

Percepción de los estudiantes sobre Wordwall en el aprendizaje del idioma Inglés

DOI: 10.58299/UTP.253.C897



Autores

Nabja Sarai Solís Leyva
nsolis@uv.mx
<https://orcid.org/0000-0001-9464-4779>

Anabel Gutiérrez Rodríguez
anagutierrez@uv.mx
<https://orcid.org/0000-0001-8898-0856>

Guadalupe Vargas García
guvargas@uv.mx
<https://orcid.org/0000-0001-6507-2572>

Erika Paulina Madrigal Chavero
emadrigal@uv.mx
<https://orcid.org/0000-0002-8297-6087>

Dora Luz Muñoz Segura
dmunoz@uv.mx
<https://orcid.org/0009-0002-5231-1831>

Centro de idiomas
Universidad Veracruzana
Veracruz, México

Percepción de los estudiantes sobre Wordwall en el aprendizaje del idioma inglés

Students' perceptions of Wordwall in English language learning

Resumen

El presente trabajo tuvo como objetivo evaluar la percepción de los estudiantes sobre el uso de la herramienta de gamificación Wordwall, como apoyo para el aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera. Para este estudio se tomó como muestra a los estudiantes de los grupos de primer nivel, grupo IBAS 113 del Centro de Idiomas Poza Rica que tomaron el curso de inglés básico durante el periodo febrero-julio 2025. Se empleó una metodología mixta con diseño descriptivo no experimental y corte transversal. Los resultados se obtuvieron de una encuesta aplicada a través de un formulario de Google Forms a dicho grupo al final del curso.

Palabras clave: gamificación; procesos de aprendizaje; tecnología; Wordwall.

Abstract

The present study aimed to evaluate students' perception of using the gamification tool Wordwall as support for learning English as a foreign language. For this study, the sample consisted of students from the first-level groups, specifically group IBAS 113 of the Poza Rica Language Center, who took the basic English course during the February-July 2025 period. A mixed-methods approach was used, with a descriptive, non-experimental, cross-sectional design. The results were obtained from a survey administered via a Google Forms questionnaire to this group at the end of the course.

Keywords: gamification; learning processes; technology; Wordwall.

Introducción

La gamificación, según Werbach y Hunter (2012), se define como el uso de elementos y técnicas de diseño de juegos en contextos no lúdicos. Su objetivo principal es motivar y comprometer a los usuarios, fomentando comportamientos deseables y mejorando la experiencia del usuario. En el ámbito educativo, la gamificación busca transformar el proceso de enseñanza-aprendizaje en una experiencia más atractiva, interactiva y motivadora.

El presente trabajo tiene como objetivo recuperar la percepción que tuvieron los alumnos del grupo IBAS 113 del nivel básico de inglés, al utilizar la herramienta de gamificación Wordwall a lo largo del curso, en combinación con los materiales propios de la clase, con la intención de hacer que el proceso de aprendizaje del idioma inglés se diera de una manera fácil, atractiva y divertida.

Por lo anterior se abordarán conceptos fundamentales que sustentan este estudio, tales como la Plataforma Wordwall como una herramienta tecnológica y gamificada para el aprendizaje de lenguas extranjeras, la gamificación, el aprendizaje de lenguas extranjeras y el papel de la tecnología en la educación, específicamente en el aprendizaje del inglés como lengua extranjera.

Revisión de la literatura

Wordwall es una plataforma en línea diseñada para que los educadores creen, adapten y utilicen actividades interactivas y juegos educativos. Su propósito fundamental es enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje, haciéndolo más dinámico, atractivo y participativo a través de la integración de elementos lúdicos. Permite transformar contenido curricular en experiencias interactivas que pueden ser utilizadas tanto en el aula como para el aprendizaje autónomo. Las plataformas de gamificación como Wordwall combinan los principios de la gamificación con las ventajas de la tecnología, ofreciendo un entorno digital donde el aprendizaje se convierte en un juego. Estas plataformas suelen proporcionar una variedad de plantillas de actividades gamificadas (cuestionarios, emparejamientos, ruletas, etc.) que pueden adaptarse a diferentes contenidos y niveles.

