UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE POSGRADO

MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA III COHORTE

TÍTULO DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Diseño de actividades interactivas en Wordwall para el fortalecimiento del léxico en Inglés para estudiantes de Básica Superior de la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez.

LÍNEA DE INVESTIGACIÓN

Gestión, Calidad de la Educación, Procesos Pedagógicos e Idiomas.

Trabajo de Titulación previo a la obtención del Título de Magíster en Tecnología e Innovación Educativa

AUTOR:

Guevara Pérez Andrés Eustorgio

DIRECTOR:

MSc. Flores Albuja Darwin Fernando

ASESOR:

MSc. Trejo España Diego Javier

IBARRA - ECUADOR

2024

IDENTIFICACION DE LA OBRA

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
BIBLIOTECA UNIVERSITARIA
AUTORIZACIÓN DE USO Y PUBLICACIÓN A FAVOR DE LA UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

IDENTIFICACIÓN DE LA OBRA

En cumplimiento del Art. 144 de la Ley de Educación Superior, hago la entrega del presente trabajo a la Universidad Técnica del Norte para que sea publicado en el Repositorio Digital Institucional, para lo cual pongo a disposición la siguiente información:

DATOS DE CONTACTO			
CÉDULA DE IDENTIDAD:	1002798633		
APELLIDOS Y NOMBRES:	Guevara Pérez Andrés Eustorgio		
DIRECCIÓN:	Ibarra, Barrio La Florida, Los Lirios y Orquídeas		
EMAIL:	[illegible]		
TELEFONO FIJO:	(06) 2632547	TELEFONO MOVIL:	0987756430
DATOS DE LA OBRA			
TÍTULO:	Diseño de actividades interactivas en Wordwall para el fortalecimiento del léxico en Inglés para estudiantes de Básica Superior de la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez.		
AUTOR (ES):	Guevara Pérez Andrés Eustorgio		
FECHA: DD/MM/AAAA	27 /11/2024		
SOLO PARA TRABAJOS DE GRADO			
PROGRAMA:	☐ PREGRADO ■ POSGRADO		
TITULO POR EL QUE OPTA:	Maestría en Tecnología e Innovación Educativa en línea		
DIRECTOR:	MSc. Flores Albuja Darwin Fernando		
ASESOR:	MSc. Trejo España Diego Javier		

CONSTANCIAS

El autor (es) manifiesta (n) que la obra objeto de la presente autorización es original y se la desarrolló, sin violar derechos de autor de terceros, por lo tanto, la obra es original y que es (son) el (los) titular (es) de los derechos patrimoniales, por lo que asume (n) la responsabilidad sobre el contenido de la misma y saldrá (n) en defensa de la Universidad en caso de reclamación por parte de terceros.

Ibarra, a los 27 días del mes de Noviembre del 2024

EL AUTOR:

(Firma) ..... Nombre: Guevara Pérez Andrés Eustorgio

ii

CERTIFICACIÓN DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

CERTIFICACIÓN DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

Ibarra, 27 de Noviembre del 2024

MSc. Flores Albuja Darwin Fernando
DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR

CERTIFICA:

Haber revisado el presente informe final del trabajo de integración curricular, el mismo que se ajusta a las normas vigentes de la Universidad Técnica del Norte; en constancia, autorizo su presentación para los fines legales pertinentes.

MSc. Flores Albuja Darwin Fernando
C.C: 100218847-0

APROBACIÓN DEL COMITÉ CALIFICADOR

APROBACIÓN DEL COMITÉ CALIFICADOR

El comité calificador del trabajo de integración curricular "Diseño de actividades interactivas en Wordwall para el fortalecimiento del léxico en Inglés para estudiantes de Básica Superior de la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez", elaborado por obtención del título de Maestría en Tecnología e Innovación Educativa, aprueba el presente informe de investigación en nombre de la Universidad Técnica del Norte:

MSc. Flores Albuja Darwin Fernando
C.C: 100218847-0

MSc. Diego Javier Trejo España
C.C: 1002149290

IBARRA - 2024

DEDICATORIA

A mi familia, pilar fundamental de mi vida y fuente inagotable de inspiración y apoyo.
A mis estudiantes, cuyo entusiasmo por aprender me motiva a buscar constantemente nuevas formas de enseñar.
A todos los educadores que se esfuerzan día a día por innovar y mejorar la calidad de la educación en las aulas.

AGRADECIMIENTO

Expreso mi más profundo agradecimiento a mi familia, por su apoyo incondicional y comprensión durante este proceso de crecimiento académico y profesional.

De igual manera a mis docentes de la maestría, especialmente al MSc. Darwin Flores mi tutor, por su guía invaluable y constante motivación.

También a toda la comunidad educativa José Miguel Leoro Vásquez, por abrirme sus puertas y permitirme desarrollar esta investigación.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE
FACULTAD DE POSGRADO

PROGRAMA DE MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA DISEÑO DE ACTIVIDADES INTERACTIVAS EN WORDWALL PARA EL FORTALECIMIENTO DEL LÉXICO EN INGLÉS PARA ESTUDIANTES DE BÁSICA SUPERIOR DE LA UNIDAD EDUCATIVA JOSÉ MIGUEL LEORO VÁSQUEZ.

Autor: Guevara Pérez Andrés Eustorgio
Director: MSc. Flores Albuja Darwin Fernando
Año: 2024

RESUMEN

La presente investigación aborda las dificultades en el dominio del léxico del idioma Inglés de los estudiantes de la Básica Superior de la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez, resaltando su impacto tanto en el rendimiento académico como en la capacidad de comunicación efectiva en dicho idioma; en este sentido, el objetivo general fue fortalecer el léxico en Inglés de los alumnos mediante el diseño de actividades interactivas utilizando la plataforma Wordwall; para lograr este objetivo, se utilizó un enfoque mixto, con el fin de recopilar información cuantitativa por parte de los estudiantes y cualitativa por los docentes, en primer lugar, se llevó a cabo un test diagnóstico que evidenció dificultades en el dominio del idioma inglés, particularmente una carencia de vocabulario, a raíz de esta problemática, se procedió a la segunda fase, en la que se diseñaron actividades interactivas en la plataforma Wordwall con el fin de hacer el proceso de enseñanza-aprendizaje del léxico más motivante e interactivo y posteriormente, en la tercera fase, se socializó el uso de las actividades interactivas diseñadas en Wordwall con los estudiantes de básica superior y los docentes del área de Inglés. En conclusión, los resultados indican que la integración de herramientas tecnológicas interactivas como Wordwall constituye una solución efectiva para fortalecer el léxico en Inglés, proporcionando una experiencia de aprendizaje más atractiva y significativa para los estudiantes; además, esta investigación contribuye a la literatura existente sobre la integración de la tecnología en la enseñanza de idiomas y, a su vez, ofrece información valiosa para los educadores que buscan mejorar sus prácticas de enseñanza de la lengua extranjera.

Palabras clave: Léxico, Wordwall, Tecnología educativa, Aprendizaje interactivo.

DESIGN OF INTERACTIVE ACTIVITIES IN WORDWALL FOR STRENGTHENING ENGLISH VOCABULARY FOR UPPER BASIC STUDENTS AT UNIDAD EDUCATIVA JOSÉ MIGUEL LEORO VÁSQUEZ.

Author: Guevara Pérez Andrés Eustorgio
Director: MSc. Flores Albuja Darwin Fernando
Año: 2024

ABSTRACT

The present research addresses the difficulties in mastering the English language lexicon among upper elementary students at Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez, highlighting its impact on both academic performance and the ability to communicate effectively in the language. In this regard, the general objective was to strengthen the students' English lexicon through the design of interactive activities using the Wordwall platform. To achieve this objective, a mixed-method approach was employed to gather quantitative information from students and qualitative data from teachers. First, a diagnostic test was conducted, revealing difficulties in English proficiency, particularly a lack of vocabulary. In response to this issue, the second phase involved designing interactive activities on the Wordwall platform to make the teaching-learning process of the English lexicon more engaging and interactive. Subsequently, in the third phase, the use of the interactive activities designed in Wordwall was introduced to upper elementary students and English teachers. In conclusion, the results indicate that the integration of interactive technological tools such as Wordwall provides an effective solution for strengthening the English lexicon, offering a more attractive and meaningful learning experience for students. Furthermore, this research contributes to the existing literature on the integration of technology in language teaching and, in turn, provides valuable information for educators seeking to improve their foreign language teaching practices.

Keywords: Lexicon, Wordwall, Educational technology, Interactive learning.

INDICE DE CONTENIDOS

IDENTIFICACION DE LA OBRA ii

CERTIFICACIÓN DIRECTOR DEL TRABAJO DE INTEGRACIÓN CURRICULAR iii

APROBACIÓN DEL COMITÉ CALIFICADOR iv

DEDICATORIA v

AGRADECIMIENTO vi

RESUMEN vii

ABSTRACT viii

INDICE DE TABLAS xii

INDICE DE FIGURAS xiii

INTRODUCCIÓN 14

CAPITULO I 16

EL PROBLEMA 16

1.1. Problema de investigación 16

1.1.1 Formulación del Problema 18

1.2 Objetivos de la investigación 18

1.2.1 Objetivo general 18

1.2.2 Objetivos específicos 18

1.3 Interrogantes 19

1.4 Justificación 19

II CAPITULO II 21

2.1 Marco Conceptual 21

2.2 Marco Teórico 23

2.2.1 Aprendizaje de Segundo Idioma 23

2.2.2 Las teorías de aprendizaje 23

2.2.3 Métodos de enseñanza 25

2.2.4 Métodos tradicionales 26

2.2.5 Métodos contemporáneos 27
2.2.6 Enfoque Comunicativo 29
2.2.7 Métodos actuales 31
2.2.8 TIC en educación 37
2.2.9 Wordwall 39
2.2.10 Enseñanza de Inglés en el Ecuador 41
2.2.11 Currículo de Inglés 42
2.2.12 Básica superior 43
2.2.13 Marco Común Europeo 44
2.2.14 English Skills 46
➢ Receptivas 46
➢ Productivas 47
2.2.15 Léxico 49
CAPITULO III 50
III MARCO METODOLÓGICO 50
3.1 Descripción del área de estudio / Descripción del grupo de estudio 50
3.2 Enfoque y tipo de investigación 50
3.3 Población 52
3.4 Procedimiento de investigación 53
3.4. Análisis de los datos 55
3.5. Consideraciones bioéticas 55
IV CAPITULO IV 56
4. RESULTADOS Y DISCUSION 56
4.4. Evaluación de conocimientos 56
V CAPITULO V 80
PROPUESTA 80
5.1 Título de la propuesta 80
5.2 Presentación 80
5.3 Objetivos 81
5.3.1 Objetivo General 81
5.3.2 Objetivos Específicos 81
5.4 Destrezas imprescindibles de Básica Superior 81
5.5 Como usar las fichas interactivas en Wordwall 82

5.6 Actividades interactivas en Wordwall 91
5.7 Actividades para Octavo EGB 92
5.8 Actividades para Noveno EGB 103
5.9 Actividades para Décimo EGB 114
VI CONCLUSIONES 126
VII RECOMENDACIONES 127
VIII REFERENCIAS 128
IX ANEXOS 136

INDICE DE TABLAS

Tabla 1 Métodos contemporáneos 27
Tabla 2 Herramientas tecnológicas 38
Tabla 3 Descripción de los niveles de aprendizaje de una lengua según el MCER 44
Tabla 4 Expresión escrita en general MCER 45
Tabla 5 Población 53

INDICE DE FIGURAS

Figura 1 Plantillas de Wordwall 41
Figura 2 Levels of Proficiency: Branching Approach. 44
Figura 3 Descripción del área de estudio 50
Figura 4 Importancia del idioma Inglés en la formación académica..... 56
Figura 5 Importancia del idioma Inglés en la formación personal 57
Figura 6 Complejidad en el aprendizaje de nuevo vocabulario en Inglés. 58
Figura 7 La actividad más frecuente utilizada para enseñar vocabulario en Inglés. 59
Figura 8 Preferencias para el desarrollo del vocabulario en Inglés.. 60
Figura 9 Frecuencia de actividades académicas para enseñar nuevo vocabulario. 61
Figura 10 Uso de herramientas en línea para la adquisición de vocabulario en Inglés.62
Figura 11 Percepción sobre la utilidad de herramientas en línea para el aprendizaje del vocabulario en Inglés. 63
Figura 12 Preferencias de evaluación para el aprendizaje del vocabulario en Inglés. .. 64
Figura 13 Orden de preferencia de actividades interactivas. 65

INTRODUCCIÓN

La pandemia de COVID-19 ha generado un impacto significativo en la educación, impulsando un cambio radical en la forma en que se lleva a cabo el proceso de enseñanza – aprendizaje y en especial del idioma Inglés como lengua extranjera. El distanciamiento social y las restricciones impuestas por la crisis sanitaria obligaron a las instituciones educativas a adaptarse al uso de plataformas y herramientas virtuales para mantener la continuidad del proceso educativo, en tal sentido el análisis de la investigación de Navarro (2022) indica en sus resultados que los profesores experimentaron un desafío en su labor educativa ya que se vieron en la necesidad de capacitarse y emplear tecnología de información para la enseñanza en línea.(p. 13).

En el contexto del compromiso continuo de mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés, esta investigación se enfoca en el diseño de actividades interactivas utilizando Wordwall para estudiantes de la Básica Superior en la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez. La propuesta busca optimizar el aprendizaje y fomentar la participación, centrándose especialmente en el desarrollo de habilidades productivas, con un énfasis significativo en la expresión escrita. Esta destreza se considera esencial para mejorar la competencia lingüística en un entorno tecnológico, donde se busca proporcionar una experiencia de aprendizaje más dinámica y atractiva para los estudiantes.

Además, la importancia de esta propuesta radica en el contexto actual, donde la tecnología desempeña un papel cada vez más relevante en la vida cotidiana y en el ámbito educativo. Al incorporar herramientas digitales en la enseñanza del Inglés, se está preparando a los estudiantes a enfrentar los desafíos de un mundo globalizado y tecnológico, donde la comunicación en el idioma Inglés es esencial para el desarrollo académico y profesional. En este sentido Mora (2022) indica que la creciente popularidad de aprender un segundo idioma mediante el empleo de la tecnología se debe al uso constante de dispositivos electrónicos que permiten conectarse con individuos de cualquier parte del planeta en cualquier momento, sin importar su edad o nivel educativo. (p. 7)

Es oportuno indicar que el diseño de actividades interactivas utilizando Wordwall surgió a partir de la observación de la falta de recursos y materiales interactivos para el fortalecimiento del léxico del Inglés en el la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez, por tal circunstancia

se vio indispensable entonces, incorporar herramientas tecnológicas que ayuden a mejorar la comprensión y el dominio del idioma Inglés.

