gamificación incluidas en la encuesta fueron seleccionadas por estudiantes preuniversitarios, indicando un interés generalizado en las diversas opciones presentadas. Este hecho sugiere que la amplia variedad de

formatos disponibles en Wordwall ha captado la atención de los alumnos, siendo cada actividad objeto de elección.

Este descubrimiento adquiere relevancia al subrayar la importancia de diversificar las estrategias de enseñanza. La variedad se muestra crucial para mantener el compromiso y la participación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

Tabla 8

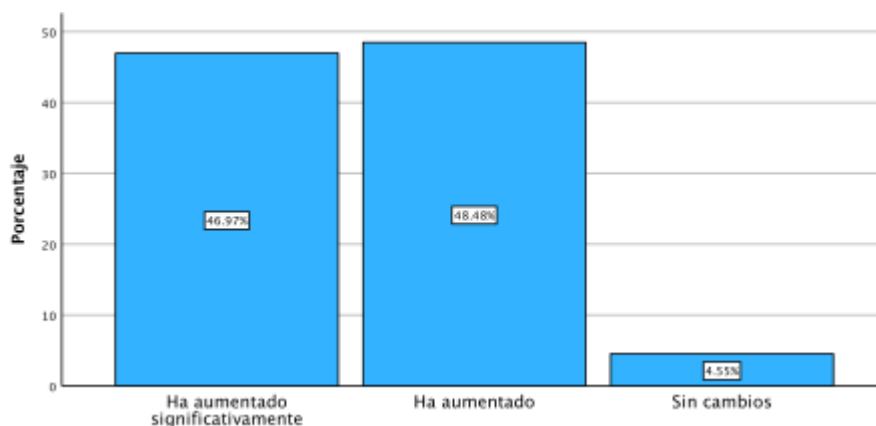
Gamificación y motivación

			Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Ha aumentado significativamente	62	15.7	47.0	47.0	
	Ha aumentado	64	16.2	48.5	95.5	
	Sin cambios	6	1.5	4.5	100.0	
	Total	132	33.3	100.0		

Nota. Los resultados indican un impacto positivo de la gamificación en la motivación, con una mayoría que ha experimentado un aumento en la participación.

Figura 21

En su opinión, ¿cómo ha influido la gamificación en su motivación para participar activamente en la asignatura?



Nota. La gamificación emerge como una herramienta efectiva para involucrar a los estudiantes.

Interpretación de datos

Los resultados de la encuesta señalan un impacto positivo de la gamificación en la motivación de la mayoría de los estudiantes encuestados. Específicamente, 62 participantes (47.0%) informaron un incremento significativo en su motivación para participar activamente en la asignatura. Adicionalmente, otros 64 participantes (48.5%) manifestaron un aumento en su motivación, aunque no necesariamente significativo. Solo 6 participantes (4.5%) indicaron que la gamificación no influyó significativamente en su motivación para participar activamente en la asignatura.

Análisis de la información

Los resultados evidencian que la gamificación ha ejercido un impacto positivo en la motivación de los estudiantes sometidos a la encuesta. Mayoritariamente, los alumnos informaron un aumento en su motivación para participar activamente en la asignatura, ya sea de manera significativa o general.

Estos hallazgos son prometedores, sugiriendo que la gamificación emerge como una herramienta efectiva para involucrar a los estudiantes en el proceso de aprendizaje y fomentar su participación activa en la asignatura. La implementación de gamificación puede conferir a la experiencia educativa un atractivo y dinamismo que potencie la motivación de los estudiantes para participar en las actividades académicas.

Tabla 9

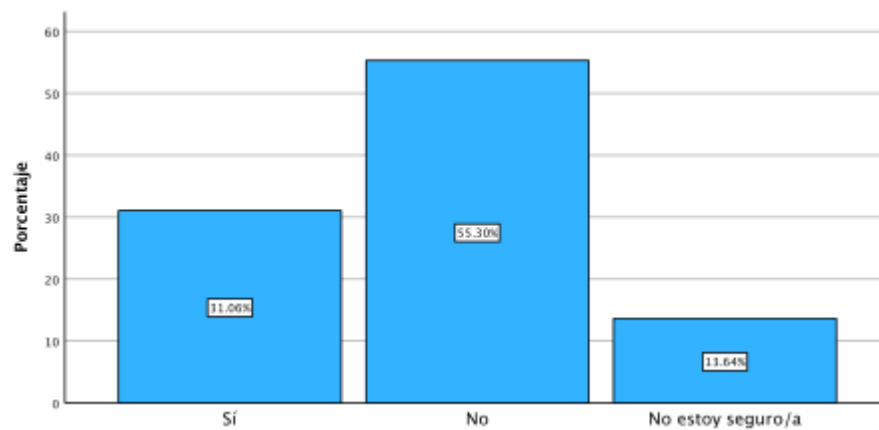
Desafíos al participar en las actividades de gamificación en Wordwall

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Sí	41	10.4	31.1	31.1
	No	73	18.4	55.3	86.4
	No estoy seguro/a	18	4.5	13.6	100.0
	Total	132	33.3	100.0	

Nota. Más de la mitad de los estudiantes no informaron dificultades en las actividades de Wordwall, sugiriendo la efectividad potencial de la gamificación como estrategia educativa.

Figura 22

¿Ha experimentado alguna dificultad o desafío específico al participar en las actividades de gamificación en Wordwall?



Nota. Alrededor del 31.1% de estudiantes preuniversitarios experimentó dificultades en las actividades, destacando la necesidad de abordar desafíos específicos en esta plataforma.