Características de Wordwall

Wordwall se distingue por una serie de características que la posicionan como una herramienta versátil para la gamificación educativa.

- **Creación y Personalización de Actividades:**
 - Ofrece una amplia gama de plantillas de juegos (cuestionarios, anagramas, pares coincidentes, laberintos, ruletas, diagramas etiquetados, búsqueda de palabras, entre otras).
 - Permite a los educadores personalizar el contenido de las plantillas con su propio vocabulario, preguntas, imágenes o audios, adaptándose a cualquier tema o nivel educativo.
 - La facilidad de uso en la creación de actividades es un factor clave para su adopción por parte de los docentes.
- **Interactividad y formatos de Juego:**
 - Las actividades pueden ser jugadas en modo interactivo en línea, lo que proporciona una experiencia dinámica y visualmente atractiva.
 - Los resultados y el progreso suelen ser visibles, fomentando la participación.
 - También ofrece un modo imprimible, permitiendo que las actividades se utilicen como hojas de trabajo tradicionales, lo que añade flexibilidad.
- **Elementos de Gamificación Integrados:**
 - Puntos y puntuaciones: algunas actividades asignan puntos por respuestas correctas o rapidez, lo que motiva a los estudiantes a mejorar su desempeño.
 - Retroalimentación inmediata: los estudiantes reciben confirmación instantánea sobre la corrección de sus respuestas, lo que es crucial para el aprendizaje y la corrección de errores.
 - Desafíos: cada actividad se presenta como un desafío a superar, lo que capta la atención y fomenta la perseverancia.
 - Variedad de juegos: la variedad de plantillas evita la monotonía y mantiene el interés de los estudiantes a lo largo del tiempo.
 - Tablas de clasificación: los profesores pueden habilitar tablas de clasificación para fomentar una competencia sana entre los estudiantes.

Wordwall en el Contexto del aprendizaje del Inglés como Lengua Extranjera

La aplicación de Wordwall en el aprendizaje del Inglés se fundamenta en su capacidad para abordar varios aspectos clave del proceso de adquisición de una segunda lengua:

Desarrollo de Habilidades Lingüísticas:

- **Vocabulario:** creación de actividades de emparejamiento, anagramas o cuestionarios para la memorización y práctica de nuevas palabras.
- **Gramática:** diseño de ejercicios interactivos para reforzar estructuras gramaticales.
- **Comprensión Lectora:** actividades que requieren leer y seleccionar respuestas correctas.
- **Comprensión Auditiva:** integración de audio en las preguntas o respuestas.
- **Pronunciación:** Aunque no es su función principal, algunas actividades pueden usarse para practicar el reconocimiento de sonidos.
- **Facilitación del “Input” Comprensible (Krashen, 1985):** al presentar el contenido de manera lúdica y adaptable, Wordwall puede ayudar a los estudiantes a procesar el input lingüístico de una forma más atractiva.
- **Potenciación de la Motivación y el Compromiso:**
- La naturaleza de juego de Wordwall puede aumentar la motivación intrínseca de los estudiantes, ya que el aprendizaje se convierte en una actividad divertida y gratificante por sí misma.
- La interactividad y la retroalimentación inmediata contribuyen a un mayor compromiso del estudiante (Fredricks et al., 2004), manteniéndolos activos y enfocados en la tarea.
- **Apoyo a la Tecnología en el Aprendizaje de Idiomas (CALL):**
- Como herramienta digital, Wordwall se alinea con los principios de Computer-Assisted Language Learning (CALL), proporcionando un entorno interactivo y multimedia que complementa las metodologías tradicionales.
- Facilita la integración de la tecnología en el aula de ELE de una manera accesible para docentes y estudiantes.

La Gamificación en la Educación: Principios y elementos de la gamificación

La gamificación se apoya en diversos elementos clave que provienen del diseño de juegos (Kapp, 2012):

- Puntos (Points): recompensas numéricas por la realización de tareas.
- Insignias (Badges): reconocimientos visuales por logros específicos.
- Tablas de clasificación (Leaderboards): muestran el progreso de los participantes en relación con otros, fomentando la competencia sana.
- Niveles (Levels): progresión a través de etapas de dificultad creciente.
- Recompensas (Rewards): incentivos tangibles o intangibles.
- Narrativa (Storytelling): creación de un contexto o historia que haga la actividad más inmersiva.
- Desafíos y misiones (Challenges and Quests): tareas específicas a completar para avanzar.
- Retroalimentación inmediata (Immediate Feedback): información constante sobre el desempeño.