Adicionalmente, Valero et al., (2023) manifiesta que “Wordwall, es una herramienta que posibilita la creación de actividades interactivas e imprimibles, además de contar con diversas plantillas que facilitan la creación de actividades multimedia, la diversidad de ventanas interactivas que posee capta la atención del estudiante.”(p. 2)

El presente anteproyecto de investigación consta de los siguientes capítulos:

El Capítulo I consta de El Problema, Objetivos Generales, Específicos, Justificación e Interrogantes.

El Capítulo II hace referencia a los Antecedentes, Marco Referencial con los temas y subtemas que sustentan la investigación planteada

El Capítulo III se refiere al Marco Metodológico que consta del diseño de la investigación, tipos de investigación, procedimiento de la investigación, técnicas e instrumentos de la investigación, procesamiento.

Y finalmente, recursos, cronograma de actividades y referencias.

CAPITULO I
EL PROBLEMA

En este capítulo se presenta el contexto general del problema de investigación, la formulación del problema, los objetivos, interrogantes y la justificación de la investigación.

1.1.Problema de investigación

El nivel de competencia en un idioma extranjero se mide a través de estándares internacionales, se evalúa destrezas receptivas: escuchar y leer, y las destrezas productivas: hablar y escribir. Además, se consideran elementos como la gramática y el vocabulario, que forman parte integral de la competencia en el idioma Inglés. De acuerdo con Acosta (2019) quien manifiesta que "el aprendizaje del idioma Inglés se puede definir como el desarrollo de las cuatro competencias lingüísticas de escuchar, hablar, leer y escribir, que permite a los alumnos integrarlas y utilizarlas a través de las estrategias que cada situación exija."(p. 85)

Ante este contexto, es importante señalar que:

> Para determinar el nivel del dominio o suficiencia del idioma Inglés existen pruebas estandarizadas internacionales que establecen los niveles acordes al Marco Común Europeo de Referencia en Lenguas, (CEFRL) por sus siglas en Inglés, que clasifican la suficiencia en el manejo del idioma en seis grandes ámbitos: A1-A2 Usuario Básico, B1-B2 Usuario independiente, C1 Avanzado y C2 Nivel nativo y literario 2. La competencia lingüística requerida para que el docente enseñe la asignatura de Inglés en educación básica o bachillerato en el Ecuador es equivalente a nivel B2 de suficiencia de acuerdo con el mencionado referente.(Criollo y Vargas et al., 2020, p. 4)

El bajo desempeño de Ecuador en el dominio del idioma Inglés requiere de forma urgente la necesidad de mejorar la enseñanza del Inglés en el sistema educativo de Ecuador, abordando currículos, capacitación docente, inmersión lingüística y promoción del uso activo del idioma, métodos de enseñanza, recursos y programas de formación continua para que el país esté preparado para los desafíos y las oportunidades en un mundo cada vez más interconectado. Según Roca & Véliz (2022) manifiesta que "En América Latina, el país con mejor desempeño en el dominio del Inglés es Argentina que obtuvo 556 de un máximo de 800 puntos en el English Proficiency Index 2021. Ecuador alcanzó el penúltimo lugar con 440 puntos" (p. 1)

Es importante preparar a la población ecuatoriana para un mundo globalizado, como se menciona en el currículo de Inglés del Ministerio de Educación del Ecuador, que respalda la necesidad de priorizar la enseñanza efectiva de este idioma. el dominio del Inglés se convierte en una habilidad fundamental para la comunicación, la movilidad laboral y la participación activa en la economía y la sociedad a nivel internacional. De acuerdo con De Angelis, (2022) menciona que "En concordancia, el currículo de Inglés del Ministerio de Educación del Ecuador (2016) describe la necesidad de preparar a las y los ecuatorianos para un mundo globalizado" (p. 1)

Resulta oportuno indicar que el uso de tecnología y de actividades interactivas en Wordwall para fortalecer el léxico del Inglés en la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez se ve limitado debido a la falta de formación docente en estrategias interactivas, limitado conocimiento tecnológico, falta de acceso a información actualizada, rechazo de algunos docentes a metodologías interactivas y la preferencia por enfoques tradicionales de enseñanza. Además, es importante señalar que la utilización de un enfoque tradicional de enseñanza centrada en la memorización y la repetición puede tener efectos negativos en el aprendizaje del idioma Inglés debido a que este método pasivo no promueve la participación activa de los estudiantes, en este contexto, el desinterés, el aburrimiento y la falta de motivación pueden contribuir a la deserción escolar. Sobre la base de las consideraciones anteriores, es fundamental adoptar un enfoque más dinámico y participativo que incorpore actividades interactivas en el aula mediante la implementación de estrategias que fomenten la participación activa de los estudiantes.

Es fundamental mencionar que, en la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez, es evidente la carencia de un vocabulario sólido en Inglés entre los estudiantes de la Básica Superior, lo que, lamentablemente, conlleva a la frustración y desmotivación en el proceso de aprendizaje del idioma extranjero, no pueden expresarse ni comprender adecuadamente en Inglés lo cual afecta a su confianza y capacidad para participar activamente en clases. Para abordar este desafío, es esencial promover un enfoque equilibrado en la enseñanza del vocabulario, enfocándose en el aprendizaje de palabras y expresiones relevantes para situaciones cotidianas y específicas. Además, la práctica constante de la lectura, escucha y conversación en Inglés debe ser una parte integral de su programa de estudios, brindar a los estudiantes la oportunidad de aplicar y reforzar sus habilidades lingüísticas en contextos reales,

esto contribuirá a superar la brecha en el vocabulario y a impulsar su confianza y motivación en el aprendizaje del idioma Inglés.

En consecuencia el uso limitado de recursos interactivos y la dificultad para obtener actividades apropiadas para enriquecer el vocabulario en Inglés son desafíos significativos en el ámbito educativo actual, superar esta limitación es fundamental para impulsar la confianza y la motivación de los estudiantes de la básica superior de la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez en su proceso de aprendizaje del idioma Inglés.

1.1.1 Formulación del Problema

¿La ausencia de estrategias interactivas adecuadas para el fortalecimiento del léxico en Inglés mejorará mediante el diseño de actividades interactivas en Wordwall para estudiantes de la Básica Superior?

1.2 Objetivos de la investigación

1.2.1 Objetivo general

- Diseñar actividades interactivas en Wordwall para el fortalecimiento del léxico en Inglés para estudiantes de Básica Superior de la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez.

1.2.2 Objetivos específicos

- Establecer bases teóricas sobre el uso de herramientas tecnológicas para fortalecer el léxico del idioma Inglés como lengua extranjera.
- Diagnosticar el conocimiento de vocabulario de Inglés en los estudiantes de Básico Superior de la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez para su fortalecimiento a través del uso de actividades interactivas en Wordwall.
- Elaborar una propuesta con actividades interactivas usando Wordwall para fortalecer el léxico en Inglés en la Básica Superior de la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez
- Socializar las actividades interactivas en Wordwall a través de un taller a estudiantes y docentes del área.

1.3 Interrogantes

¿Qué conocimientos tienen los estudiantes de Básica Superior sobre la utilización de actividades en Wordwall como recurso didáctico en Inglés?

¿Cuál es la incidencia de la herramienta Wordwall para fortalecer el léxico del idioma Inglés?

¿Qué elementos tiene la herramienta Wordwall para fortalecer el vocabulario del idioma Inglés en los estudiantes de Básica Superior?

¿Qué estrategia permite dar a conocer los resultados de las actividades interactivas en Wordwall expuestas en la propuesta?

1.4 Justificación

En la actualidad la tecnología ha ganado importancia en la educación de niños, jóvenes y adultos, especialmente en la enseñanza del Inglés, gracias a su amplia gama de recursos en línea que mejoran las habilidades lingüísticas. Los estudiantes pueden practicar y mejorar su vocabulario, gramática, escucha, lectura, expresión oral y escrita, lo que les permite desarrollar un aprendizaje autónomo y autoevaluar su progreso y debilidades.

La presente investigación se enfoca en la necesidad de utilizar la plataforma Wordwall como herramienta educativa e innovadora para fortalecer el léxico del idioma Inglés, con la finalidad de que posteriormente los estudiantes desarrollen competencias comunicativas. Es evidente entonces que las actividades interactivas en la plataforma Wordwall beneficiará directamente a los estudiantes de Básica Superior de la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez, ya que la aplicación de las mismas permitirá mejorar significativamente el léxico en el idioma Inglés.

Por otra parte las autoridades y docentes de la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez se beneficiaran indirectamente, ya que este nuevo diseño de enseñanza permitirá mejorar estándares educativos en la Institución y en la sociedad en el sentido de que estará inmersa en el contexto socioformativo, tecnológico acorde a las nuevas tecnologías y a los nuevos objetivos que demanda la sociedad y el mundo globalizado en su conjunto, ante lo expuesto, se ofrecerá un modelo a seguir para otras instituciones educativas que enfrenten problemáticas similares.

Debe señalarse que el presente proyecto de investigación está enmarcado dentro de las líneas de investigación de la Universidad Técnica del Norte que menciona: “Gestión, Calidad

de la Educación, Procesos Pedagógicos e Idiomas.” De igual manera, el presente trabajo está inmerso en el Plan Nacional de Desarrollo en su numeral 7 que se refiere a potenciar las capacidades de la ciudadanía y promover una educación innovadora inclusiva y de calidad en todos los niveles.

CAPITULO II

2.1 Marco Conceptual

El aprendizaje de un nuevo idioma, especialmente el Inglés, es un desafío significativo para los estudiantes de Básica Superior de la Unidad Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez, en este contexto el léxico juega un papel crucial, ya que constituye la base para la comunicación efectiva en el idioma extranjero, sin este los estudiantes se encuentran limitados en su capacidad para comprender y expresarse en Inglés. La plataforma Wordwall ofrece una variedad de herramientas y plantillas para crear actividades interactivas que pueden hacer que el aprendizaje de nuevas palabras sea más atractivo y eficiente, facilitando la práctica repetitiva y el refuerzo positivo, elementos clave para la adquisición y retención del nuevo léxico.

De acuerdo con Manzanares & Moya (2022) que realizaron su investigación sobre Soluciones digitales para profesores en apuros: Herramientas y recursos tecnológicos para dinamizar el aula virtual concluyen que Wordwall "Alberga en su versión gratuita un importante banco de plantillas con toda clase de juegos" (p. 265), también para Rodríguez & Vera (2022) en su obra referente a Wordwall como estrategia didáctica tecnológica para el aprendizaje de las tablas de multiplicar en los estudiantes de la escuela de educación básica doce de julio afirma que Wordwall "Es una plataforma digital para cualquier docente o persona que concibe brindar o mejorar un conocimiento en los niños, niñas y adolescentes, ya que brinda la configuración de crear actividades interactivas e imprimibles." (p. 22).

De la misma manera Correa & Guaca (2022) que llevaron a cabo su investigación referente al Pensamiento Computacional a través de Wordwall y Educandy y su Impacto en las Competencias Matemáticas en el Nivel Preescolar mencionan que: "Los interactivos se reproducen en todo dispositivo con navegador web, como un ordenador, tableta, teléfono o pizarra interactiva. Los estudiantes pueden interactuar solos u orientados por el profesor dentro de la clase." (p. 38)

También es necesario mencionar que Torres, (2020) en su investigación sobre herramientas metodológicas para desarrollar la competencia léxica de los estudiantes de interpretación indica que:

> La competencia léxica muchas veces se define como aprendizaje de vocabulario y, visto así, parece algo realmente sencillo. Sin embargo, no se puede definir solamente en función de la cantidad de palabras que domine una persona, sino que, según

> Giammatteo, «la competencia léxica representa el conocimiento de la estructura y funcionamiento del sistema léxico de la lengua, en función de la cual este, sujeto a las consideraciones pragmáticas pertinentes, puede ser eficazmente utilizado por los hablantes» (2002). Por tanto, desarrollar la competencia léxica del intérprete implica conocer a profundidad la estructura y funcionamiento del sistema léxico de la lengua y de su utilización para la comprensión y creación de textos en diferentes situaciones comunicativas. (p. 2)

En este mismo orden de ideas, Williams (2022) en su trabajo de investigación sobre Uso de la aplicación web Wordwall en la enseñanza del vocabulario del idioma Inglés en los estudiantes de 1° de educación secundaria en el C. E. P. Diocesano El Buen Pastor de Los Olivos, Lima, 2021, señala que:

> El vocabulario es la llave del aprendizaje de un idioma, porque con el vocabulario suficiente los estudiantes pueden mejorar su comunicación, expresar sus ideas y comprender a otros. A la par que se puede desarrollar una mayor fluidez y una correcta expresión en el idioma, es por ello que es importante que los estudiantes adquieran un vocabulario productivo con uso de diferentes técnicas para que puedan afianzar sus conocimientos, y así, obtener aprendizajes significativos que puedan hacer uso para desarrollar su aprendizaje. (p. 44)

Con lo antes expuesto la presente investigación examinará cómo las actividades diseñadas en Wordwall pueden ser implementadas de manera efectiva en los estudiantes de la Básica Superior, y evaluará su impacto en varios aspectos del aprendizaje del vocabulario. En particular, se investigará la participación, la motivación y la retención del conocimiento de los estudiantes, conjuntamente, se abordará la personalización de las actividades de Wordwall para adaptarse a las necesidades específicas de los estudiantes de Básica Superior, considerando sus niveles de habilidad y preferencias de aprendizaje. Al final del estudio, se espera proporcionar recomendaciones prácticas para los educadores sobre cómo integrar eficazmente Wordwall en su enseñanza diaria para maximizar el aprendizaje del léxico en Inglés.

2.2 Marco Teórico

2.2.1 Aprendizaje de Segundo Idioma

El idioma Inglés es una lengua universal, es la lengua de la tecnología, el comercio y la ciencia, es habitual que las personas aprendan un segundo idioma o una lengua extranjera de diversas maneras para lograr éxito en su aprendizaje, y también emplean diferentes estrategias según el contexto. Los estudiantes de ESL (English as a Second Language) utilizan el Inglés para la comunicación social en un entorno de habla inglesa; mientras que los estudiantes de EFL (English as a Foreign Language) aprenden Inglés en un entorno donde no se habla Inglés.(Saud, 2019, p. 1).

En Ecuador, el enfoque predominante es el English as a Foreign Language (EFL), ya que el Inglés se enseña en un contexto donde no es el idioma principal. El currículo ecuatoriano para la enseñanza del Inglés como lengua extranjera en la educación básica enfatiza el desarrollo de habilidades comunicativas integrales, incluyendo la comprensión y producción de textos orales y escritos, con un enfoque en el uso práctico del idioma. (General Básica & Educación, 2019b, p. 419). Esta distinción es particularmente relevante en el contexto de mi estudio sobre el diseño de actividades interactivas en Wordwall para el fortalecimiento del léxico en Inglés para estudiantes de Básica Superior, la tecnología, a través de actividades interactivas, puede apoyar este enfoque al reforzar el vocabulario y hacer el aprendizaje más dinámico y significativo.