Interpretación de datos

Con base en los resultados obtenidos, se observa que alrededor de un tercio de los participantes (31.1%) enfrentaron dificultades al participar en las actividades de gamificación en Wordwall. En contraste, más de la mitad de los usuarios (55.3%) no informaron de ninguna dificultad. Un porcentaje menor (13.6%) expresó indecisión en cuanto a si experimentaron dificultades durante su participación.

Análisis de la información

Los resultados indican que aproximadamente un tercio de los estudiantes preuniversitarios (31.1%) ha enfrentado dificultades al participar en las actividades de Wordwall. Este descubrimiento resalta la necesidad de identificar y abordar los desafíos específicos que los estudiantes pueden encontrar al participar en estas actividades.

En un aspecto alentador, más de la mitad de los estudiantes (55.3%) no reportaron dificultades, lo cual es notable considerando la familiaridad y destreza tecnológica inherente a la mayoría de estos alumnos jóvenes. Estos hallazgos ofrecen una perspectiva valiosa sobre la experiencia universitaria. Además, el hecho de que el mayor porcentaje no haya reportado dificultades sugiere que la estrategia de enseñanza basada en gamificación podría ser efectiva a largo plazo.

Tabla 10

Pertinencia de las actividades de gamificación en el contexto universitario

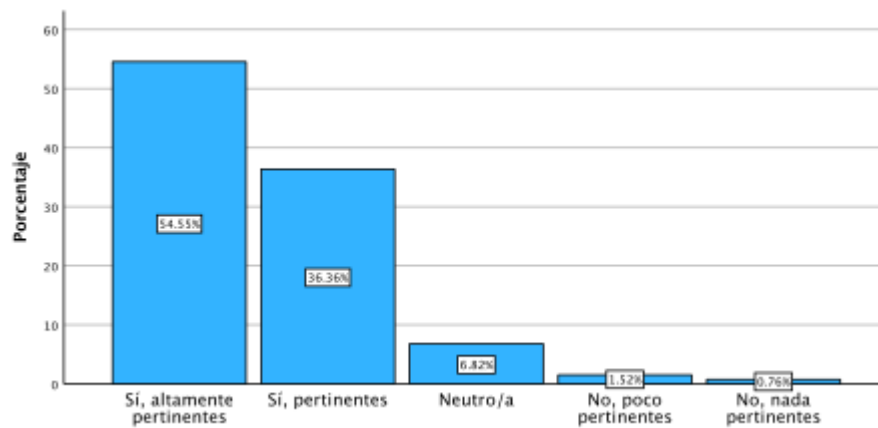
		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Sí, altamente pertinentes	72	18.2	54.5	54.5
	Sí, pertinentes	48	12.1	36.4	90.9
	Neutro/a	9	2.3	6.8	97.7
	No, poco pertinentes	2	.5	1.5	99.2

No, nada pertinentes	1	.3	.8	100.0
Total	132	33.3	100.0	

Nota. Se muestra un fuerte respaldo hacia la implementación de gamificación, subrayando aceptación y pertinencia potencial.

Figura 23

En su opinión, ¿considera que las actividades de gamificación son pertinentes en el contexto universitario para mejorar la participación y el aprendizaje de los estudiantes?



Nota. Los hallazgos respaldan la relevancia de la propuesta de actividades en Wordwall para fortalecer la enseñanza en el ámbito universitario.

Interpretación de datos

El 54.5% de los participantes sostiene que las actividades de gamificación son altamente pertinentes en el contexto universitario. Asimismo, un 36.4% de los encuestados las percibe como pertinentes. En contraste, un reducido porcentaje, representado por el 2.3%, no expresa una opinión clara al respecto, mientras que un 0.8% considera que las actividades de gamificación carecen de pertinencia en este contexto. En resumen, el 90.9% de los encuestados opina que las actividades de gamificación son relevantes en el entorno universitario para mejorar la participación y el aprendizaje de los estudiantes.

Análisis de la información



Los resultados de la encuesta revelan una marcada inclinación positiva hacia la implementación de actividades de gamificación en el contexto universitario, especialmente en el ámbito de Introducción a la Comunicación Académica en la UFA.

Con un 90.9% de los encuestados considerando las actividades de gamificación como pertinentes o altamente pertinentes, se confirma un sólido respaldo hacia la integración de estrategias de gamificación para mejorar la participación y el aprendizaje de los estudiantes preuniversitarios. Estos hallazgos respaldan la relevancia y la potencial aceptación de la propuesta de diseño de actividades en Wordwall para fortalecer la enseñanza de la mencionada asignatura.

Tabla 11

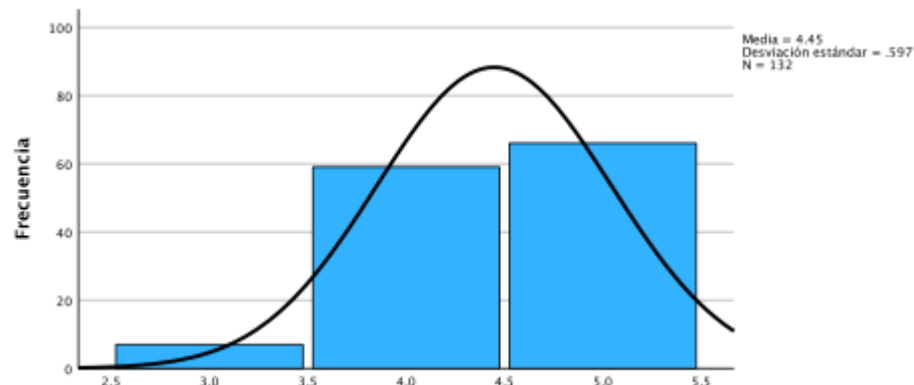
Comparativa de los conocimientos adquiridos

			Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	He experimentado cierta mejora.	7	1.8	5.3	5.3	
	He experimentado una mejora notable.	59	14.9	44.7	50.0	
	He experimentado una mejora significativa	66	16.7	50.0	100.0	
	Total	132	33.3	100.0		

Nota. La mayoría ha experimentado mejoras notables o significativas.