Beneficios de la gamificación en el aprendizaje

La implementación de la gamificación en el aula puede generar múltiples beneficios (Hamari et al., 2014):

- Aumento de la motivación y el compromiso: los elementos lúdicos hacen que el aprendizaje sea más divertido y menos tedioso.
- Mejora de la participación activa: los estudiantes se involucran más en las actividades.
- Fomento de la competencia y la colaboración: dependiendo del diseño, puede promover tanto el esfuerzo individual como el trabajo en equipo.
- Desarrollo de habilidades de resolución de problemas: los desafíos gamificados requieren pensamiento crítico.
- Reducción de la ansiedad y el miedo al fracaso: el entorno de juego permite el error como parte del aprendizaje.

- Personalización del aprendizaje: algunos sistemas gamificados permiten adaptar la dificultad al ritmo del estudiante.

El aprendizaje del inglés como Lengua Extranjera

El aprendizaje de una lengua extranjera es un proceso complejo influenciado por factores cognitivos, afectivos y sociales (Lightbown & Spada, 2013). La adquisición de una segunda lengua (L2) implica el desarrollo de las cuatro macrohabilidades: comprensión auditiva, expresión oral, comprensión lectora y expresión escrita, así como el dominio de la gramática, el vocabulario y la pronunciación.

Teorías Relevantes en el Aprendizaje de Inglés:

- **Teoría del “Input” Comprensible (Krashen, 1985):** postula que los estudiantes adquieren el lenguaje cuando están expuestos a un input que es ligeramente superior a su nivel actual de competencia ($i+1$). La gamificación puede facilitar la entrega de input comprensible de manera atractiva.
- **Teoría Sociocultural (Vygotsky, 1978):** enfatiza el papel de la interacción social y la colaboración en el aprendizaje. Las actividades gamificadas que promueven el trabajo en equipo pueden alinearse con esta perspectiva.
- **Motivación en el Aprendizaje de Lenguas:** la motivación es un factor crucial. Gardner (1985) distingue entre motivación integradora (deseo de integrarse en la cultura de la L2) y motivación instrumental (aprender por razones prácticas). La gamificación puede potenciar la motivación intrínseca, haciendo que el aprendizaje sea gratificante por sí mismo.
- **Compromiso del Estudiante (Student Engagement):** se refiere al grado de atención, curiosidad, interés, optimismo y pasión que los estudiantes muestran al aprender (Fredricks et al., 2004). Un alto compromiso conduce a mejores resultados de aprendizaje. La gamificación, por su naturaleza interactiva, busca maximizar este compromiso.

La Tecnología en la Educación y el Aprendizaje de Lenguas

La integración de la tecnología en la educación ha transformado las metodologías de enseñanza y las experiencias de aprendizaje. En el contexto del aprendizaje de lenguas, el campo de Computer-Assisted Language Learning (CALL) ha evolucionado significativamente, ofreciendo herramientas interactivas y recursos multimedia que complementan los métodos tradicionales (Chapelle, 2001).

Ventajas de la Tecnología en la enseñanza del inglés:

- Acceso a recursos auténticos: materiales de audio, video y texto en el idioma meta.
- Práctica interactiva: ejercicios dinámicos y retroalimentación inmediata.
- Aprendizaje personalizado: adaptación a diferentes estilos y ritmos de aprendizaje.
- Entornos de aprendizaje inmersivos: simulación de situaciones reales.
- Fomento de la autonomía del estudiante: posibilidad de aprender a su propio ritmo y fuera del aula.