2.2.2 Las teorías de aprendizaje

2.2.2.1 Constructivismo

La investigación adopta el constructivismo como teoría general, la cual sostiene que el aprendizaje de una lengua es un proceso activo en el que se utilizan y modifican los modelos mentales para mejorar la comprensión (Tigse, 2019, p. 2).

Continuando con el mismo orden de ideas de acuerdo con el modelo constructivista de Piaget, menciona que las experiencias previas de un individuo sirven como punto de partida para la creación de nuevas estructuras mentales que se relacionan directamente con el objeto de conocimiento. La teoría de Piaget explica cómo, a medida que los niños crecen, se van alejando del uso de objetos concretos y contextos específicos, adquiriendo progresivamente la capacidad de manipular mentalmente conceptos simbólicos en contextos abstractos e hipotéticos. Por otro

lado, Vygotsky complementa esta perspectiva al señalar que el conocimiento se construye a través de la interacción social, considerando tanto a las personas como al entorno y la cultura como elementos clave en este proceso. La coexistencia y complementariedad entre el constructivismo cognitivo (Piaget) y el constructivismo social (Vygotsky) alimentará la reflexión posterior sobre la construcción del conocimiento.(Aparicio & Ostos, 2018, p. 116)

Ante lo expuesto en esta investigación, el constructivismo proporciona un marco teórico adecuado para el diseño de actividades interactivas en Wordwall dirigidas a fortalecer el léxico en Inglés de los estudiantes de Básica Superior, al considerar que el aprendizaje es un proceso activo y social, las actividades en Wordwall se diseñan para aprovechar las experiencias previas de los estudiantes y fomentar la interacción social; de esta manera no solo ayudan a los estudiantes a adquirir nuevo vocabulario, sino que también facilitan la construcción de conocimiento a través de la práctica repetitiva y la interacción con sus compañeros y el entorno, lo que permite que los estudiantes construyan su propio conocimiento y avancen de un estado cognitivo a otro mediante la interacción y la reflexión.

2.2.2.2 Conectivismo

Para Siemens & Fonseca (2004) la introducción de la tecnología y el reconocimiento de las conexiones como parte del aprendizaje están llevando a las teorías de aprendizaje hacia la era digital. Ahora, el conocimiento se origina más allá del ámbito individual de las personas y está en constante evolución. En el conectivismo, el conocimiento en las redes no está sujeto al control de ninguna entidad organizativa, sino que surge de manera caótica entre los nodos interconectados. Siemens afirma que:

> El aprendizaje es un proceso que ocurre al interior de ambientes difusos de elementos centrales cambiantes – que no están por completo bajo control del individuo. El aprendizaje (definido como conocimiento aplicable) puede residir fuera de nosotros (al interior de una organización o una base de datos), está enfocado en conectar conjuntos de información especializada, y las conexiones que nos permiten aprender más tienen mayor importancia que nuestro estado actual de conocimiento. (p. 5)

En el contexto educativo, el conectivismo y su vínculo con el aprendizaje mediante redes educativas consideran factores motivacionales, cognitivos y socioculturales que afectan la incorporación del individuo a estas redes durante su proceso formativo. Los principios del conectivismo se convierten así en un referente conceptual para comprender la realidad actual

en torno a los procesos de construcción del conocimiento. (Ortiz & Corrêa, 2020, p. 9).

El conectivismo, centrado en la era digital y la influencia tecnológica en la educación, es particularmente relevante para esta investigación, las actividades interactivas en Wordwall están diseñadas para aprovechar las redes y conexiones digitales, promoviendo un aprendizaje distribuido y complejo, coherente con los principios conectivistas, al incorporar estas teorías, a la investigación se establece que las actividades no solo sean efectivas para la adquisición de nuevo vocabulario, sino que también se basen en fundamentos sólidos sobre cómo los estudiantes de Básica Superior aprenden y retienen conocimientos en la era digital,, asegurando la alineación con los principios conectivistas y maximiza el uso de herramientas tecnológicas en el proceso educativo.

2.2.3 Métodos de enseñanza

La metodología para la enseñanza del Inglés como lengua extranjera (EFL) ha evolucionado, pasando de enfoques pasivos y orientados al docente a métodos más activos que ponen al estudiante en el centro del proceso de aprendizaje. En la década de 1950, el método de "Traducción Gramatical" se enfocaba en la traducción de textos y el estudio de la gramática, con poca atención a la conversación y la pronunciación, resultando en estudiantes que sabían gramática, pero no podían conversar. Luego, el método audiolingual priorizaba escuchar y hablar, pero de manera repetitiva y monótona, limitando la capacidad de los estudiantes para usar el Inglés en contextos variados. En la década de 1980, el método comunicativo revolucionó la enseñanza al fomentar la comunicación entre los estudiantes en clase. Según el “English Proficiency Index” (EF, 2017), Ecuador tiene un bajo nivel de Inglés, ubicándose en el puesto 55 de 80 países. Esto se atribuye en parte a las metodologías utilizadas en la enseñanza del Inglés en las escuelas. (Agnes et al., 2018, p. 3).

Hoy en día, la enseñanza de idiomas ha evolucionado enormemente, adoptando enfoques más comunicativos y tecnológicos que buscan desarrollar habilidades integrales como la comprensión auditiva, el habla, la lectura y la escritura. Sin embargo, el legado de los primeros métodos sigue influyendo en las prácticas actuales, proporcionando una base sólida sobre la cual se han construido los métodos modernos de enseñanza de idiomas. En este sentido, la innovación es crucial en este campo, entendida como un cambio que introduce elementos nuevos y diferentes a lo convencional. Esto ocurre en la enseñanza de lenguas extranjeras, donde se han planteado diversas propuestas para hacer las clases más dinámicas y efectivas,

alejándose de lo tradicional. Estas propuestas abarcan desde lo didáctico, con métodos basados en la adquisición de competencias del habla, el uso de material auténtico y la representación de situaciones comunicativas de la vida diaria, hasta la integración de la tecnología en el proceso formativo. (Cárdenas, 2020, p. 1).

La innovación en el campo educativo es crucial, la introducción de elementos nuevos y distintos a lo convencional es primordial por lo que Wordwall es una plataforma digital que permite la creación de actividades interactivas, haciendo las clases más dinámicas y efectivas, esta herramienta se adapta a las necesidades y estilos de aprendizaje de los estudiantes de la Básica Superior facilita la práctica del léxico en Inglés a través de juegos y ejercicios en línea.

2.2.4 Métodos tradicionales

El Grammar Translation Method (GTM) se originó a principios del siglo XIX y fue defendido principalmente por Karl Plotz, siendo desarrollado posteriormente por el estadounidense Sears en 1845. Basado inicialmente en la enseñanza del latín y el griego como lenguas cultas, este método se expandió para el aprendizaje de otras lenguas europeas. En este sentido, considera la lengua como un conjunto de reglas que deben observarse, estudiarse y analizarse, con el objetivo de capacitar a los estudiantes en la lectura y el análisis de la literatura en la lengua. Sus procedimientos se enfocaban en el análisis deductivo de la gramática, la memorización léxica, morfológica y sintáctica, la traducción de textos literarios y el análisis contrastivo. Además, la corrección inmediata de errores era crucial. En este contexto, la gramática se enseñaba de manera deductiva, con explicaciones exhaustivas, ejercicios de huecos y memorización de reglas. (Nofuentes, 2019, p. 4)

Por otro lado, el Direct Method (DM) surgió a finales del siglo XIX, ganando prominencia a principios del siglo XX, particularmente en Alemania y Francia, desarrollado por figuras como François Gouin y Maximilian Berlitz. Este método destaca la necesidad de utilizar y practicar el idioma, en lugar de centrarse en la enseñanza teórica de las reglas gramaticales, fomentando así la expresión oral. En contraste con el GTM, el DM conecta directamente la palabra extranjera con la realidad que denomina, sin recurrir al uso de la lengua materna. Los estudiantes no aprenden explícitamente las normas gramaticales, sino que se les guía para que las infieran a través de su experiencia práctica con el idioma. (Albukbak & Msimeer, 2021, p. 7) Asimismo, el Método Audio-Lingual (ALM) se hizo popular en las universidades de América del Norte durante las décadas de 1950 y 1960, siendo similar al DM

en que los estudiantes utilizan el lenguaje de manera directa, sin recurrir a la lengua materna. Sin embargo, a diferencia del DM, el ALM no pone énfasis en la enseñanza de vocabulario, sino que se centra en la repetición sistemática de las estructuras básicas de las oraciones y la pronunciación. (Gooding De Palacios, 2020, p. 6).

Los métodos tradicionales de enseñanza del Inglés, son cruciales para la investigación porque proporcionan una base histórica sobre la cual se han desarrollado enfoques más modernos, comprender los mismos nos permite apreciar cómo las prácticas pedagógicas han evolucionado desde la memorización y repetición hasta estrategias más integradas y comunicativas. Este contexto histórico es fundamental para evaluar el impacto y la efectividad de los métodos actuales, como los enfoques basados en tecnología y aprendizaje interactivo, en el fortalecimiento del léxico en Inglés.

2.2.5 Métodos contemporáneos

Es pertinente presentar un análisis sobre el contexto histórico de algunos métodos contemporáneos de enseñanza que se han utilizado en la educación de idiomas a lo largo de la historia de la enseñanza/aprendizaje del Inglés. Se abordará seis métodos que han marcado una gran influencia en la enseñanza del este idioma. A saber, estos métodos son: Total Physical Response (TPR), Silent Way (SW), Community Language Learning (CLL), Suggestopedia (SUG), Natural Approach (NA) y Communicative Language Teaching (CLT).

Tabla 1
Métodos contemporáneos

METODOS CONTEMPORANEOS	CARACTERISTICAS	AUTOR	ROLES DEL MAESTRO-ESTUDIANTE
Total Physical Response (TPR)	Enfoque en la comprensión auditiva antes de la producción verbal, usando comandos físicos para enseñar el idioma. Reduce la ansiedad, útil para principiantes. Limitado en la enseñanza de aspectos avanzados del idioma.	James Asher, 1960s, Utilizado globalmente, investigaciones en EE. UU.	**Docente:** Comandante, da instrucciones físicas que los estudiantes siguen. **Estudiante:** Reactivo, responde físicamente a los comandos.
Silent Way	Uso de objetos físicos y minimización de la intervención del profesor. Los alumnos desarrollan	Caleb Gattegno, 1970s, Utilizado en varios países.	**Docente:** Guía silencioso, facilita el aprendizaje con mínimos comentarios.

	criterios internos para la corrección. Fomenta la autonomía y el autoaprendizaje. Puede ser frustrante para algunos estudiantes por la falta de intervención del profesor.		**Estudiante:** Autónomo, explora y corrige sus propios errores.
Community Language Learning (CLL)	Basado en conceptos de consejería psicológica, enfatiza la colaboración y el apoyo grupal en el aprendizaje. Crea un ambiente de apoyo y reduce la ansiedad. Puede ser difícil de implementar en grupos grandes.	Charles A. Curran, 1970s, Principalmente en EE. UU., adaptado a diversas culturas.	**Docente:** Consejero, crea un ambiente de apoyo y colaboración. **Estudiante:** Colaborativo, aprende a través de la interacción grupal y el apoyo mutuo.
Suggestopedia	Uso de música, arte y relajación para mejorar la capacidad de aprendizaje. Ambiente relajado que facilita el aprendizaje. Métodos no convencionales pueden no ser aceptados por todos los educadores.	Georgi Lozanov, 1970s, Bulgaria, y otros países adaptados.	**Docente:** Facilitador relajado, utiliza música y arte para crear un ambiente relajado. **Estudiante:** Receptivo, aprende en un ambiente libre de estrés.
Natural Approach (NA)	Basado en la exposición comprensible y la adquisición del idioma en contextos naturales. Gramática no se enseña directamente en clase. Facilita el aprendizaje natural y la adquisición del idioma. Menos enfoque en la corrección explícita de errores gramaticales.	Tracy Terrell, Stephen Krashen, Finales de los 1970s - principios de los 1980s, Introducido en California, EE. UU.	**Docente:** Proveedor de input comprensible, facilita la comunicación en el idioma objetivo. **Estudiante:** Adquirente, aprende a través de la exposición y la interacción natural.
Communicative Language Teaching (CLT)	Enfatiza la interacción y el uso del idioma en contextos auténticos. Mejora las habilidades comunicativas y la fluidez. Puede no enfatizar suficientemente la precisión gramatical.	Hymes, Canale y Swain, Finales de los 1970s, Utilizado internacionalmente, desarrollo en Canadá y Reino Unido.	**Docente:** Facilitador comunicativo, crea oportunidades para la comunicación auténtica. **Estudiante:** Interactivo, participa activamente en actividades comunicativas.

Nota: Elaboración propia. Fuente: "Teaching English as a Foreign Language" de Ag. Bambang Setiyadi, 2020.

Según Richards y Rodgers en su libro Approaches and Methods in Language Teaching, el método más comúnmente utilizado es el comunicativo, que surgió en la década de 1980. Ellos señalan que este enfoque ha dado lugar a nuevas y más contemporáneas ramificaciones empleadas para la enseñanza del Inglés. El método comunicativo incluye algunas variantes, tales como la enseñanza basada en contenido (Content-Based Teaching), la instrucción basada en tareas (Task-Based Instruction) y el aprendizaje integrado de contenido y lengua (CLIL). (Peña, 2019, p. 29).

2.2.6 Enfoque Comunicativo

La Enseñanza Comunicativa de Lenguas (CLT), también conocida como "Enfoque Comunicativo", ha revolucionado la enseñanza de segundas lenguas y lenguas extranjeras. A diferencia del tradicional Método Audio-Lingual (ALM), el CLT se basa en la interacción como medio y objetivo final del aprendizaje, promoviendo el uso del lenguaje en situaciones reales y significativas. En este enfoque, los estudiantes aprenden y practican el idioma a través de la interacción entre ellos, con el instructor y con materiales auténticos, como textos escritos para hablantes nativos. Así, las clases se transforman en espacios dinámicos donde se conversan experiencias personales, se debaten temas de actualidad y se desarrollan habilidades lingüísticas en un contexto natural. Además, el CLT permite a los estudiantes incorporar sus propias experiencias y conocimientos en el proceso de aprendizaje, haciéndolo más personal y significativo. Finalmente, se anima a utilizar el idioma en la vida cotidiana, extendiendo el aprendizaje más allá del aula. (Holbekova et al., 2021, p. 9).