Figura 24

Compare sus conocimientos previos al inicio del proceso con los conocimientos que maneja actualmente sobre la asignatura de Introducción a la Comunicación Académica. En una escala del 1 al 5, donde 1 es: "No he experimentado mejoría", y 5 es: "He experimentado una mejora significativa", ¿cómo calificaría su progreso?



Nota. Los hallazgos respaldan la eficacia de la herramienta como estrategia pedagógica, ofreciendo base valiosa para futuras investigaciones en el ámbito universitario.

Interpretación de datos

En el estudio participaron un total de 132 individuos, cuyas respuestas evidenciaron que el 50% experimentó una mejora notable, mientras que el 16.7% informó de una mejora significativa en sus conocimientos. Estos resultados indican que la mayoría de los encuestados experimentaron algún grado de mejora en la asignatura.

Además, la media de los resultados obtenidos fue de 4.45 en la escala de 1 a 5, sugiriendo que, en promedio, los participantes experimentaron una mejora destacada en sus conocimientos. La desviación estándar de 0.597 sugiere que los resultados están relativamente cercanos a la media, lo que indica que la mayoría de los participantes experimentaron una mejora similar en sus conocimientos.

Análisis de la información

Los resultados de la encuesta indican que la implementación de actividades en Wordwall ha generado un impacto positivo en el aprendizaje de los estudiantes preuniversitarios. La mayoría de los participantes comunicaron haber experimentado una mejora destacada o significativa en sus conocimientos, indicando así la efectividad de esta estrategia pedagógica en el contexto universitario. Estos hallazgos son alentadores, respaldando la eficacia de la herramienta para potenciar la enseñanza de la asignatura. Además, estos resultados pueden constituir una base sólida para investigaciones futuras sobre estrategias de enseñanza efectivas

en el ámbito universitario, siendo de interés para otros programas académicos que buscan mejorar el aprendizaje de sus estudiantes.

Tabla 12

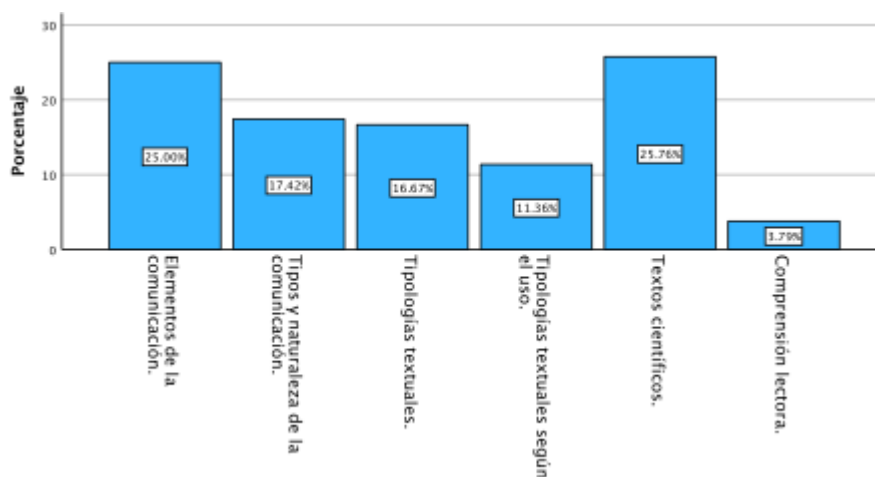
Temas estudiados en la asignatura a partir de Wordwall

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Elementos de la comunicación	33	8.3	25.0	25.0
	Tipos y naturaleza de la comunicación	23	5.8	17.4	42.4
	Tipologías textuales	22	5.6	16.7	59.1
	Tipologías textuales según el uso	15	3.8	11.4	70.5
	Textos científicos.	34	8.6	25.8	96.2
	Comprensión lectora	5	1.3	3.8	100.0
	Total	132	33.3	100.0	

Nota. Los participantes percibieron los temas estudiados como interesantes, señalando la efectividad de Wordwall.

Figura 25

Seleccione cuál de los temas estudiados en la asignatura le pareció más interesante y sencillo de comprender, gracias al uso de las herramientas de Wordwall



Nota. "Comprensión lectora" recibió menos votos, sugiriendo una posible dificultad o menor interés, mientras que temas como "Textos científicos" destacaron con mayor aceptación, respaldando la eficacia de la estrategia de gamificación empleada.

Interpretación de datos

El tema que obtuvo la mayor cantidad de votos fue "Textos científicos", registrando una frecuencia de 34, lo que constituye el 25.8% de los votos válidos. Le sigue "Elementos de la comunicación" con 33 votos (25% de los votos válidos) y "Tipologías textuales" con 22 votos (16.7% de los votos válidos). Notablemente, el tema "Comprensión lectora" recibió la menor cantidad de votos, con solo 5 votos (3.8% de los votos válidos).

En términos del porcentaje acumulado, se destaca que el 59.1% de los votos válidos se distribuyen entre los tres primeros temas mencionados, indicando su popularidad predominante entre los participantes de la encuesta.