Metodología

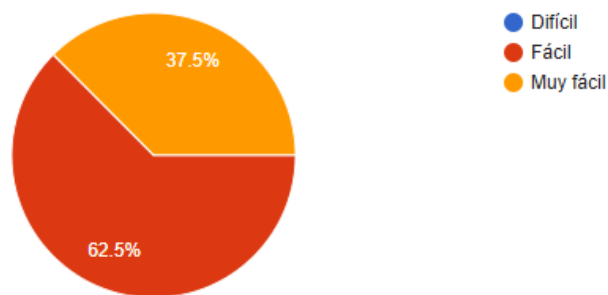
El paradigma sobre el que se apoyó esta investigación es de corte cuantitativo ya que se recogieron y analizaron datos. El tipo de investigación es descriptiva porque se realizó una descripción del objeto de estudio. Por su diseño es de corte no experimental debido a que no habrá grupo control y transversal por el periodo en que se realiza. El tipo de muestra es no probabilístico por conveniencia ya que el investigador la determinó con base a su criterio (Maldonado, 2018).

El instrumento para recuperar la información sobre la percepción de los estudiantes sobre la herramienta de gamificación Wordwall, es un formulario de Google Forms de 9 preguntas de elaboración propia. Esta encuesta contiene preguntas que permitieron observar la percepción que los alumnos tuvieron sobre el uso de esta herramienta dentro del salón de clases para realizar prácticas de activación, seguimiento y consolidación de los temas vistos durante el curso.

Resultados

El análisis de resultados se inició recuperando la información del grupo IBAS 113 de primer nivel. Como se mencionó anteriormente, se utilizó un cuestionario de 9 preguntas para obtener información sobre la percepción de los estudiantes sobre el uso de Wordwall. A continuación, se presentan los resultados, comenzando con la Figura 1, referente a la pregunta 1:

Figura 1. ¿Qué tan fácil te resulta usar las actividades en Wordwall?

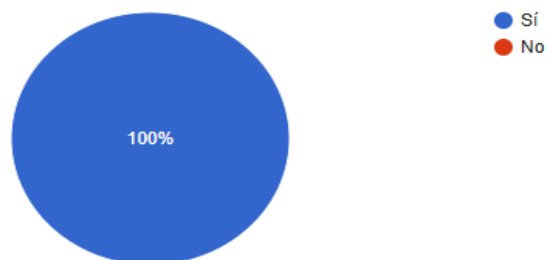


Fuente: Elaboración propia, 2025.

En la pregunta 1 que está relacionada con el nivel de complejidad de las actividades, se observa que para el 37.5% de los estudiantes las actividades son muy fáciles de usar, mientras que el 62.5% considera que son fáciles.

La siguiente Figura 2, corresponde a la pregunta 2:

Figura 2. ¿Consideras que las actividades en Wordwall hacen que aprender inglés sea más divertido?

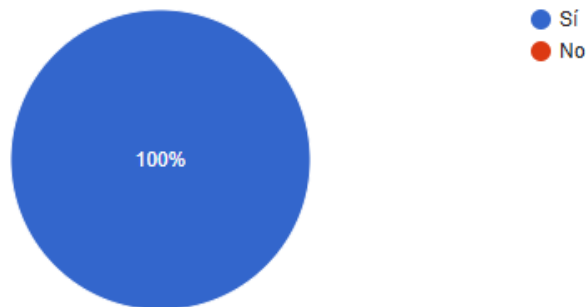


Fuente: Elaboración propia, 2025.

La pregunta 2 está relacionada con la idea de aprender el idioma de una manera divertida haciendo uso de esta herramienta. Aquí e observa que para el 100% de los estudiantes las actividades realizadas en Wordwall les ayudan a aprender inglés de manera divertida.

La siguiente Figura 3, corresponde a la pregunta 3:

Figura 3. ¿Consideras que el uso de Wordwall te ayuda a mejorar tus habilidades en inglés?



Fuente: Elaboración propia, 2025.

En la pregunta 3 relacionada con la mejora de las habilidades para aprender el idioma, el 100% de los estudiantes considera que las actividades realizadas en Wordwall sí les ayudan a mejorar sus habilidades en inglés.