En 2012, el Ministerio de Educación del Ecuador incluyó en los lineamientos curriculares nacionales de enseñanza del Inglés objetivos organizados en habilidades, que establecen componentes de la competencia comunicativa que los estudiantes deben dominar al final de cada año escolar en la educación primaria y secundaria. Este análisis sostiene que el enfoque comunicativo es el único y oficial para la enseñanza del Inglés como lengua extranjera en el país.(Sánchez & Pérez, 2020, p. 14)

2.2.6.1 Content-Based Instruction (CBI)

La Instrucción Basada en Contenidos (CBI) o la Enseñanza de Idiomas Basada en Contenidos (CBLT) es un enfoque comunicativo para la enseñanza de un segundo idioma que organiza el programa de enseñanza alrededor del contenido en lugar de un programa de estudios lingüístico. Este enfoque, promovido inicialmente por San Agustín y resurgido en la década de

1980, se fundsamenta en los principios de la enseñanza comunicativa de idiomas. En lugar de centrarse en la gramática, funciones u otras unidades lingüísticas, CBI se enfoca en la comunicación real sobre temas de interés fuera del dominio del lenguaje. Este enfoque también utiliza diversas técnicas como demostraciones, imitaciones y presentaciones audiovisuales para ayudar a comprender el significado en la enseñanza de idiomas. Además, CBI no solo mejora la competencia lingüística sino que también promueve el desarrollo cognitivo y social de los estudiantes al utilizar el contenido como medio para la enseñanza del idioma. (Stein-Smith, 2020, p. 41)

2.2.6.2 Task-Based Learning

El aprendizaje basado en tareas (TBL) es un enfoque pedagógico que destaca la aplicación práctica de las habilidades lingüísticas mediante tareas o proyectos de la vida real, integrando el aprendizaje en contextos auténticos. Este método se fundamenta en la idea de que la participación activa en tareas con un propósito específico no solo mejora la competencia lingüística, sino también el desarrollo cognitivo. El impacto transformador del TBL en la educación de idiomas se demuestra en numerosos estudios de caso convincentes. (Peng, 2024, p. 2)

2.2.6.3 Content and Language Integrated Learning (CLIL)

De acuerdo a Montalto (2011) citado por Peña, (2019) , en su libro "CLIL Guide Book," explica que esta metodología sostiene que la instrucción es más efectiva cuando se consideran las necesidades de los estudiantes, lo que ayuda a mantener la motivación y crea un vínculo afectivo con el aprendizaje del Inglés como lengua extranjera. De esta manera, el docente usa el contenido (en Inglés) como medio para introducir el lenguaje. Por ejemplo, para enseñar el tiempo futuro (will), se puede utilizar el contenido relacionado con problemas ambientales para abordar el parte gramatical. Este método ha ganado relevancia en los currículos de países donde se enseña Inglés como lengua extranjera. Además, el libro destaca que este enfoque desarrolla competencias lingüísticas, cognitivas y sociales, permitiendo a los estudiantes adquirir habilidades de manera satisfactoria tanto en el contenido enseñado como en el punto gramatical. (p. 33)

2.2.7 Métodos actuales

Con el avance de la humanidad, los métodos de aprendizaje del Inglés también han evolucionado, Los primeros enfoques de enseñanza, que en su tiempo fueron efectivos, han quedado obsoletos debido a la modernización impulsada por las tecnologías de la información y la comunicación. Estas nuevas herramientas han dinamizado el proceso de enseñanza y aprendizaje del Inglés, facilitando la educación a distancia. Sin embargo, a pesar de que la enseñanza remota y virtual puede sustituir en cierta medida a la presencial, la interacción directa entre personas sigue siendo esencial. La observación de la persona, su lenguaje corporal y gestos durante la enseñanza del Inglés son aspectos fundamentales que no pueden ser completamente replicados a través de una pantalla.

2.2.7.1 Flipped learning

El aprendizaje invertido, o flipped learning, es una técnica educativa relativamente reciente que ha visto un aumento significativo en popularidad durante la última década. Esta metodología destaca por sus beneficios potenciales. Consiste en que los estudiantes acceden a los materiales de la lección antes de la clase y participan en actividades de aprendizaje activo o en ejercicios guiados por el instructor durante el tiempo de clase. Aunque los enfoques específicos pueden variar, la idea central es que al trasladar la instrucción del conocimiento básico fuera del aula, el tiempo de clase se aprovecha mejor para involucrar a los estudiantes en experiencias de aprendizaje activo. Esto promueve el desarrollo de resultados de aprendizaje más diversos y complejos, en comparación con lo que se suele lograr en una configuración de clase tradicional.(Bredow et al., 2021, p. 1)

2.2.7.2 E- Learning

E-learning es un fenómeno reciente, surgido con el desarrollo de Internet en la década de los noventa; no obstante, es innegable que los orígenes del e-learning están vinculados a la educación a distancia, ya que ambos comparten la idea de que el uso de medios puede facilitar el aprendizaje masivo sin necesidad de interacción presencial. (Gros & García, 2023, p. 3) Se puede manifestar que el aprendizaje electrónico se ha expandido rápidamente, utilizando una variedad de tecnologías y dispositivos como computadoras portátiles, teléfonos inteligentes y tabletas para acceder a recursos de aprendizaje.

La tecnología ha transformado profundamente la educación y los métodos de enseñanza y aprendizaje. Tradicionalmente, el acceso a los materiales de aprendizaje estaba restringido a unas pocas personas, y la colaboración y la comunicación se limitaban a los estudiantes de la misma clase, sin embargo, hoy en día, una gran cantidad de recursos de aprendizaje en diferentes formatos (texto, imágenes, audio, videos) están disponibles a través de Internet, fomentando el aprendizaje a su propio ritmo y superando las fronteras geográficas. Además, se han ampliado las oportunidades de colaboración y las funciones de comunicación interactiva, como wikis, foros, chats y actividades entre pares.(Al-Fraihat et al., 2020, p. 4)

Ante lo expuesto la integración del e-learning en la educación contemporánea es fundamental para esta investigación sobre el uso de actividades interactivas en Wordwall para mejorar el léxico en Inglés, e-learning ha transformado radicalmente el acceso y la interacción con los materiales educativos, Utilizando tecnologías de la información y la comunicación, facilita el aprendizaje en línea, ofreciendo una amplia variedad de recursos que permiten a los estudiantes de Básica Superior aprender a su propio ritmo y colaborar sin restricciones geográficas, esta evolución tecnológica es crucial para diseñar actividades efectivas en Wordwall, optimizando la adquisición de vocabulario en un entorno de aprendizaje interactivo y dinámico.

2.2.7.3 M- learning

La adopción del m-learning en la educación podría ser atribuida a la mejora de la infraestructura de redes, al incremento del ancho de banda de Internet y a los avances en la conexión inalámbrica de estas tecnologías. Además, el m-learning brinda la posibilidad de impartir educación en cualquier lugar y en cualquier momento (Alowayr & Al-Azawei, 2021, p. 2).

Las diversas generaciones de telefonía móvil, actualmente conocidas como 4G, 5G, nos permiten realizar múltiples tareas desde sus teléfonos inteligentes o smartphones. Estas tareas abarcan desde funciones básicas como llamadas telefónicas, envío de mensajes de texto, servicios de geolocalización, redes sociales y correos electrónicos, entre muchas otras funciones accesibles a través de aplicaciones disponibles. En este contexto tecno-social, soportado por el uso de celulares inteligentes, emerge el aprendizaje electrónico móvil, también conocido como m-learning. (Salica & Almirón, 2021, p. 2).

El aprendizaje a través de dispositivos móviles ha revolucionado el ámbito educativo, ya que la mayoría de los estudiantes utilizan sus teléfonos celulares o tabletas debido a su comodidad y eficiencia, para realizar tareas y consultas de manera más rápida. En consecuencia, se puede afirmar que la generación actual ha integrado procesos tecnológicos hasta el punto de que el uso de estos recursos se ha vuelto indispensable. (Zamora, 2019, p. 9)

La adopción del m-learning en la educación de los estudiantes de Básica Superior es esencial ya que la conexión inalámbrica ha hecho que el m-learning sea accesible en cualquier lugar y momento, las tecnologías móviles permiten a los estudiantes usar smartphones para tareas educativas, aprovechando aplicaciones que facilitan el aprendizaje, este contexto tecno-social ha revolucionado el ámbito educativo, haciendo indispensable el uso de estos recursos. Integrar m-learning con Wordwall mejora la eficiencia del aprendizaje y alinea la educación con las demandas tecnológicas actuales.

2.2.7.4 B- learning Tecnicas o estrategias

"El aprendizaje combinado se considera ampliamente como un enfoque que combina los beneficios que ofrecen los componentes del aprendizaje presencial y en línea." (Rasheed et al., 2020, p. 1). "El aprendizaje combinado es un híbrido de las tradicionales experiencias presenciales y del aprendizaje electrónico." (Kumar et al., 2021, p. 1). El aprendizaje combinado es una estrategia educativa que integra la enseñanza presencial tradicional con la enseñanza en línea dentro de un mismo entorno, en la era del avance tecnológico, esta tendencia está en auge. El aprendizaje combinado es una idea innovadora que fusiona diversos campos importantes como la metodología de la enseñanza, la tecnología educativa, y los métodos de enseñanza y aprendizaje en línea. (Larson & Fieler, 2019, p. 24).

"Un punto importante y destacable es que trabajar en e-learning debe necesitar equipamiento como un dispositivo inteligente para acceder, conexión de red, calidad de conexión, etc." (Razeeth et al., 2019, p. 7). Como respuesta a esta interrogante Yuliyana et al., (2021) dice que la investigación actual reitera la capacidad de la tecnología informática para generar un entorno de aprendizaje interactivo y atractivo, lo cual puede impactar positivamente la adquisición de conocimientos, habilidades y percepciones de los estudiantes. Una modalidad que aprovecha el uso de Internet en instituciones educativas es el modelo de aprendizaje combinado (blended learning). (p. 669)

La ciencia y la tecnología avanzan a un ritmo vertiginoso, lo que subraya la importancia

de satisfacer las crecientes demandas de información en la era de la globalización, este progreso tecnológico acelerado está transformando diversos aspectos de nuestras vidas, especialmente en el ámbito educativo, donde está influyendo en la forma en que utilizamos los medios durante el proceso de aprendizaje. La integración de la tecnología de la información en la educación puede facilitar tanto a educadores como a estudiantes la realización de actividades de aprendizaje. Un ejemplo de esto es el uso de la tecnología para promover el desarrollo del carácter estudiantil a través del modelo de aprendizaje combinado. (Yulianti & Sulistiyawati, 2020, p. 56).

En la era del "internet", ni la enseñanza puramente presencial ni la exclusivamente en línea satisfacen completamente las necesidades de formación en las universidades. El aprendizaje combinado, que fusiona lo mejor de la enseñanza en línea y la tradicional en el aula, rompe las barreras de tiempo y espacio, otorgando mayor flexibilidad en la enseñanza. Esta modalidad es ideal para implementar la enseñanza móvil, llevando a los estudiantes desde un conocimiento superficial hacia una comprensión más profunda, y cumpliendo con los objetivos de formación en conocimiento, habilidades y calidad. Es una tendencia clave en la educación superior. A través de la práctica, queda claro que el aprendizaje combinado supera al modelo tradicional, lo que motiva a los profesores a adoptar métodos de enseñanza más avanzados para mejorar la calidad y eficacia de su enseñanza, y alienta a los estudiantes a disfrutar de la experiencia del aprendizaje personalizado. (Song, 2020, p. 4)

El enfoque multidistribución para mejorar los resultados del aprendizaje y reducir los costos de entrega del contenido hace que el aprendizaje combinado sea más efectivo. En este contexto, la "combinación" implica la integración de contenidos digitales y actividades en el aula, sirviendo como una etapa intermedia entre la enseñanza presencial y la entrega de contenido completamente en línea. Aunque no existe una única forma estandarizada de implementar el aprendizaje combinado, un modelo pedagógico bien diseñado y ejecutado por profesores capacitados puede ofrecer una práctica de aprendizaje coherente y ordenada para los estudiantes. (Kumar et al., 2021, p. 1)

Por lo general, se considera que el aprendizaje combinado es una forma eficaz de aprender, ya que integra las mejores cualidades tanto del aprendizaje tradicional en el aula como del aprendizaje en línea. En este sentido, se observa que tanto el aprendizaje en persona como el aprendizaje en línea presentan sus respectivas ventajas; por ejemplo, se destaca que el

aprendizaje en línea es beneficioso para el desarrollo personal, mientras que se reconoce las ventajas del aprendizaje en persona, como la interacción directa con los instructores, la retroalimentación oportuna y la comunicación con los compañeros. (Namyssova et al., 2019, p. 28).

El modelo de aprendizaje combinado en línea es una modalidad educativa que integra tanto actividades sincrónicas como asincrónicas mediante el uso de videoconferencias y aplicaciones de escritorio en lugar de las clases presenciales convencionales. Este enfoque implica alternar regularmente entre actividades en tiempo real, como discusiones o conferencias, y actividades que se realizan de forma independiente o en equipo. Además, este modelo ha evolucionado para incluir el MOOC combinado, una variante en la que se complementa un curso masivo y abierto en línea con encuentros presenciales. En este caso, los estudiantes acceden a los materiales del MOOC fuera del horario de clase y luego participan en reuniones presenciales para llevar a cabo discusiones o actividades. (Aksak et al., 2023, p. 66).

Para Kumar et al., (2021) El aprendizaje mixto es una fusión de la experiencia tradicional en el aula y el aprendizaje en línea, donde se integran contenidos digitales y actividades en el aula. Se sitúa entre la instrucción en el aula y el aprendizaje completamente en línea, siendo una forma de integración digital en la enseñanza. A diferencia del e-learning, el aprendizaje mixto se implementa en modelos planificados y puede ofrecer más accesibilidad al contenido del curso, mejorar la efectividad pedagógica y facilitar la interacción en el curso. No existe una forma estándar de implementar el aprendizaje mixto, pero un modelo pedagógico bien diseñado es esencial para proporcionar una práctica de aprendizaje consistente y efectiva, desarrollada por un cuerpo docente capacitado. (p. 2).

El aprendizaje combinado es tan variado como lo son las necesidades educativas, adoptando diversas formas y enfoques según el contexto. En algunos cursos, se utiliza para enriquecer la enseñanza tradicional con recursos electrónicos y visuales, mientras que en otros se integra la instrucción en línea con la presencial, adaptándose así a diferentes horarios y estilos de aprendizaje.(Picciano, 2019, p. 96).