Análisis de la información

La tabla estadística refleja que, en términos generales, los participantes percibieron como interesantes y de fácil comprensión los temas estudiados en la asignatura, atribuyendo este resultado al empleo de las herramientas de Wordwall. No obstante, se observa una disparidad en la cantidad de votos asignados a algunos temas, indicando la necesidad de mejorar la estrategia de gamificación específica aplicada a dichos temas para lograr resultados más equitativos.

Particularmente, el tema de "Comprensión lectora" obtuvo la menor cantidad de votos, sugiriendo que los participantes podrían haber experimentado mayor dificultad al comprenderlo

o encontraron menos interés en comparación con otros temas. En contraste, los temas de "Textos científicos", "Elementos de la comunicación" y "Tipologías textuales" recibieron la mayor cantidad de votos, sugiriendo que la estrategia de gamificación implementada para estos temas fue efectiva, capturando el interés de los participantes de manera exitosa.

Tabla 13

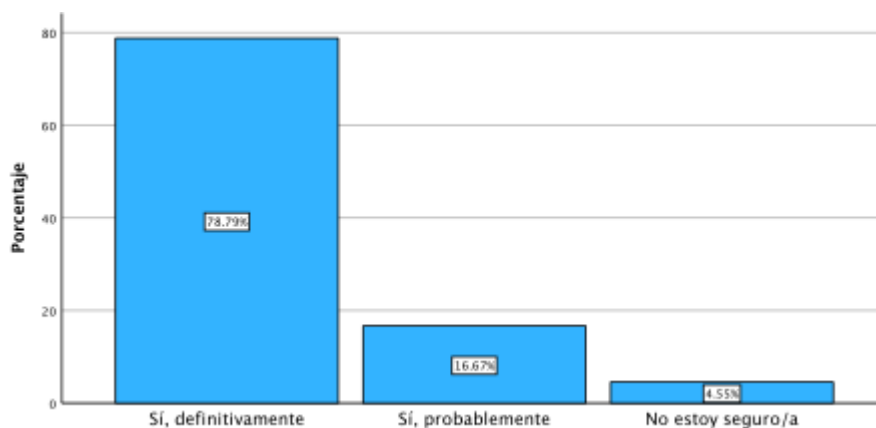
Implementación continua de actividades de gamificación en Wordwall en la asignatura

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido	Porcentaje acumulado
Válido	Sí, definitivamente	104	26.3	78.8	78.8
	Sí, probablemente	22	5.6	16.7	95.5
	No estoy seguro/a	6	1.5	4.5	100.0
	Total	132	33.3	100.0	

Nota. La mayoría de los estudiantes preuniversitarios respalda la continuidad de actividades en Wordwall, indicando beneficios percibidos en su aprendizaje.

Figura 26

¿Recomendaría la implementación continua de actividades de gamificación en Wordwall para futuros estudiantes de la asignatura?



Nota. Los hallazgos sugieren que el diseño de actividades gamificadas tiene aceptación, respaldando la estrategia para mejorar la enseñanza en la asignatura.

Interpretación de datos

De la muestra de 132 estudiantes participantes, el 26.3% (104 estudiantes) expresaron una recomendación definitiva al responder "Sí, definitivamente", mientras que el 5.6% (22 estudiantes) optaron por "Sí, probablemente", y el 1.5% (6 estudiantes) manifestaron incertidumbre con la respuesta "No estoy seguro/a".

El análisis del porcentaje acumulado revela que el 78.8% de los alumnos respaldan firmemente la implementación de actividades de gamificación en Wordwall para futuros estudiantes de la asignatura, mientras que el 16.7% indicaría una recomendación probable. El 4.5% restante permanece indeciso sobre la recomendación.

Análisis de la información

Los resultados expuestos evidencian que la mayor parte de los estudiantes preuniversitarios encuestados favorecen la continuidad de la implementación de actividades en Wordwall para los futuros estudiantes de la asignatura de Introducción a la Comunicación Académica en la UFA.

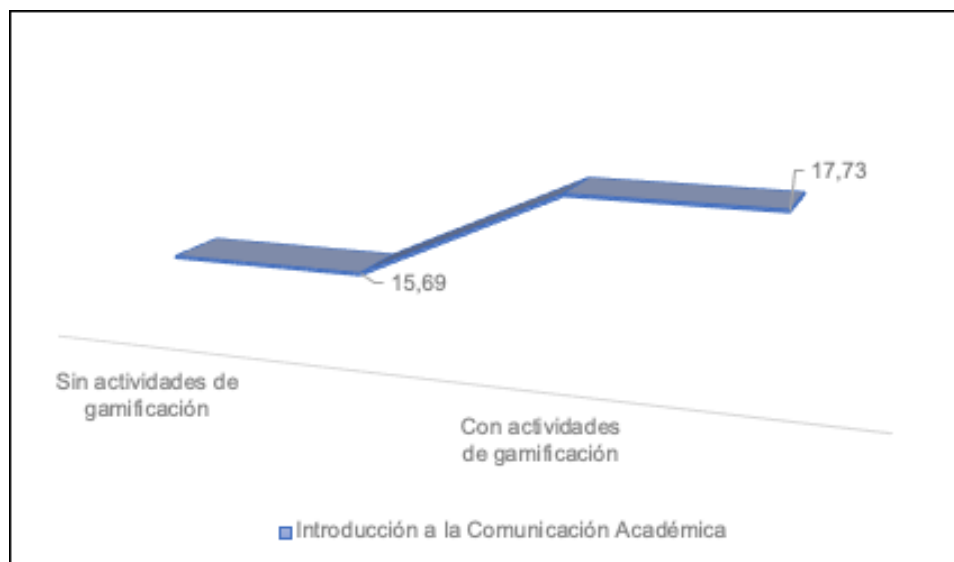
Esta inclinación sugiere que los estudiantes perciben un beneficio palpable en su aprendizaje a través de las actividades de gamificación. Además, estos hallazgos respaldan la estrategia de diseño de actividades para mejorar la enseñanza de la asignatura, ya que los estudiantes están dispuestos a recomendar dichas actividades a sus sucesores académicos.