La siguiente Figura 4, corresponde a la pregunta 4:

Figura 4. ¿Qué aspectos de Wordwall te gustan más? (Puedes seleccionar más de una opción)

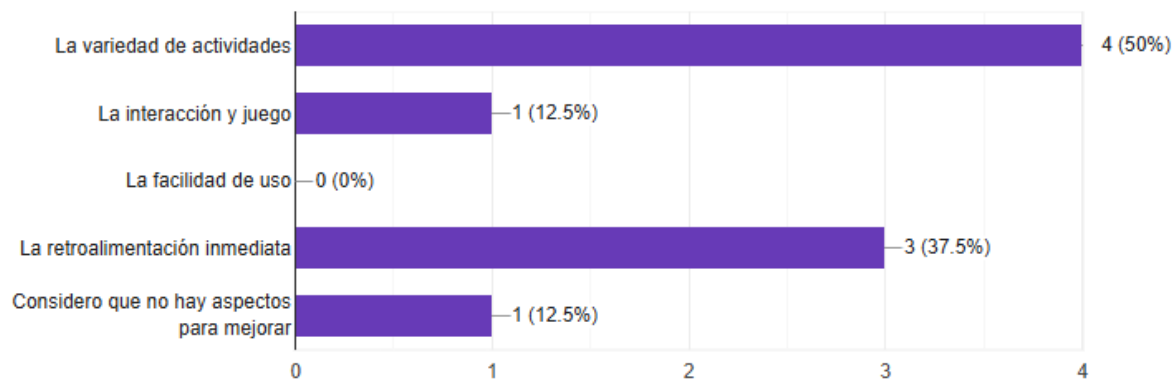


Fuente: Elaboración propia, 2025.

En la pregunta 4, el 37.5% de los estudiantes expresan que les gusta la variedad de las actividades y la interacción y el juego; al 62.5% les gusta la facilidad en el uso de las actividades y al 50% les gusta que se obtiene una retroalimentación inmediata.

La siguiente Figura 5, corresponde a la pregunta 5:

Figura 5. ¿Qué aspectos de Wordwall crees que podrían mejorarse? (Puedes seleccionar más de una opción)

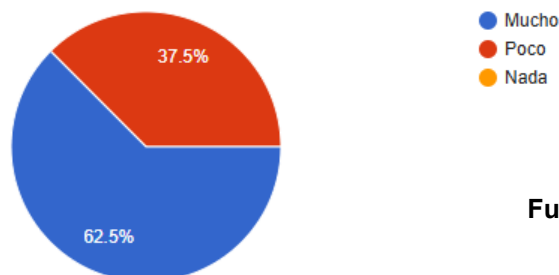


Fuente: Elaboración propia, 2025.

La pregunta 5 hace referencia a lo que los estudiantes creen que puede mejorarse, aquí el 50% expresa que se podría mejorar la variedad de las actividades, el 12.5% considera que se podría mejorar la interacción y el juego; el 0% la facilidad en el uso de las actividades, 37.5% cree que se podría mejorar la retroalimentación inmediata y el 12.5% considera que no hay aspectos para mejorar.

La siguiente Figura 6, corresponde a la pregunta 6:

Figura 6. ¿Qué aspectos de Wordwall crees que podrían mejorarse? (Puedes seleccionar más de una opción)

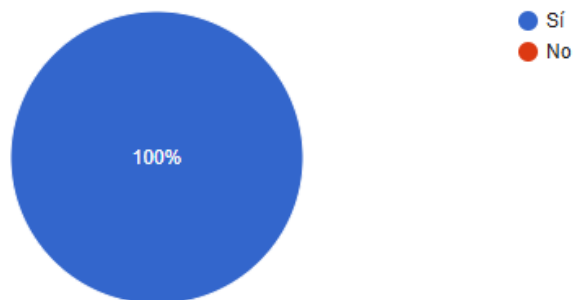


Fuente: Elaboración propia, 2025.

En la pregunta 6 que se refiere a la motivación al usar la herramienta, el 37.5% de los estudiantes expresan que les motiva poco aprender inglés cuando usan Wordwall, mientras que el 62.5% considera que sí les motiva aprender al usarla.

La siguiente Figura 7, corresponde a la pregunta 7:

Figura 7. ¿Piensas que combinar Wordwall con tu material de clase te ayuda a comprender mejor el tema visto en clase?