La integración del aprendizaje combinado en la presente investigación es crucial debido a su capacidad para fusionar métodos tradicionales y modernos, el mismo que al combinar elementos de la enseñanza presencial y en línea, permite una flexibilidad y adaptabilidad que optimiza la experiencia educativa, este enfoque aprovecha las ventajas del aprendizaje en el

aula y las oportunidades del aprendizaje digital, facilitando el acceso a recursos interactivos en línea como los que ofrece Wordwall. Esta modalidad educativa, que integra actividades sincrónicas y asincrónicas, promueve una experiencia de aprendizaje más completa y personalizada, mejorando la retención del vocabulario. Así, el aprendizaje combinado no solo enriquece el proceso educativo de los estudiantes de Básica Superior, sino que también apoya la implementación efectiva de herramientas digitales en el aula, alineándose con las demandas y tendencias contemporáneas educativas.

2.2.7.5 Gamificación

La gamificación es una estrategia educativa que adapta los elementos de los videojuegos al entorno educativo, fomentando la motivación y el compromiso de los estudiantes en el proceso de aprendizaje; esta técnica se fundamenta en dos tipos de motivación: externa, donde los alumnos buscan recompensas para continuar participando, e interna, donde se genera un deseo intrínseco de desbloquear niveles y alcanzar metas. A través de la gamificación, los estudiantes pueden adquirir conocimientos de manera más efectiva y eficiente, ya que la diversión, el entretenimiento y la innovación son pilares fundamentales de esta metodología. (Parrales et al., 2023, p. 9).

Diversos autores coinciden en que el juego es un componente esencial en el ámbito educativo. Mediante el juego, los estudiantes pueden desarrollar habilidades sociales, imaginación y creatividad. Por lo tanto, se considera una experiencia de aprendizaje invaluable y crucial para el desarrollo integral del alumno. (García, 2019, p. 12).

Incorporar juegos dinámicos en las asignaturas incrementará el interés de los estudiantes en aprender, ya que consideran que las tareas tradicionales son "aburridas" y les restan tiempo de su principal interés, que es jugar. Además, jugar facilita el aprendizaje y resulta fundamental aprovechar esta etapa para aplicar métodos tan efectivos. (De Gracia et al., 2021, p. 8).

Ante lo manifestado, la gamificación emerge como una estrategia educativa innovadora que integra elementos y dinámicas propias del juego en el proceso de enseñanza-aprendizaje, la incorporación de la gamificación en el contexto de la enseñanza del léxico en Inglés, a través de herramientas como Wordwall, no solo enriquece la experiencia educativa, sino que también facilita un entorno de aprendizaje interactivo y dinámico, el juego adquiere nuevos significados y aplicaciones, potenciando así la efectividad del aprendizaje al hacer que el proceso sea más

atractivo, interactivo y motivador, aprovechando la naturaleza lúdica para facilitar la adquisición y retención del nuevo vocabulario.

2.2.8 TIC en educación

En la era actual, la sociedad experimenta una creciente digitalización e interconexión, impulsada por la transformación digital que afecta todos los aspectos de la vida cotidiana, desde la comunicación hasta el aprendizaje y el trabajo. En este contexto, la competencia digital, reconocida por el Parlamento Europeo y el Consejo como una habilidad clave desde 2006 y reafirmada en 2018, emerge como una necesidad imperante. Esta competencia abarca habilidades, conocimientos y actitudes que permiten el uso seguro, crítico y responsable de las tecnologías digitales en diversos contextos. En el siglo XXI, la competencia digital se posiciona como un componente esencial de la ciudadanía para el desarrollo pleno de los individuos a lo largo de su vida. (Castañeda et al., 2023, p. 9) .

Las TIC, en el contexto de la educación digital, han traído múltiples ventajas, entre ellas se destaca una mayor motivación por parte de los alumnos, cuando las TIC se integran en su rutina educativa diaria, el proceso de aprendizaje, así como la realización de trabajos y tareas, se vuelve significativamente más atractivo y agradable. (García, 2019, p. 133).

El empleo de la tecnología en la enseñanza y aprendizaje del Inglés como lengua extranjera (EFL) ha ganado una notable relevancia y atención en las últimas décadas a nivel mundial. Esto ha llevado a la integración de habilidades tecnológicas en los procesos educativos, haciendo que la enseñanza y el aprendizaje dependan más de la tecnología. La incorporación de diversos dispositivos avanzados en la educación ha dado lugar a numerosos enfoques y métodos basados en la tecnología, lo que ha facilitado en gran medida la superación de las restricciones de tiempo y espacio, permitiendo a los estudiantes estudiar en cualquier momento y lugar. Estas tendencias también han promovido una nueva práctica de aprendizaje y enseñanza, transformando la educación tradicional en el aula hacia el aprendizaje electrónico (E-learning).

Ante lo expuesto, el desarrollo de la tecnología ha revolucionado la enseñanza del Inglés como lengua extranjera, haciendo que el e-learning y las herramientas digitales se conviertan en componentes esenciales de la educación moderna. En este contexto, Wordwall se destaca como una herramienta poderosa que facilita la creación de actividades interactivas en línea, alineadas con los principios del conectivismo, al integrar actividades educativas en un entorno

digital, Wordwall permite a los estudiantes interactuar y participar de manera más efectiva, mejorando la adquisición de vocabulario y la retención del mismo.

A continuación, se presenta varias herramientas tecnológicas que pueden ser utilizadas para el desarrollo académico.

Tabla 2
Herramientas tecnológicas

Recurso	Descripción	Enlace/tutorial	Relación con la destreza de escritura
Educaplay	Conocida como una herramientas con fácil acceso y manejo para la realización de actividades como crucigramas, sopa de letras, acertijos o dictados.	https://www.youtube.com/watch?v=fM6LhVueIvM&ab_channel=PuntoTICUAC	Permite la práctica de dictados. Fomenta la escritura activa a través de ejercicios como crucigramas y sopas de letras. Trabaja con material adaptado para la escritura.
Duolingo	Plataforma gratuita de enseñanza de idiomas que permite aprender Inglés, francés, alemán, entre otros. Cuenta con aproximadamente 120 millones de usuarios y es muy popular para el aprendizaje en línea.	https://www.youtube.com/watch?v=ldeo1e6hpnA&list=PLWUHlUvSOzePxmebRd4wo5hdV4sEMjCbj&ab_channel=Duolingo	Proporciona ejercicios de escritura para reforzar la ortografía y gramática. Ofrece correcciones automáticas y retroalimentación inmediata.
Genially	Se considera como una excelente herramienta para crear una variedad de contenidos como infografías, presentaciones interactivas, carteles e imágenes interactivas. Facilita la creación de juegos a partir de presentaciones interactivas y se puede vincular con otras herramientas virtuales.	https://www.youtube.com/watch?v=VzbdaMnGPpo&list=PLcUcUtMkkZWuJ7naCUExtOItiYO097uxH	F Facilita la creación de actividades interactivas para escribir. Puede incluir tareas de escritura colaborativa a partir de presentaciones dinámicas, facilita la creación de presentaciones interactivas. Puede integrar material audiovisual para mejorar la comprensión.
Kahoot	Plataforma gratuita para crear cuestionarios de evaluación y organizar concursos en el salón de clases. Los estudiantes utilizan un dispositivo móvil para responder a preguntas	https://www.youtube.com/watch?v=pANtMqNWBek&t=11s&ab_channel=TicsBrothers	Permite ejercicios de escritura rápida en actividades competitivas. Refuerza la escritura a través de cuestionarios interactivos.

	seleccionando su alias o nombre de usuario.		
Quizizz	Web/app gratuita para crear cuestionarios online de manera lúdica y divertida. Los estudiantes pueden responder en un juego en directo, como tareas o de manera individual. Utilizada en todos los niveles educativos y en procesos de capacitación en el trabajo	https://www.youtube.com/watch?v=cvqM3Zy6tkE&ab_channel=Maestro21	Proporciona ejercicios de escritura con retroalimentación inmediata. Permite la elaboración de respuestas escritas en cuestionarios personalizados.
Liveworksheets	Es una herramienta gratuita que permite que los docentes transformen sus tradicionales fichas imprimibles en hojas con ejercicios auto corregibles, ahorrando tiempoy papel Permite actividades como selección múltiple, emparejar, grabar mensajes, entre otros.	https://www.youtube.com/watch?v=p8XVRjM4YMw&ab_channel=EducaTIC	Facilita la corrección automática de ejercicios de escritura. Permite crear fichas interactivas con actividades de escritura como completar frases o redacción.

Fuente: Elaboración propia *Nota:* Herramientas tecnológicas más utilizadas en la educación.

2.2.9 Wordwall

Williams (2022) en su trabajo de investigación sobre Uso de la aplicación web Wordwall en la enseñanza del vocabulario del idioma Inglés en los estudiantes de 1° de educación secundaria en el C. E. P. Diocesano El Buen Pastor de Los Olivos, Lima, 2021, señala que:

> El vocabulario es la llave del aprendizaje de un idioma, porque con el vocabulario suficiente los estudiantes pueden mejorar su comunicación, expresar sus ideas y comprender a otros. A la par que se puede desarrollar una mayor fluidez y una correcta expresión en el idioma, es por ello que es importante que los estudiantes adquieran un vocabulario productivo con uso de diferentes técnicas para que puedan afianzar sus conocimientos, y así, obtener aprendizajes significativos que puedan hacer uso para desarrollar su aprendizaje. (p. 44)

De igual manera para Rodríguez & Vera (2022) en su obra referente a Wordwall como

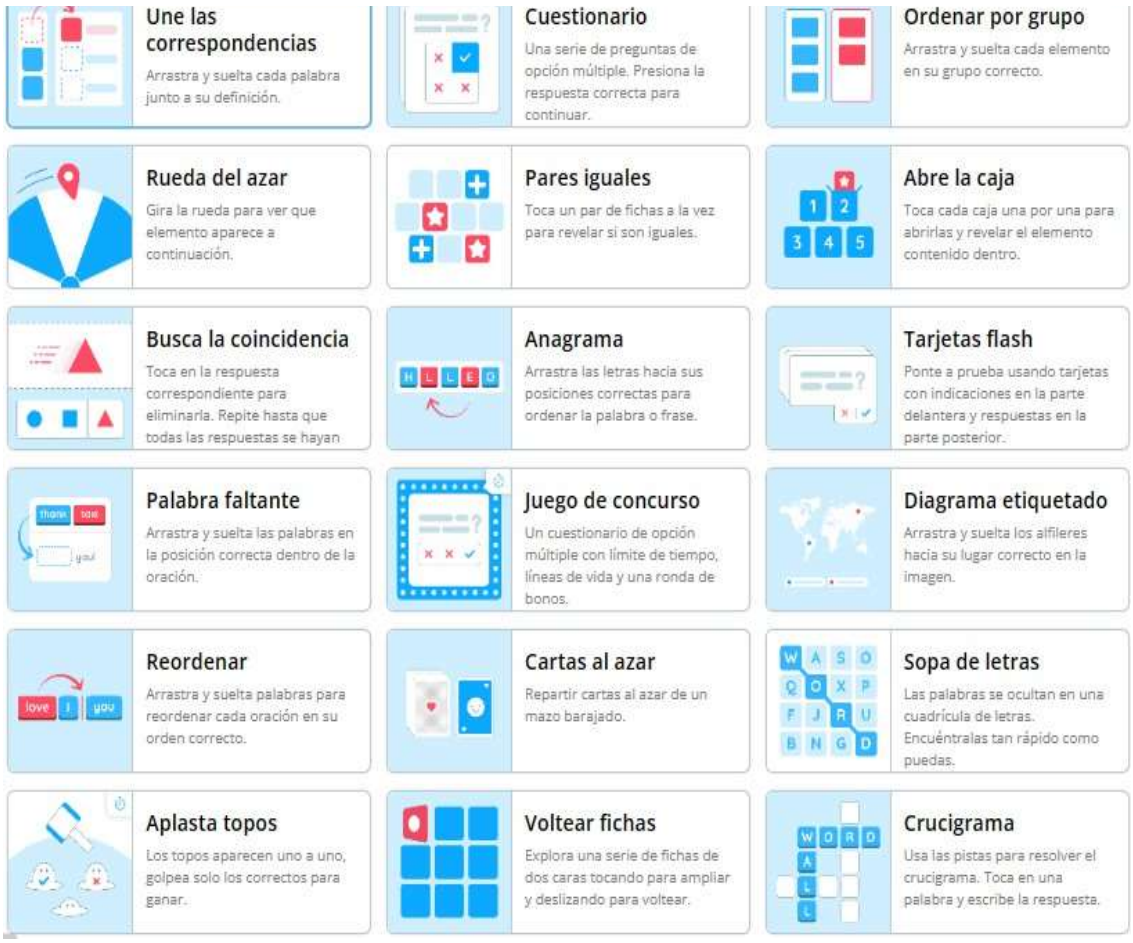
estrategia didáctica tecnológica para el aprendizaje de las tablas de multiplicar en los estudiantes de la escuela de educación básica doce de julio afirma que Wordwall "Es una plataforma digital para cualquier docente o persona que concibe brindar o mejorar un conocimiento en los niños, niñas y adolescentes, ya que brinda la configuración de crear actividades interactivas e imprimibles." (p.22)

También es necesario mencionar que Torres, (2020) en su investigación sobre Herramientas metodológicas para desarrollar la competencia léxica de los estudiantes de interpretación indica que:

> La competencia léxica muchas veces se define como aprendizaje de vocabulario y, visto así, parece algo realmente sencillo. Sin embargo, no se puede definir solamente en función de la cantidad de palabras que domine una persona, sino que, según Giammatteo, «la competencia léxica representa el conocimiento de la estructura y funcionamiento del sistema léxico de la lengua, en función de la cual este, sujeto a las consideraciones pragmáticas pertinentes, puede ser eficazmente utilizado por los hablantes» (2002). Por tanto, desarrollar la competencia léxica del intérprete implica conocer a profundidad la estructura y funcionamiento del sistema léxico de la lengua y de su utilización para la comprensión y creación de textos en diferentes situaciones comunicativas. (p. 2)

Con lo expuesto se puede manifestar que, en la actualidad, Wordwall se destaca como una herramienta innovadora para fortalecer el vocabulario del idioma Inglés, transformar la dinámica del aula virtual, esta plataforma digital ofrece una amplia gama de plantillas de juegos y actividades interactivas que pueden ser utilizadas, su versatilidad permite a los educadores crear recursos educativos adaptados a diferentes niveles y necesidades, promoviendo una enseñanza más dinámica y participativa. Wordwall facilita la implementación de actividades educativas que combinan la interactividad con la posibilidad de imprimir materiales, haciendo que el aprendizaje sea más accesible y atractivo para estudiantes de Básica Superior. Esta capacidad para integrar recursos digitales en el aula refleja un avance significativo en la forma en que los docentes de Inglés pueden utilizar la tecnología para enriquecer el proceso de enseñanza y aprendizaje, es importante destacar que el alcance de la propuesta de investigación se centra en mejorar el léxico del idioma Inglés en estudiantes de la Básica Superior de la Unidad Educativa José Miguel Leoro.