Como complemento, se analizaron los promedios obtenidos por dos grupos de estudiantes que cursaron la asignatura de Introducción a la Comunicación Académica. El primero, correspondiente al proceso Nivelación I 2023, no participó en actividades de gamificación, mientras que el segundo grupo, correspondiente a Nivelación II 2023, sí participó en estas actividades durante su proceso de aprendizaje.

Se observó que la media general del primer grupo, donde no se emplearon estrategias de gamificación, fue de 15.69 sobre 20 puntos. Por otro lado, en el segundo grupo, donde se aplicaron las actividades de Wordwall, se registró un aumento significativo de 2.04 puntos en el promedio, alcanzando un valor de 17.73 sobre 20 puntos. Este aumento notable en el promedio del segundo grupo sugiere que la aplicación de actividades de gamificación tuvo un impacto positivo en el rendimiento académico de los alumnos de la asignatura.

Figura 27

Comparativa de promedios obtenidos por los aspirantes



Nota. El aumento de 2.04 puntos es estadísticamente significativo y posee relevancia práctica en el contexto educativo.

Análisis de la información

El análisis de los resultados revela una diferencia significativa en los promedios de calificación entre los dos agrupamientos. Esta disparidad en los promedios sugiere que la



incorporación de actividades de gamificación tuvo un impacto positivo en el rendimiento de los estudiantes. Desde una perspectiva estadística, un aumento de más de dos puntos en el promedio de calificación indica una mejora sustancial en el rendimiento académico.

Estos resultados respaldan la eficacia de las estrategias de gamificación como herramientas para mejorar el aprendizaje y el rendimiento de los estudiantes en la asignatura de Introducción a la Comunicación Académica. La diferencia en los promedios entre los dos grupos sugiere que la gamificación puede ser una práctica educativa prometedora para promover el compromiso y el éxito académico en el aula.

En primer lugar, la composición mayoritariamente joven del cuerpo estudiantil, señala una audiencia que está familiarizada con la tecnología y las herramientas digitales. Este aspecto es fundamental para ajustar las estrategias de enseñanza, facilitando la integración efectiva de actividades en Wordwall que se alineen con las preferencias y características específicas de este grupo de alumnos.

La significativa participación en las actividades implementadas refleja un compromiso notable por parte de los estudiantes con esta estrategia pedagógica. Este alto grado de involucramiento respalda la eficacia de la gamificación como recurso educativo y sugiere un interés marcado de los alumnos en este método de aprendizaje.

Asimismo, la percepción general de las actividades como muy satisfactorias por la mayoría de los estudiantes subraya la efectividad de las actividades diseñadas en la plataforma Wordwall para mejorar la enseñanza de la asignatura de Introducción a la Comunicación Académica. No obstante, es crucial abordar las opiniones menos favorables para identificar áreas de mejora y optimizar futuras implementaciones.

El impacto positivo en el rendimiento académico sugiere que las actividades de gamificación tienen un efecto beneficioso en el proceso de aprendizaje. Sin embargo, es esencial comprender las experiencias de aquellos estudiantes que no experimentaron mejoras para garantizar una implementación efectiva y equitativa. En igual sentido, la variedad de actividades seleccionadas por los educandos resalta la importancia de ofrecer opciones diversas para mantener el compromiso y la participación en el proceso de aprendizaje.





Además, la gamificación parece haber tenido un impacto notable en la motivación de los estudiantes, lo que sugiere su eficacia para fomentar la participación activa en la asignatura. En adición, la disposición de los alumnos de recomendar las actividades de gamificación a futuros compañeros respalda la continuidad de la estrategia, indicando que perciben un beneficio concreto en su aprendizaje a través de estas actividades.



CONCLUSIONES

1. Las competencias comunicativas son necesarias como procedimientos a lo largo de todas las actividades que se desarrollen en la clase y necesitan ser diagnosticadas al principio del curso, atendiendo a cada dimensión específica desarrollada en este trabajo, para su aplicación en los trabajos dentro del aula como fuera de ella en medios virtuales.
2. Los resultados muestran un aumento significativo en el promedio de calificación de los estudiantes que participaron en estas actividades y destacan la influencia positiva de la gamificación en el proceso de aprendizaje.
3. Las actividades diseñadas en Wordwall han sido esenciales para atraer la atención de los estudiantes y fomentar su interés en el aprendizaje.
4. La calificación promedio obtenida en la evaluación de las actividades refleja la efectividad de este enfoque pedagógico en la adquisición de habilidades comunicativas, evidenciando su impacto positivo en el proceso de aprendizaje y enseñanza.
5. Los resultados de la investigación respaldan la eficacia de las estrategias de gamificación como herramientas para mejorar el aprendizaje y el desempeño de los estudiantes en la universidad.
6. La acogida de las actividades de Wordwall, evidenciada en la proporción de calificaciones satisfactorias y muy satisfactorias, con un promedio de 4.61/5 puntos, sugiere que la ejecución de técnicas de gamificación en el salón de clases puede contribuir de manera significativa a la generación de un ambiente educativo estimulante y enriquecedor.
7. La variedad de temas abordados y la diversidad de actividades diseñadas han permitido captar el interés de los participantes y motivarlos a participar activamente en el proceso de aprendizaje.
8. Los hallazgos obtenidos en esta publicación constituyen una base sólida para las investigaciones futuras sobre estrategias de enseñanza efectivas en el ámbito universitario, lo que sugiere la importancia de seguir explorando y desarrollando enfoques innovadores que potencien el éxito académico y el compromiso de los estudiantes.