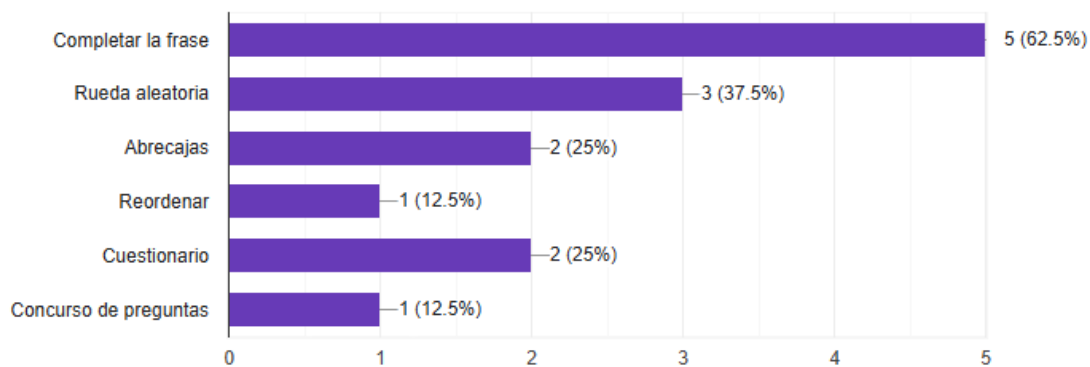


Fuente: Elaboración propia, 2025.

En la pregunta 7 el 100% de los estudiantes expresan que el combinar las actividades de Wordwall con lo visto en clase sí les ayuda a comprender mejor el tema que se está viendo.

La siguiente Figura 8, corresponde a la pregunta 8:

Figura 8. ¿Cuál es tu actividad favorita de Wordwall? (Puedes seleccionar más de una opción)



Fuente: Elaboración propia, 2025.

Con relación a las actividades que más prefieren los estudiantes al utilizar la herramienta (pregunta 8), los resultados son: el 62.5 % prefiere la actividad de completar la frase, el 37.5% prefiere la actividad de rueda aleatoria, hay un empate del 25% entre la actividad de abrecajas y cuestionario; y otro empate del 12.5% entre la actividad de reordenar y concurso de preguntas.

Finalmente, en la pregunta 9 que fue una pregunta abierta: ¿Tienes alguna sugerencia o comentario sobre cómo mejorar la experiencia de usar Worwall en el aprendizaje del inglés?; los estudiantes expresaron lo siguiente:

Estudiante 1: “Mejorar el contenido de las actividades”

Estudiante 2: “Mayor calidad y variedad de contenido”

Estudiante 3: “Ninguna”

Estudiante 4: “No”

Estudiante 5: “Considero que fue una excelente herramienta, que nos permitió fortalecer, así como identificar nuestras áreas de oportunidad, mediante su uso se logró un ambiente de aprendizaje lúdico e interactivo”

Estudiante 6: “No, ya que todo era muy práctico y gracias a las diversas actividades e interacciones con la herramienta, se logró obtener un mejor aprendizaje en los temas presentados, esto gracias a la retroalimentación que nos proporcionaban los diversos juegos”

Estudiante 7: “Por el momento no”

Estudiante 8: “nop”

Discusión y Conclusiones

En relación con los resultados obtenidos a través del formulario para recuperar la información sobre la percepción de los estudiantes al utilizar la herramienta de gamificación Wordwall, como apoyo para el aprendizaje del idioma inglés como lengua extranjera, se puede observar que los estudiantes consideran que es una herramienta que les gusta y al mismo tiempo les facilita el proceso de aprendizaje. Esto se sustenta en las respuestas obtenidas en las preguntas 2 y 3 en donde el 100% de los estudiantes consideran que hay una mejora en sus habilidades en el idioma al aprender a través del juego.