Figura 1
Plantillas de Wordwall



Nota: La tabla contiene 18 plantillas en la versión gratuita de la plataforma Wordwall. Fuente: Wordwall (2023). https://wordwall.net/create/picktemplate

2.2.10 Enseñanza de Inglés en el Ecuador

La enseñanza del idioma Inglés en Ecuador ha experimentado una transformación notable en las últimas décadas, impulsada por la globalización y la creciente necesidad de competencias lingüísticas en un mundo interconectado, este proceso ha incorporado métodos comunicativos y tecnológicos modernos, dejando atrás los enfoques tradicionales que se centraban en la memorización y la repetición. Hoy en día, se enfatiza el desarrollo integral de habilidades como la comprensión auditiva, el habla, la lectura y la escritura, siguiendo un enfoque más holístico y práctico.

El gobierno y las instituciones educativas en Ecuador han reconocido la importancia del Inglés como una herramienta esencial para la participación en la economía global y el acceso a

la información y el conocimiento. En consecuencia, han adoptado políticas y programas que promueven la enseñanza del Inglés desde los niveles más básicos de la educación. De acuerdo a Calle et al, (2012) citado por Llanos & Criollo (2022) afirma que la reforma curricular en el área de Inglés liderada por el Mineduc y el British Council a través del proyecto denominado Reforma Curricular para el Desarrollo del Aprendizaje de Inglés o Curriculum Reform and Development for the Learning of English (CRADLE), fue aplicado a los colegios a nivel nacional",. La mejora de esta reforma cambio la realidad del aula y se evidenció la utilización de textos y materiales auditivos y de evaluación. (p. 11)

2.2.11 Currículo de Inglés

El currículo de Inglés en Ecuador, conforme a la Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI), está diseñado para asegurar que los estudiantes adquieran habilidades comunicativas en el idioma desde los primeros niveles de educación, la ley establece un enfoque comunicativo y progresivo que abarca desde la educación inicial hasta el bachillerato, con el objetivo de preparar a los estudiantes para interactuar eficazmente en un entorno global, además, el currículo incorpora aspectos interculturales que buscan integrar el aprendizaje del idioma Inglés a la diversidad cultural del país.

Según la (Ley Orgánica De Educación Intercultural, 2015) indica que:

Art. 42.- Nivel de educación general básica.- La educación general básica desarrolla las capacidades, habilidades, destrezas y competencias de las niñas, niños y adolescentes desde los cinco años de edad en adelante, para participar en forma crítica, responsable y solidaria en la vida ciudadana y continuar los estudios de bachillerato. La educación general básica está compuesta por diez años de atención obligatoria en los que se refuerzan, amplían y profundizan las capacidades y competencias adquiridas en la etapa anterior, y se introducen las disciplinas básicas garantizando su diversidad cultural y lingüística. (p. 39)

De acuerdo a General Básica & Educación (2019) indica que:

El enfoque del plan de estudios de Inglés como lengua extranjera propuesto es comunicativo, consistente con la intención expresada en los Documentos del Ministerio de Educación: Actualización y Fortalecimiento Curricular 2010. Dentro de este enfoque, la propuesta enfatiza el desarrollo de los cuatro ejes comunicativos habilidades en lugar de aprendizaje de contenidos lingüísticos, porque el objetivo de la lengua extranjera aprender no

es convertir a los estudiantes en expertos en lingüística que puedan conceptualizar y descifrar los distintos componentes de la lengua, sino los futuros ciudadanos que son competentes en el uso de una segunda lengua para la comunicación oral y escrita. En este contexto, la competencia lingüística se define como la capacidad de comunicarse eficazmente. (p. 415)

2.2.12 Básica superior

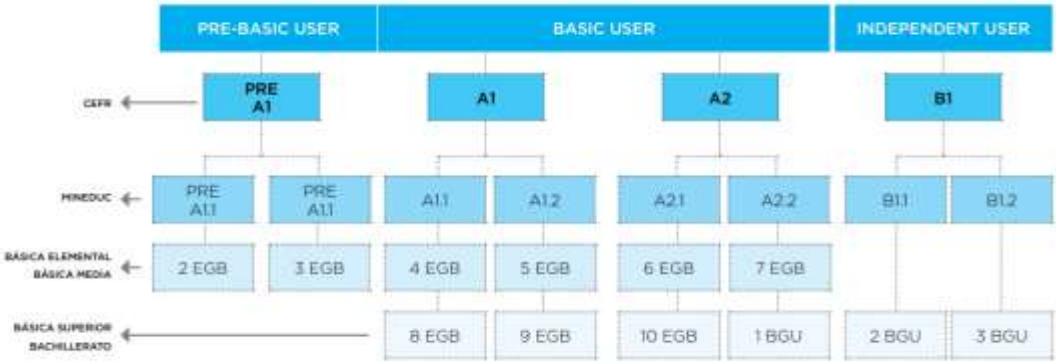
Según la ley de Educación General Básica & Educación, (2019) menciona que:

> El nivel de Educación General Básica se divide en cuatro (4) subniveles: 1. Preparatoria, que corresponde a 1.º grado de Educación General Básica y preferentemente se ofrece a los estudiantes de cinco (5) años de edad; 2. Básica Elemental, que corresponde a 2.º, 3.º y 4.º grados de Educación General Básica y preferentemente se ofrece a los estudiantes de 6 a 8 años de edad; 3. Básica Media, que corresponde a 5.º, 6º. y 7.º grados de Educación General Básica y preferentemente se ofrece a los estudiantes de 9 a 11 años de edad; y, 4. Básica Superior, que corresponde a 8.º, 9.º y 10.º grados de Educación General Básica y preferentemente se ofrece a los estudiantes de 12 a 14 años de edad. (p. 22)

Asimismo menciona que en el ámbito educativo en el Ecuador, el aprendizaje del Inglés presenta un reto particular en los niveles de Educación General Básica Media y Superior (EGBM y EGBS), bajo la descripción de codificación del currículo como English as a Foreign Language (EFL). Se espera que los estudiantes alcancen un nivel A2 al finalizar el 7º EGB. Sin embargo, una gran parte de este conocimiento será revisada en los primeros años de EGBS (8º, 9º, 10º EGB) en contextos más adecuados para adolescentes. Este proceso de reciclaje del idioma, combinado con nuevo vocabulario y gramática, aborda las diferencias de competencia entre estudiantes de diversas escuelas primarias y facilita su transición a una enseñanza más formal y exigente en la secundaria. (p. 421)

El siguiente cuadro, Niveles de competencia: enfoque ramificado, ilustra los niveles de Inglés que se esperan para los estudiantes en EGB y BGU.

Figura 2
Levels of Proficiency: Branching Approach.



Nota: Niveles de Inglés. Fuente: E., & Educación, M. DE. (2019). *Introducción general Subnivel SUPERIOR.* www.educacion.gob.ec (p. 422)

2.2.13 Marco Común Europeo

El Marco Común Europeo de Referencia (MCER) es reconocimiento a nivel internacional el cual describe el dominio de un idioma y es ampliamente aceptado en Europa y en muchas partes del mundo. Desarrollado por el Consejo de Europa en los años 90, este marco fue parte de una estrategia para fomentar la colaboración entre los países europeos, promoviendo la movilidad internacional y el plurilingüismo en ámbitos educativos, culturales, científicos, económicos y laborales. (Palacio et al., 2021, p. 36).

De acuerdo con De La Cruz et al., n.d. (2021) indica que El Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas (MCER), desarrollado por el Consejo de Europa, es un estándar internacional ampliamente utilizado en Europa y aceptado globalmente. Este marco clasifica las habilidades lingüísticas en seis niveles progresivos (A1, A2, B1, B2, C1, C2) y proporciona una guía detallada para la enseñanza y evaluación de lenguas extranjeras. En Ecuador, el MCER se utiliza para medir el aprendizaje del Inglés y evaluar áreas de competencia. A diferencia de exámenes como el TOEFL y IELTS, que evalúan habilidades específicas en lectura, comprensión auditiva, habla y escritura, el MCER ofrece una estructura descriptiva que permite interpretar los resultados de manera estandarizada a través de los seis niveles de competencia que tienen correspondencia con los niveles del MCER para que de esa manera se pueda interpretar de forma standard los resultados. (p. 18)

Tabla 3
Descripción de los niveles de aprendizaje de una lengua según el MCER

Nivel	Descripción	Ejemplo

C2	Capacidad para interactuar con materiales de alta exigencia académica o cognitiva, utilizando la lengua con niveles de rendimiento incluso superiores al hablante nativo medio.	PUEDE rastrear textos en busca de información relevante y entender el tema principal, leyendo casi a la velocidad de un hablante nativo.
C1	Capacidad para comunicarse con gran eficacia, adecuándose al registro y adaptándose a temas desconocidos.	PUEDE responder a preguntas hostiles con confianza y negociar en un debate.
B2	Capacidad para lograr la mayoría de los objetivos de comunicación y expresarse en una variedad de temas.	PUEDE actuar como anfitrión en una visita y ofrecer una explicación detallada de un lugar.
B1	Capacidad para expresarse de manera limitada en situaciones predecibles y tratar información no rutinaria de forma general.	PUEDE informarse sobre cómo abrir una cuenta bancaria en gestiones sencillas.
A2	Capacidad para procesar información sencilla y directa y comenzar a expresarse en contextos conocidos.	PUEDE participar en conversaciones rutinarias sobre temas sencillos y predecibles.
A1	Capacidad básica para comunicarse e intercambiar información de forma sencilla.	PUEDE hacer preguntas sobre un menú y entender respuestas simples.

Nota: Niveles de aprendizaje de una lengua según el MCER. Fuente: Revista Cognosis. (p.19)

Para la realización de la presente investigación, nos enfocaremos en el desarrollo de habilidades en expresión escrita, en este sentido, el (Marco Común Europeo de Referencia para las Lenguas: Aprendizaje, Enseñanza, Evaluación Volumen Complementario, 2001) nos proporciona orientación relevante al respecto:

Tabla 4
Expresión escrita en general MCER

	Expresión escrita en general
C2	Elabora textos complejos con claridad y fluidez, y con un estilo apropiado y eficaz y una estructura lógica que ayudan al/la lector/a a identificar las ideas importantes.
C1	Elabora textos claros y bien estructurados sobre temas complejos resaltando las ideas principales, ampliando con cierta extensión y profundidad, defendiendo sus puntos de vista con ideas complementarias, razones y ejemplos relevantes, y termina con una conclusión apropiada. Utiliza la estructura y las convenciones de una variedad de géneros textuales, variando el tono, el estilo y el registro en función del/la destinatario/a, el tipo de texto y el tema abordado.
B2	Elabora textos claros y detallados sobre una variedad de temas relacionados con su área de interés, sintetizando y evaluando información y argumentos procedentes de varias fuentes.
B1	Elabora textos sencillos y cohesionados sobre una variedad de temas conocidos dentro de su área de interés enlazando una serie de elementos breves y concretos en una secuencia lineal.
A2	Elabora una serie de frases y oraciones sencillas enlazadas con conectores sencillos tales como y, pero y porque.

A1	Aporta información sobre cuestiones de relevancia personal (por ejemplo, lo que le gusta y lo que no le gusta, familia, mascotas) usando palabras/signos sencillas/os y expresiones básicas. Elabora frases y oraciones sencillas y aisladas.
Pre-A1	Da información personal básica por escrito (por ejemplo, nombre, dirección, nacionalidad), tal vez consultando un diccionario.

Nota: Niveles de aprendizaje de una lengua según el MCER referente a la expresión escrita en general. Fuente: extraída de MARCO COMÚN EUROPEO Volumen complementario. (2001). www.coe.int/lang-cefr (p. 79)

2.2.14 English Skills

"Hay dos tipos de medios de comunicación: verbales y no verbales. Las verbales incluyen los siguientes tipos de actividades del habla: - productivas (escribir y hablar); - receptivas (leer y escuchar)" (Kukharska, 2022, p. 2). Ante lo manifestado podemos indicar que, en la enseñanza del Inglés, las habilidades fundamentales comprenden la comprensión auditiva, la expresión oral, la lectura y la escritura, estas competencias son esenciales para comunicarse eficazmente y entender el idioma en diversos contextos, un enfoque equilibrado en el desarrollo de estas habilidades es crucial para alcanzar una competencia comunicativa integral.

- ***Receptivas***

De acuerdo a Brown, H. D. (2014) citado por Masduqi et al.,(2023) menciona que: Las habilidades receptivas, también conocidas como habilidades pasivas, son aquellas en las que los estudiantes simplemente reciben y comprenden información sin necesidad de producirla. Estas habilidades incluyen la escucha y la lectura. Al aprender un nuevo idioma, los estudiantes generalmente comienzan con la comprensión receptiva de los nuevos elementos y luego avanzan hacia el uso productivo del idioma. La relación entre las habilidades receptivas y productivas es compleja, ya que cada conjunto de habilidades apoya naturalmente al otro.(p. 3)

- **Reading**

"En el proceso de lectura se requiere una combinación de actividades complejas, como comprender el significado del vocabulario, los fonemas y las oraciones." (Syakur et al., 2020, p. 3). Ante lo cual podemos manifestar que estas habilidades son fundamentales para que los estudiantes no solo descifren palabras, sino que también comprendan y analicen el contenido de manera crítica. El desarrollo de estas competencias requiere estrategias pedagógicas integradas que aborden cada uno de estos aspectos de manera holística y dinámica.

- **Listening**

"Escuchar es una habilidad crucial que desempeña un papel significativo en la comunicación efectiva, ya sea en relaciones personales o en entornos profesionales, la capacidad de escuchar de manera activa y atenta puede mejorar las relaciones y generar confianza". (Fayzullayeva, 2023, p.1)

Los estudiantes encuentran difícil dominar la habilidad de escuchar por varias razones. En primer lugar, comienzan a aprender Inglés a través de la lectura en lugar de la escucha, lo cual es diferente en la misma medida que la escritura difiere del habla. En segundo lugar, los materiales de las grabaciones suelen ser leídos por hablantes nativos de Inglés, con pocos acentos variados, mientras que los profesores de Inglés en muchos contextos, suelen ser locales. Esto hace que los estudiantes, no acostumbrados a la pronunciación de los nativos, tengan dificultades para entender textos hablados por ellos. Además, cuando los hablantes nativos se comunican, lo hacen a una velocidad normal, lo que resulta demasiado rápido para que los estudiantes puedan seguir el ritmo, esta velocidad impide que los estudiantes ajusten su velocidad de escucha a un ritmo cómodo, dificultando la comprensión. (Teppa et al., 2022)

- ***Productivas***

De acuerdo con (Masduqi et al., 2023) indica que: "Las habilidades productivas, conocidas como habilidades activas, incluyen hablar y escribir. se llaman habilidades activas porque los estudiantes producen el idioma después de recibirlo y comprenderlo." (p. 6) Por lo cual estas habilidades activas requieren que los estudiantes articulen y estructuren sus pensamientos en Inglés, permitiendo una comunicación efectiva y la aplicación práctica del conocimiento adquirido.