RECOMENDACIONES

En los siguientes párrafos, se presentan algunas sugerencias que se derivaron del estudio desarrollado:

1. Realizar investigaciones adicionales que profundicen en el impacto de las actividades de gamificación en el rendimiento académico de los estudiantes a largo plazo, considerando variables como la retención del conocimiento y la transferencia de habilidades a otras áreas del currículo.
2. Investigar la viabilidad y eficacia de la implementación de actividades de gamificación en Wordwall en otras asignaturas y contextos educativos, con el fin de evaluar su potencial para mejorar el aprendizaje de los estudiantes y su participación en diversas áreas del conocimiento.
3. Ofrecer programas de formación y capacitación para docentes sobre la creación e implementación de actividades para la gamificación, con el objetivo de potenciar sus habilidades pedagógicas y promover prácticas innovadoras que favorezcan el compromiso y el éxito académico.
4. Promover la colaboración entre docentes de diversas disciplinas para compartir experiencias y buenas prácticas en la implementación de actividades de gamificación en la herramienta de aprendizaje Wordwall.
5. Investigar cómo la integración de las tecnologías emergentes, entre ellas, la inteligencia artificial, la realidad virtual, aumentada, pueden enriquecer la experiencia de aprendizaje de los educandos y fomentar un mayor nivel de interactividad y participación en la materia de ICA.





REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Aguilar-Baroja, S. (2005). Fórmulas para el cálculo de la muestra en investigaciones de salud. *Salud en Tabasco*, 11(1-2), 333-338. <https://www.redalyc.org/pdf/487/48711206.pdf>
- Aguirre, D., y Zhindon, L. (2020). Covid 19 y la Educación Virtual Ecuatoriana. *Investigación Académica*, 1(2), 53-63. <http://investigacionacademica.com/index.php/revista/article/view/24/39>
- Alcaraz, F., Espín, A., Martínez, A., y Alarcón, M. (2006). Diseño de cuestionarios para la recogida de información, metodología y limitaciones. *Revista Clínica de Medicina de Familia*, 1(5), 232-236. <https://www.redalyc.org/pdf/1696/169617616006.pdf>
- Alelú, M., Cantín, S., y Rodríguez, M. (2010). *Estudio de Encuestas* [Archivo PDF]. Métodos de Investigación. https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w24005w/Estudio_cuentas_S13.pdf
- Alsina, A. (2017). Contexto y propuestas para la enseñanza de la estadística y la probabilidad en educación infantil. *Epsilon. Revista de la Sociedad Andaluza de Educación Matemática*, (95), 25-48. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=6301389>
- Ávila, K., y Hernández, A. (2023). Actividades lúdicas en la educación superior: un estudio de caso de un curso de estudios generales del campus Liberia. *Ciencia Latina. Revista Científica Multidisciplinar*, 7(3), 1-3. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i3.6774
- Bullón, O. (2020). Educación virtual interactiva como metodología para la educación. *Crescendo*, 11(2), 225-238. https://www.researchgate.net/publication/348920249_Educacion_virtual_interactiva_como_metodologia_para_la_educacion_revision_de_literatura
- Carbonell, J. (2015). *Pedagogías del Siglo XXI*. Octaedro. <https://recyt.fecyt.es/index.php/BORDON/article/view/50587>
- Cárdenas, T., Mejías, M., y Chapa, M. (2016). *El Cognoscitivismo desde la Investigación en el aula*. Red Durango de Investigadores Educativos. <https://redie.mx/librosyrevistas/libros/actoyproc8.pdf>





- Carreteros, M. (2011). *Construcción y Educación*. Paidós.
- Chagoya, E. R. (2008). *Métodos y técnicas de investigación*. Gestipolis.
<https://www.gestipolis.com/metodos-y-tecnicas-de-investigacion>
- Constitución de la República del Ecuador. Registro Oficial 449, de 20 de octubre de 2008 (Ecuador). <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2012/08/Constitucion.pdf>
- Crisol, E., Herrera, L., y Montes, R. (2020). Educación Virtual para todos. Una revisión sistémica. *Education in the Knowledge Society*, 21, 1-15.
<https://doi.org/10.14201/eks.23448>
- Cuadros Ircañaupa, E. (2024). Programa de trabajo colaborativo y desarrollo de las competencias comunicativas en estudiantes de una institución educativa pública [Tesis de doctorado, Universidad César Vallejo]. Universidad César Vallejo Repositorio Digital Institucional.
<https://repositorio.ucv.edu.pe/handle/20.500.12692/141842>
- Downes, S. (2008). An introduction to connective Knowledge. Relations and Dynamics in Digital Media Ecologies. En T. Hug (Ed.), *Knowledge & Education: Exploring new Spaces, Relations and Dynamics in Digital Media Ecologies* (pp. 77-102). Innsbruck University Press. <https://www.downes.ca/cgi-bin/page.cgi?post=33034>
- Duarte-Herrera, M., Valdes Lozano, D. E., & Montalvo Apolín, D. E. (2019). Estrategias disposicionales y aprendizajes significativos en el aula virtual. *Revista Educación*, 43(2), 588–602. <https://doi.org/10.15517/revedu.v43i2.34038>
- Estrade Boscadas, M. (2023). *Wordwall: Jugando en el aula* [Archivo PDF]. INTEF.
https://intef.es/wp-content/uploads/2023/08/07_23_RED_OTE_WordWall.pdf
- Estrade Boscadas, M. (2023). Wordwall: Jugando en el aula. *Observatorio de Tecnología Educativa*, 1-6. https://intef.es/wp-content/uploads/2023/08/07_23_RED_OTE_WordWall.pdf