También en la pregunta 6 donde el 62.5% considera que al utilizar dicha herramienta les motiva aprender inglés y en la pregunta 7 en donde el 100% de los estudiantes afirma que la combinación de las actividades con los materiales que se utilizan dentro del salón de clases les facilita la comprensión del tema que se está abordando. Finalmente, en las respuestas a la última pregunta 6 de 8 estudiantes manifestaron no tener ninguna sugerencia sobre el uso de Wordwall, por lo que se puede inferir que la perciben como una herramienta útil, divertida, fácil de usar y que al mismo tiempo les ayuda a aprender inglés.

En conclusión, la herramienta de gamificación Wordwall es un espacio en donde la tecnología, el diseño de juegos y los principios del aprendizaje de lenguas convergen. Su capacidad para transformar ejercicios rutinarios en actividades interactivas la convierte en una herramienta relevante para los estudiantes, ya que influye en la motivación, compromiso y en el proceso de adquisición del inglés.

Referencias

- Chapelle, C. A. (2001). *Computer applications in second language acquisition: Foundations for teaching, testing, and research*. Cambridge University Press.
- Fredricks, J. A., Blumenfeld, P. C., & Paris, A. H. (2004). *School engagement: Potential of the concept, state of the evidence*. *Review of Educational Research*, 74(1), 59-109. <https://doi.org/10.3102/00346543074001059>
- Gardner, R. C. (1985). *Social psychology and second language learning: The role of attitudes and motivation*. Edward Arnold.
- Hamari, J., Koivisto, J., & Sarsa, H. (2014). *Does gamification work?--A literature review of empirical studies on gamification, 2014 47th Hawaii International Conference on System Sciences*. *IEEE*: Waikoloa, HI, USA, 2014, pp. 3025-3034. Doi: 10.1109/HICSS.2014.377
- Kapp, K. M. (2012). *The gamification of learning and instruction: Game-based methods and strategies for training and education*. Pfeiffer.
- Krashen, S. D. (1985). *The Input Hypothesis: Issues and Implications*. Longman.
- Lightbown, P. M., & Spada, N. (2013). *How languages are learned* (4th ed.). Oxford University Press.
- Maldonado Pinto, J. E. (2018). *Metodología de la investigación social: paradigmas: cuantitativo, sociocrítico, cualitativo, complementario*. Ediciones de la U.
- Vygotsky, L. S. (1978). *Mind in society: The development of higher psychological processes*. Harvard University Press.
- Werbach, K., & Hunter, D. (2012). *For the win: How game thinking can revolutionize your business*. Wharton Digital Press.



Certificado de evaluación

La Editorial UTP, con Registro Nacional de Instituciones y Empresas Científicas y Tecnológicas, por la Secretaría de Ciencia, Humanidades, Tecnología e Innovación (SECIHTI) en México; **indexada en catálogos de calidad internacional**. Que, teniendo como **base fundamental el desarrollo del potencial humano**, es líder en el desarrollo y divulgación de producción científica, tecnológica y educativa con altos estándares de calidad en contextos locales, nacionales e internacionales, a través de publicaciones de artículos en revistas, libros, capítulos de libros, recursos educativos, conferencias y congresos.

CERTIFICA

Que el capítulo de libro titulado **“Percepción de los estudiantes sobre Wordwall en el aprendizaje del idioma inglés”** presentado por las autoras Nabja Sarai Solís Leyva, Anabel Gutiérrez Rodríguez, Guadalupe Vargas García, Erika Paulina Madrigal Chavero y Dora Luz Muñoz Segura ha sido sometido a un exhaustivo proceso de arbitraje por pares académicos, a través de criterios establecidos para investigaciones de alta calidad, siendo dictaminado como producto de investigación científica, tecnológica y/o educativa de alta calidad. Su publicación en el libro titulado **“Innovación Académica y Curricular”** estará disponible a partir del 9 de diciembre de 2025 en la Biblioteca digital de la Universidad Tecnocientífica del Pacífico.

Se extiende el presente certificado, a los 10 días del mes de noviembre del año 2025.

Transformando con Ciencias
Tepic, Nayarit; México


Dra. Ana Luisa Estrada Esquivel
Directora de la Editorial UTP
Universidad Tecnocientífica del Pacífico


César Alejandro González Guzmán
Coordinador de la Editorial UTP
Universidad Tecnocientífica del Pacífico