- **Speaking**

"Hablar es una de las habilidades que los estudiantes deben dominar en Inglés. Es una habilidad productiva que produce voz para compartir ideas, información y expresar significado al interactuar con otras personas." (Arini & Wahyudin, 2022, p. 1).

De acuerdo a Miranda & Wahyudin (2023) indican algunos consejos útiles sobre cómo desarrollar habilidades para hablar Inglés entre ellos tenemos: "Aprende vocabulario nuevo, porque en Inglés siempre encontrarás palabras nuevas. entonces, como maestro tienes que

ayudar a los estudiantes a querer seguir conociendo palabras nuevas para mejorar su Inglés." (p. 2).

Ante lo expuesto podemos indicar que hablar es una habilidad clave en el aprendizaje del Inglés, es la capacidad de transmitir información y participar en interacciones significativas, es esencial que los estudiantes amplíen constantemente su vocabulario, ya que el conocimiento de nuevas palabras facilita una comunicación más precisa y fluida. En este proceso, el papel del docente es crucial al motivar a los estudiantes a explorar y aprender nuevas palabras, promoviendo así una mejora continua en sus habilidades de expresión oral.

- **Writing**

De acuerdo a Hayes & Flower (1980) citado por (Cer, 2019) menciona que: "Escribir es un proceso complejo, ya que es una de las habilidades necesarias para generar los símbolos y signos requeridos para expresar nuestras emociones y pensamientos." (p. 2).

La habilidad de escribir en Inglés, es crucial para expresar ideas de manera clara y coherente por escrito, esta competencia no solo abarca la correcta utilización de la gramática y el vocabulario, sino también la capacidad de estructurar textos lógicos y persuasivos. Para desarrollar habilidades de escritura efectivas, los estudiantes deben practicar la redacción de diferentes tipos de textos, desde ensayos hasta correos electrónicos, prestando especial atención a la organización de ideas y la precisión en la expresión. El proceso de escritura también involucra la revisión y edición de textos, habilidades esenciales para mejorar la calidad y efectividad de la comunicación escrita.

Hay tres tipos de escritura: libre, controlada y guiada. Cada tipo de escritura tiene sus propias reglas y debe seguir etapas o procesos adecuados. El proceso de escritura consta de cuatro pasos: planificación, redacción, edición (revisión) y la versión final. La planificación ayuda al escritor a considerar el propósito. La estructura del contenido, el uso del lenguaje, los lectores y a mantenerse en el tema elegido. La edición y la revisión consisten en verificar aspectos relacionados con la gramática, la ortografía, la mecánica, la elección del vocabulario, la coherencia y la organización. La versión final es el último paso en el proceso de redacción. Los estudiantes de Inglés no dominan automáticamente la habilidad de escribir, ya que requiere un proceso largo y mucho esfuerzo para adquirir esta habilidad. (Toba et al., 2019, p. 12).

2.2.15 Léxico

En las últimas décadas, el aprendizaje y la enseñanza del vocabulario en Inglés han cobrado gran importancia debido a su papel crucial en el dominio de la lengua. Sin embargo, en la educación secundaria en Ecuador, se observa una falta de atención a este aspecto, ya que la mayoría de los docentes aún emplean métodos tradicionales centrados en la memorización de palabras y significados, lo que convierte a los estudiantes en receptores pasivos del lenguaje. Esto provoca que perciban el aprendizaje de vocabulario como una tarea tediosa, lo cual afecta su motivación y su capacidad comunicativa. Aunque se ha demostrado que los estudiantes aprenden mejor cuando eligen palabras de su entorno o las adquieren a través de actividades dentro y fuera del aula, muchos dependen del aprendizaje incidental y de técnicas como el uso de diccionarios bilingües, que son poco efectivas. Como resultado, los estudiantes no alcanzan un nivel adecuado de competencia en inglés, ya que su limitada reserva de vocabulario se debe a la forma en que los docentes planifican y enseñan este contenido, generando dificultades a lo largo de su proceso formativo. (Bravo & Alves, 2020, p. 10)

El aprendizaje de vocabulario es esencial para desarrollar las demás habilidades lingüísticas en la adquisición de un nuevo idioma, como la escritura, la lectura, la comprensión auditiva y la expresión oral. De hecho, al comunicarse con otra persona, no basta con conocer únicamente palabras básicas, sino que es necesario saber contextualizarlas adecuadamente y emplearlas de manera óptima, demostrando un manejo efectivo del lenguaje. (Moran & Jimenez, 2022, p. 19)

De acuerdo con Torres & Conza (2023) indican que “El vocabulario es uno de los aspectos lingüísticos más importantes a la hora de aprender inglés como lengua extranjera (EFL), ya que es la herramienta para comunicarse, y con un amplio vocabulario, las personas podrán transmitir sus ideas fácilmente” (p. 2)

CAPITULO III

MARCO METODOLÓGICO

3.1 Descripción del área de estudio / Descripción del grupo de estudio

La presente investigación se realizará en la Unidad Educativa "José Miguel Leoro Vásquez" de la ciudad de Ibarra, Parroquia San Antonio, enfocada a la Básica Superior que cuenta para el año lectivo 2023-2024 con 237 estudiantes y 4 docentes del área de Inglés

Figura 3
Descripción del área de estudio

Nota: La imagen ilustra la descripción del área de estudio. Fuente: Información tomada de: https://www.google.com.ec/maps/place/Ecuador/@-1.3145435,-94.5931214,5z/data=!3m1!4b1!4m6!3m5!1s0x902387dda89a4bd5:0x9d76af04119c3702!8m2!3d-1.831239!4d-78.183406!16zL20vMDJrMWI?entry=ttu

3.2 Enfoque y tipo de investigación

La investigación se fundamenta en un enfoque de investigación mixta donde según Trujillo et al. (2019) manifiesta que: El enfoque de investigación mixta se caracteriza por combinar las metodologías cuantitativas y cualitativas, aprovechando sus respectivas fortalezas y las similitudes que comparten. En los últimos años, ha adquirido mayor importancia al adaptarse a diversas situaciones y contextos donde surgen fenómenos e interrogantes de investigación. Este enfoque, promueve la elección del método más apropiado para cada estudio en particular. Fundamentalmente, la perspectiva mixta implica la integración sistemática de

procesos tanto empíricos como críticos, unificando datos numéricos, verbales, textuales, visuales y simbólicos, lo que facilita una comprensión más profunda y global de los problemas en el ámbito científico. De esta manera, el investigador logra obtener una visión más enriquecedora al examinar datos, generar resultados significativos a través de la combinación de enfoques cualitativos y cuantitativos, respaldados por diversas técnicas y herramientas. (p. 23)

En lo referente al tipo de investigación, y con respecto a las fuentes de información, se trata de una investigación de campo, ya que se realizará la recopilación directa de datos en el lugar donde se desarrolla el estudio, según Sandoval (2022) menciona que: "el trabajo de campo es muy importante para conocer de forma directa las realidades, interactuar con los actores sociales, conocer las percepciones y voces de sus procesos y dinámicas sociales, económicas, laborales, políticas, culturales, aprender de sus saberes y conocimientos". (p. 5)

La propuesta de investigación se centra en mejorar el léxico del idioma Inglés en estudiantes de la Básica Superior de la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez mediante la utilización de actividades interactivas en la plataforma Wordwall. El estudio analizará el impacto de estas actividades en el desarrollo del vocabulario de los estudiantes.

En este mismo sentido y según su alcance, la propuesta se fundamenta en una investigación descriptiva, con el fin de describir la situación tal como se presenta en la realidad, de acuerdo con Ochoa (2020) indica que:

> Un estudio descriptivo es aquel que pertenece a la investigación cuantitativa y que presenta una sola variable de estudio denominada variable de interés. Por la naturaleza de este estudio, al ser univariado, se deben tener en consideración los factores que se encuentran en el entorno de la misma. Estos factores se les suele denominar de caracterización porque se encuentran involucrados con la variable de interés y se obtienen de la población. La cantidad de factores de caracterización dependerá de la pericia del investigador al partir de su experiencia y son planteamientos empíricos. (p.9)

Además, el presente trabajo se basa en una investigación documental que se basa en la revisión de fuentes bibliográficas, como libros, artículos, informes y otros documentos. De acuerdo con Guzmán (2021) manifiesta que:

El método documental, el cual parte de la búsqueda bibliográfica, caracterizándose por la exploración en fuentes primarias o de primera mano y secundarias o de segunda mano de información utilizadas en el ámbito académico siendo las más conocidas los libros y artículos en revistas científicas entre otras. (p. 3)

Finalmente, para la recolección de información y datos es mediante la utilización de dos técnicas la encuesta y la entrevista.

- **Encuesta:** Se realizará una encuesta para conocer los puntos de vista de los estudiantes con relación al uso de herramientas tecnológicas en el aprendizaje del idioma Inglés como lengua extranjera. Se hará uso de un cuestionario con preguntas cerradas que permitirán realizar un análisis cuantitativo en relación con la investigación.
- **Entrevista:** Se llevará a cabo una entrevista con el propósito de obtener la perspectiva de los docentes de Inglés sobre la utilización de tecnología en la enseñanza del Inglés como lengua extranjera. Se empleará un enfoque de entrevista estructurada que constará de preguntas cerradas, con el fin de realizar un análisis cualitativo en el contexto de la investigación.
- **Test:** Se realizará un test diagnóstico al inicio del proceso para evaluar el nivel de conocimiento de los estudiantes en relación al vocabulario en Inglés.

3.3 Población

La presente investigación se llevará a cabo en la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez de San Antonio de Ibarra, que cuenta con un total de 1,106 estudiantes y 54 docentes, abarcando tanto la sección matutina como la vespertina desde el nivel inicial hasta tercero de bachillerato. Sin embargo, para este estudio, se enfocará exclusivamente en la sección vespertina, que alberga a 237 estudiantes de nivel de básica superior y 4 docentes del área de Inglés.

Es importante destacar que se llevará a cabo el cálculo de muestreo aplicando el 95% de confiabilidad y con 5% de error, que consecuentemente se obtiene un tamaño de la muestra de 147 estudiantes, con 4 docentes del área de Inglés.

Tabla 5
Población

Estratos poblacionales	Número total
Docente del área de Inglés de la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez	4
Estudiantes de Básica Superior de la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez	237
Total	241

*Nota: D*ocentes de Inglés y estudiantes de la Básica Superior. Fuente: Elaboración propia (2023).

3.4 Procedimiento de investigación

El procedimiento que se llevará a cabo para la realización del proyecto de investigación será elaborar la redacción del diseño, seleccionar la población, solicitar a la autoridad respectiva de la Institución el permiso para aplicar las encuestas a los estudiantes de Básica Superior y docentes del área de Inglés, establecer horarios para su aplicación, diseñar gráficos de los resultados obtenidos en el programa de Excel para su respectivo análisis

En base a las consideraciones anteriores la presente investigación se realizará mediante las siguientes fases:

Fase 1: Establecer bases teóricas sobre el uso de herramientas tecnológicas para fortalecer el léxico del idioma Inglés como lengua extranjera.

Se llevará a cabo la tarea de establecer las bases teóricas relacionadas con el uso de herramientas tecnológicas para fortalecer el léxico del idioma Inglés como lengua extranjera, en esta etapa, se realiza una revisión exhaustiva de la literatura y se recopilan teorías, conceptos y enfoques relacionados con la integración de tecnología en la enseñanza y el aprendizaje del Inglés; además, se busca comprender las estrategias, las mejores prácticas y los resultados de investigaciones previas relacionadas con el tema. Esta fase proporciona el marco teórico necesario para fundamentar y respaldar el enfoque de la investigación y sus objetivos.

Fase 2: Diagnosticar el conocimiento de vocabulario de Inglés en los estudiantes de la Básica Superior de La Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez para su fortalecimiento a través del uso de actividades interactivas en Wordwall.

Se realizará un diagnóstico del conocimiento de vocabulario en Inglés de los estudiantes de la Básica Superior de la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez con el objetivo principal de evaluar el nivel de competencia de los estudiantes en cuanto a su vocabulario en Inglés. Para ello, se hará uso de un cuestionario con preguntas dirigida a los estudiantes y la entrevista estructurada para los docentes de Inglés con el propósito de obtener información importantes para llevar a cabo la presente investigación.

La finalidad de este diagnóstico es identificar las áreas específicas en las que los estudiantes necesitan fortalecer su vocabulario, una vez finalizada esta fase, se tendrá datos sólidos de las necesidades individuales y grupales de los estudiantes en cuanto a su conocimiento del léxico en Inglés, lo que servirá de base para el diseño de las actividades interactivas en Wordwall.

Fase 3: Elaborar una propuesta con actividades interactivas usando Wordwall para fortalecer el léxico en Inglés en los estudiantes de la Básica Superior de La Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez

Se desarrollará una propuesta pedagógica que incluirá actividades interactivas en línea creadas con la herramienta Wordwall para fortalecer el léxico en Inglés de los estudiantes de la Básica Superior de la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez. Estas actividades interactivas contendrán ejercicios y recursos multimedia destinados a enriquecer y ampliar el vocabulario de los mismos. Dichas actividades abordarán una variedad de temas y aspectos del idioma, adaptándose a los objetivos de aprendizaje específicos establecidos en la investigación.

Es necesario reconocer el aporte de Sabogal (2019) el cual indica que el modelo ADDIE, es una estructura utilizada en el diseño de programas de enseñanza y representa las cinco fases principales del proceso de diseño instruccional que significa Análisis, Diseño, Desarrollo, Implementación y Evaluación. Este enfoque interactivo permite que los diseñadores revisen y ajusten el proceso en cada etapa, basándose en la retroalimentación obtenida. Además, cada fase del proceso se basa en los resultados de la fase anterior, asegurando una progresión coherente hacia el objetivo final. Es decir, lo que se produce en una etapa se convierte en la base para la siguiente fase, lo que garantiza una transición fluida y un diseño pedagógico efectivo (p. 27).

De acuerdo con Mcgriff S (2000) indica las cinco fases que plantea el modelo ADDIE:

Análisis: En esta etapa se identifican las necesidades de aprendizaje y se realizan evaluaciones para comprender el contexto, los objetivos del aprendizaje y las características de los estudiantes.

Diseño: En esta fase se planifican los objetivos de aprendizaje, se determinan las estrategias instruccionales, se elaboran los materiales educativos y se diseñan las actividades de aprendizaje.