- García Peñalvo, F., y Seoane Pardo, A. (2015). Una revisión actualizada del concepto de E-Learning. *Education in the knowledge society*, 16(1), 119-144. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=5037542>
- García-Arauz, J., Hormaza-Muñoz, Z., y Solórzano-Mendoza, Y. (2021). Enfoques pedagógicos modernos y gamificación universitaria. *Revista Científica Arbitrada Multidisciplinaria Pentaciencias*, 3(5), 9–14. <https://editorialalema.org/index.php/pentaciencias/article/view/20>
- Gardiner, B. (2024, 18 de junio). *Cómo la gamificación pasó de una fuerza positiva a la coacción*. MIT Technology Review. <https://www.technologyreview.es/s/16463/como-la-gamificacion-paso-de-una-fuerza-positiva-la-coaccion>
- Gómez Degraes, A. (2023). *¿Qué es una muestra representativa?* Fundación iS+D: <https://isdfundacion.org/2021/03/11/que-es-una-muestra-representativa/>
- Gómez-Paladines, L. J., y Ávila-Mediavilla, C. M. (2021). Gamificación como estrategia de motivación en el proceso de enseñanza aprendizaje. *Revista Arbitrada Interdisciplinaria Koinonía*, 6(3), 329-349. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8019920>
- Gómez, L. (2010). Un espacio para la investigación documental. *Revista Vanguardia. Psicología clínica teórica y práctica*, 1(2), 226-233. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=4815129>
- González, A. (2004). Aportaciones de la psicología conductual a la educación. *Revista Electrónica Sinéctica*, (25), 15-22. <https://www.redalyc.org/pdf/998/99815899003.pdf>
- Gorina-Sánchez, A., Alonso-Berenguer, I., Salgado-Castillo, A., y Álvarez-Schery, J. Á. (2014). La gestión de la información científica proporcionada por el criterio de expertos. *Ciencias de la Información*, 45(2), 39-47. <http://eprints.rclis.org/33065/1/AGS-10.pdf>
- Hernández, C., Arévalo, M., y Gamboa, A. (2016). Competencias TIC para el desarrollo profesional docente en Educación Básica. *Praxis y Saber*, 7(14), 41-69. <https://www.redalyc.org/journal/4772/477249927002/477249927002.pdf>





- Huaraca Guiguiri, A. J., Paredes Aragón, D. M., Borja Choca, J. R. y Cuaical Chirán, E. F. (2024). Impacto de las herramientas digitales como forma de aprendizaje en las carreras de salud. *Revista Ecuatoriana de Ciencias de la Salud Alianza Del Sur*, 1(1), 29–45. <https://revistas.itecsur.edu.ec/index.php/recsas/article/view/130>
- Labrada Díaz, R. y Álvarez González, I. (2020). El objeto y el campo en la investigación científica. *Innovación tecnológica (Las Tunas)*, 26(4), 1-6. <http://portal.amelica.org/ameli/jatsRepo/442/4422456009/4422456009.pdf>
- Larrea, E. (2015). *Nuevos horizontes de gestión en el sistema de Educación Superior*. Consejo de Educación Superior. https://www.ces.gob.ec/?te_announcements=nuevos-horizontes-de-gestion-en-el-sistema-de-educacion-superior-03-03-2015
- Ley Orgánica de Educación Superior [LOES]. Suplemento del Registro Oficial 298, de 12 de octubre de 2010 (Ecuador). <https://www.ces.gob.ec/lotaip/2024/febrero/1.2-1.3/Ley%20Org%20a%20nica%20de%20Educaci%20b%20n%20Superior.pdf>
- López Falcón, A., y Ramos Serpa, G. (2021). Acerca de los métodos teóricos y empíricos en la investigación. *Revista Conrado*, 17(S3), 22–31. <https://conrado.ucf.edu.cu/index.php/conrado/article/view/2133>
- Manzanares, J. C. y Moya, M. (2022). Soluciones digitales para docentes en apuros: Herramientas y recursos tecnológicos para dinamizar el aula virtual. *Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales*, 19(2), 255-264. <http://dx.doi.org/10.5209/TEKN.77533>
- Martín Pavón, Santo Sevilla, D. E., y Jenaro Río, C. (2018). Factores personales-institucionales que impactan el rendimiento académico en un posgrado en educación. CPU-e. *Revista de Investigación Educativa*, (27), 4-32. https://www.scielo.org.mx/scielo.php?pid=S1870-53082018000200004&script=sci_arttext
- Matos, Y., y Pasek, E. (2008). La observación, discusión y demostración: técnicas de investigación en el aula. *Laurus*, 14(27), 33-52. <https://www.redalyc.org/pdf/761/76111892003.pdf>





- Morales, O. (2003). Fundamentos de la investigación documental y la monografía. En N. Espinoza y Á. Rincón, *Manual para la elaboración y presentación de la monografía* (pp. 20-34). Grupo Multidisciplinario de Investigación en Odontología, Facultad de Odontología.
<http://www.webdelprofesor.ula.ve/odontologia/oscarula/publicaciones/articulo18.pdf>
- Muñoz Rivas, M. A., Rivera Bravo, E., Hernández Sierra, M. G. y Charnichart Rodríguez, Z. Y. (2024). Desmotivación Escolar de los Estudiantes de Nivel Superior: Causas y Consecuencias. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(6), 4618-4640.
https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i6.9022
- Ordoñez, L., y Medina, R. (2022). Wordwall: una experiencia de aprendizaje para el estudiante de Educación Básica. *Revista de Investigación*, 46(108), 227-246.
<https://www.revistas.upel.edu.ve/index.php/revinvest/article/view/1176/1073>
- Ortega, C. (2023). *¿Qué es un estudio transversal?* QuestionPro.
<https://www.questionpro.com/blog/es/estudio-transversal/>
- Picado, F. (2006). *Didáctica General: una perspectiva integradora*. Editorial Universidad Estatal a Distancia.
https://books.google.com.ec/books?id=kaqMD3DezGAC&printsec=frontcover&hl=es&source=gbs_ge_summary_r&cad=0#v=onepage&q&f=false
- Piñas Rivera, L. C., Fuertes Vara, M. D., López Rengifo, C. F., Fuertes Vara, W. H. y Aguirre Chávez, F. (2022). El método histórico lógico en la enseñanza de las ciencias naturales. *Revista Inclusiones*, 522-34.
<https://revistainclusiones.org/index.php/inclu/article/view/3272>
- Poaquiza Paucar, S. (2022). *La herramienta educativa Wordwall y el aprendizaje en la Asignatura de Lengua y Literatura en los estudiantes de Educación General Básica Superior de la Unidad Educativa "Bautista" de la Ciudad de Ambato* [Tesis de grado]. Universidad Técnica de Ambato. Repositorio UTA.





- <https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/34261/1/Tesis%20Poaquiza%20Pauca%20Xiomara%20%281%29.pdf>
- Raven, E. (2016). Enfoque constructivista a la enseñanza de la convivencia. *Arjé*, 10(19), 461-469. <http://www.arje.bc.uc.edu.ve/arj19/art38.pdf>
- Rivadeneira, J., De la Hoz, A., y Barrera, M. (2020). Análisis General del SPSS y su utilidad en la estadística. *E-IDEA. Journal of Business Sciences*, 2(4), 17-25. <https://revista.estudioidea.org/ojs/index.php/eidea/article/view/19/19>
- Ramos Flores, M. A. (2016). *Distorsiones cognitivas en la relación de pareja en madres víctimas de violencia familiar en una Institución Educativa Estatal y Privada* [Tesis de licenciatura, Universidad Señor de Sipán]. <https://repositorio.uss.edu.pe/handle/20.500.12802/3239>
- Rodríguez, E., y Marín, M. (2022). *Evaluación formativa del uso de las TIC* [Tesis de maestría, Universidad de Cartagena]. Repositorio Institucional Unicartagena. https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/16487/TGF_Viviana%20Rodriguez_Daniel%20Marin.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Sánchez Pacheco, C. L. (2019). Gamificación en la educación: ¿Beneficios reales o entretenimiento educativo? *Revista Docentes* 2.0, 7(1), 12-20. <https://doi.org/10.37843/rted.v7i1.5>
- Siemens, G. (2005). Connectivism: A Learning theory for the Digital Age. *International Journal of Instructional Technology and Distance Learning*, 2(1), 1-4. https://jotamac.typepad.com/jotamacs_weblog/files/connectivism.pdf
- Silva, T. (2021). *El software volandero 2021: Wordwall* [Archivo PDF]. Inteligencia.net. https://inteligencianet.org/moodle/pluginfile.php/31/mod_page/content/33/117-WordWall.pdf
- Torres, M., Salazar, F. G., y Paz, K. (2019). Métodos de recolección de datos para una investigación, (3), 1-21. <http://148.202.167.116:8080/jspui/bitstream/123456789/2817/1/M%c3%a9todos%20de%20recolecta%c3%b3n%20de%20datos%20para%20una%20investigaci%c3%b3n.pdf>





- Torres Velandia, A. (2006). La Educación Virtual. Rencuentro. *Reencuentro. Análisis de Problemas Universitarios*, (28), 43-54.
<https://reencuentro.xoc.uam.mx/index.php/reencuentro/article/view/371>
- Tünnermann, C. (2008). *Modelos Educativos y Académicos*. <https://docplayer.es/13246523-Modelos-educativos-y-academicos.html>
- Ugalde Quesada, O., Chinchilla, A., Delgado, A., y Obando, E. (2021). *Psicología de la Educación* [Archivo PDF]. Universidad Internacional San Isidro Labrador.
<https://uisil.net/aulavirtual/aulas/7936/recursos/s4262-Teoria%20del%20Humanismo.pdf>
- Valle Taiman, A. y Manrique Villavicencio, L. (2022). *La investigación descriptiva con enfoque cualitativo en educación*. Pontificia Universidad Católica del Perú. Facultad de Educación.
<https://repositorio.pucp.edu.pe/index/bitstream/handle/123456789/184559/GU%c3%8dA%20INVESTIGACI%c3%93N%20DESCRIPTIVA%202022.pdf?sequence=1&isAllowed=y>
- Valls, J. (2017). El valor estratégico de las TIC. *El Universal*.
<https://www.eluniversal.com.mx/articulo/jaime-valls-esponda/nacion/el-valor-estrategico-de-las-tic/>