Desarrollo: Aquí se crean los materiales educativos y se desarrollan los recursos de aprendizaje de acuerdo con el diseño previamente establecido.

Implementación: En esta etapa se implementa el curso o programa de aprendizaje en el entorno educativo, y se llevan a cabo las actividades de enseñanza y aprendizaje planificadas.

Evaluación: Finalmente, se evalúa la efectividad del curso o programa de aprendizaje en función de los objetivos establecidos, y se realizan ajustes y mejoras según sea necesario para futuras iteraciones (p. 5). El modelo ADDIE es flexible y adaptable, lo que permite a los diseñadores instruccionales personalizar el proceso según las necesidades específicas del contexto educativo y del público objetivo.

3.4. Análisis de los datos

En cuanto al proceso de análisis de datos, como técnica de recolección se aplicará una encuesta con preguntas cerradas, una vez aplicada las encuestas se procederá a realizar el análisis respectivo mediante la representación gráfica de barras en el programa Microsoft Excel; también se realizará el análisis cualitativo con la información recolectada de los docentes.

3.5. Consideraciones bioéticas

Para la presente investigación se ha tomado en consideración la confidencialidad al momento de aplicar las encuestas, además se lleva a cabo la solicitud formal de autorización de sus representantes legales, así como de los docentes del área de Ingles; de la misma manera se da cumplimiento a las autorías en las investigaciones que han sido referenciados cumpliendo las normas APA séptima edición.

CAPITULO IV

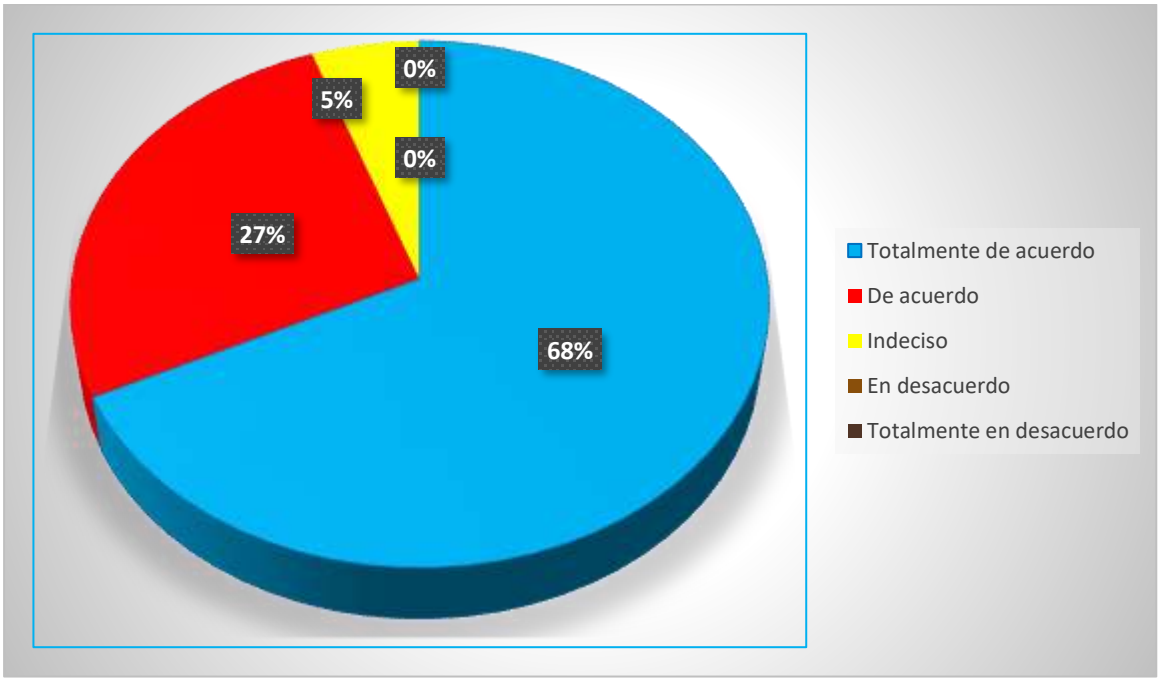
4. RESULTADOS Y DISCUSION

4.4. Evaluación de conocimientos

El análisis detallado de diversas respuestas revelará percepciones y preferencias significativas entre los estudiantes encuestados sobre el Diseño de actividades interactivas en Wordwall para el fortalecimiento del léxico en Inglés para estudiantes de Básica Superior de la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez. Los datos destacarán una alta valoración general del idioma como una habilidad crucial, aunque también señalarán desafíos y variaciones en la percepción de la dificultad asociada con el aprendizaje de nuevo vocabulario. Estos hallazgos subrayarán la importancia de ajustar estrategias educativas para mejorar la efectividad y accesibilidad del proceso de enseñanza aprendizaje del idioma Inglés.

Encuesta de los estudiantes

Figura 4
Importancia del idioma Inglés en la formación académica

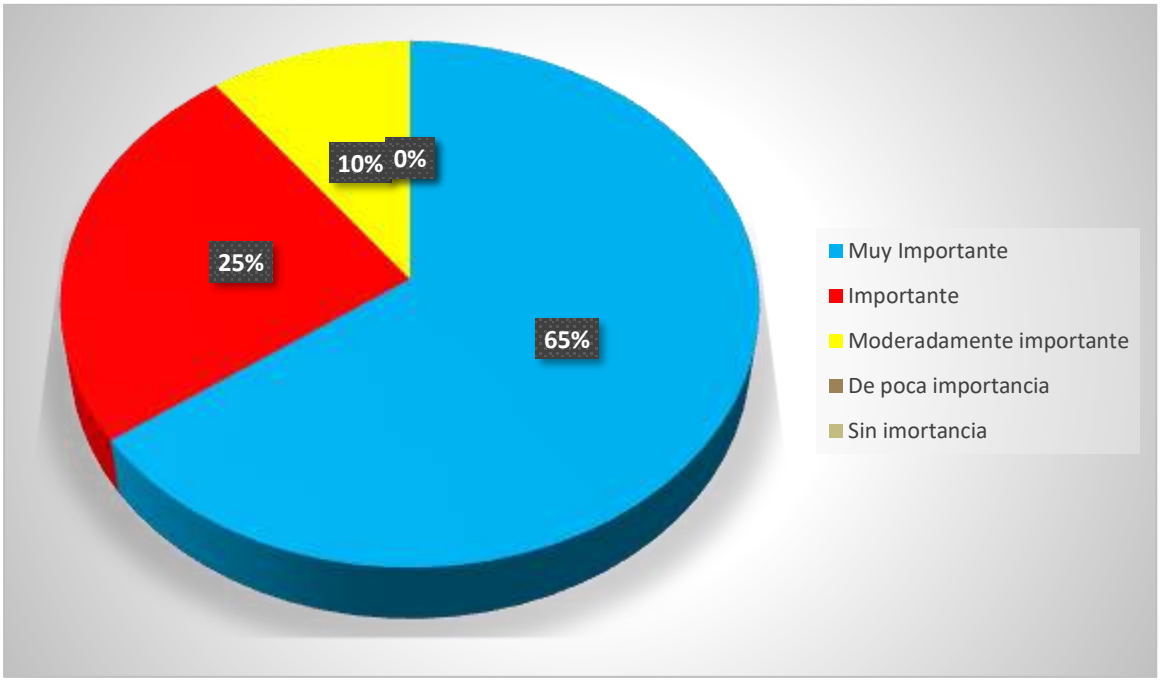


Nota: Elaboración propia. Recurso: Encuesta a los estudiantes Junio 2024.

El análisis de los datos revela que el aprendizaje del idioma Inglés es ampliamente valorado entre los estudiantes encuestados como una parte integral de su formación académica.

La gran mayoría indica estar "Totalmente de acuerdo" demostrando una certeza firme sobre la relevancia del Inglés en su desarrollo académico. Este consenso muestra la percepción generalizada de que aprender este idioma es crucial en un mundo globalizado. Aunque hay un pequeño grupo "Indeciso", su existencia señala la necesidad de enfoques educativos adicionales para demostrar los beneficios prácticos del idioma en mención. La casi total ausencia de desacuerdo refuerza la percepción positiva y la aceptación del idioma Inglés como una herramienta clave para el éxito académico

Figura 5
Importancia del idioma Inglés en la formación personal

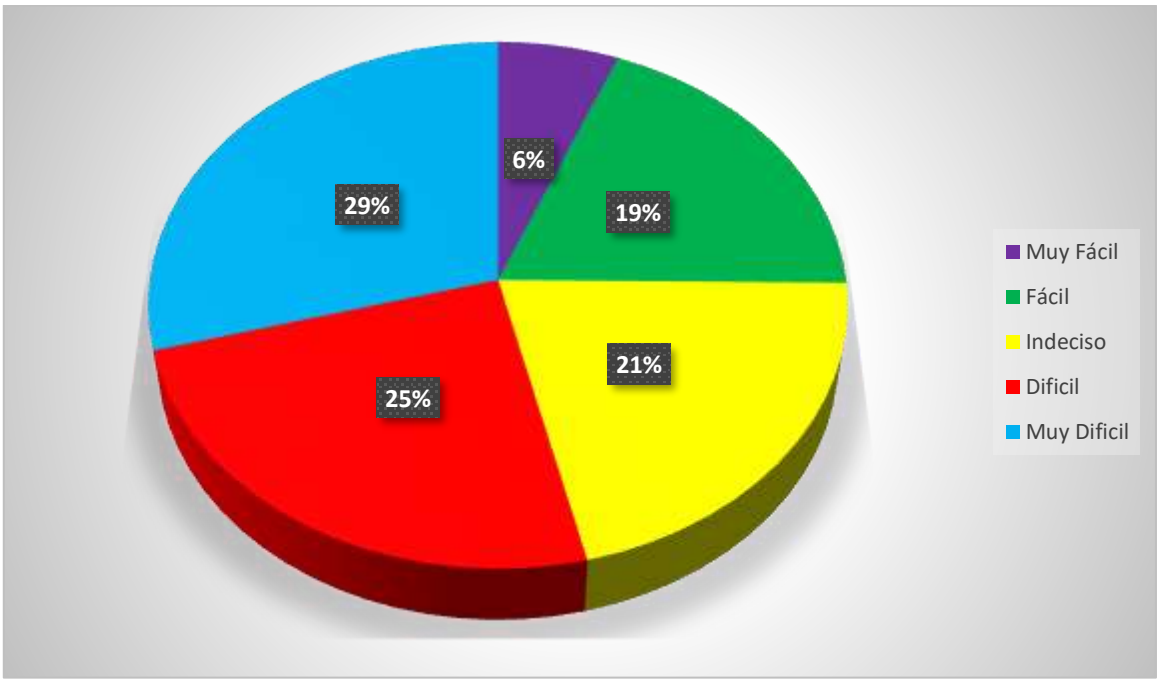


Nota: Elaboración propia. Recurso: Encuesta a los estudiantes Junio 2024.

El análisis de los datos revela una alta apreciación del aprendizaje del Inglés entre los encuestados. La gran mayoría lo considera "Muy importante" mostrando una clara percepción de su relevancia en múltiples aspectos de sus vidas personales. Esta opinión está respaldada por aquellos que lo califican como "Importante", indicando que es una habilidad valorada que puede abrir diversas oportunidades. Aunque la mayoría valora profundamente el aprendizaje del Inglés, existe una minoría que lo ve como "Moderadamente importante" con un porcentaje del 15 %. Esta pequeña fracción sugiere que, aunque reconocen su utilidad, no todos lo consideran esencial. La ausencia de respuestas que lo clasifiquen como "De poca importancia" o "Sin

importancia" subraya su relevancia general. En resumen, estos resultados subrayan la necesidad de fortalecer los programas de enseñanza de Inglés para satisfacer las expectativas y necesidades de los estudiantes, aprovechando la percepción positiva generalizada sobre su importancia en el contexto personal y más allá.

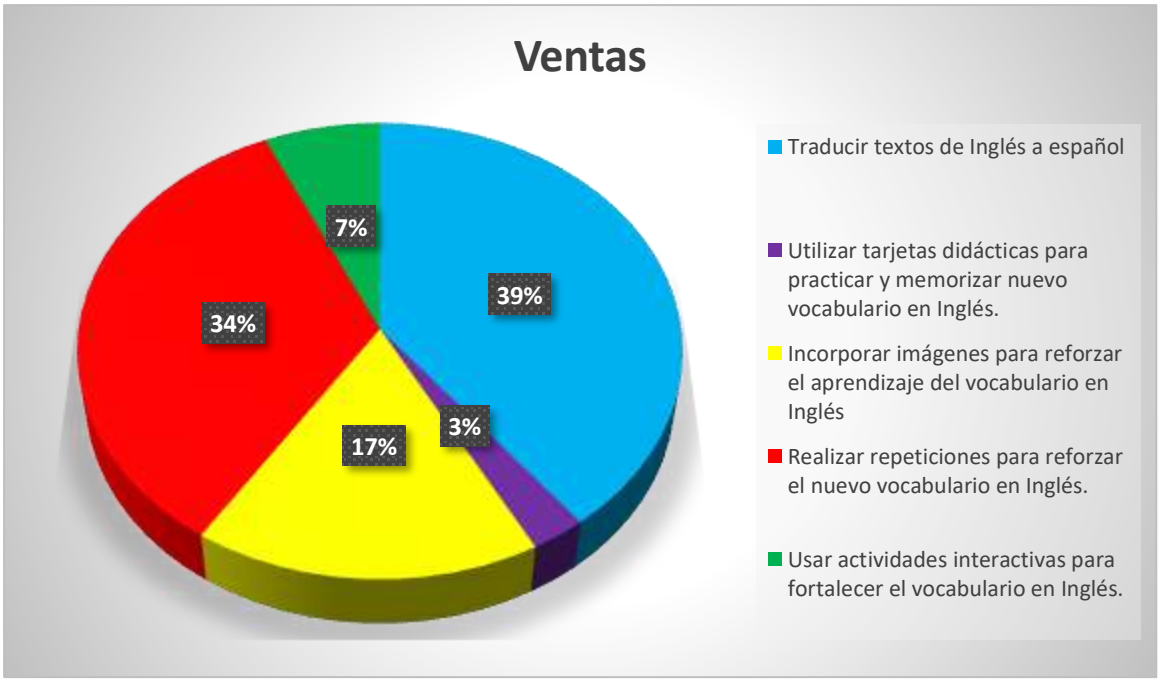
Figura 6
Complejidad en el aprendizaje de nuevo vocabulario en Inglés.



Nota: Elaboración propia. Recurso: Encuesta a los estudiantes Junio 2024.

El análisis de los datos muestra una clara percepción entre los encuestados sobre la dificultad asociada con el aprendizaje de nuevo vocabulario en Inglés. La mayoría de los participantes han clasificado a esta tarea como "Difícil" o "Muy difícil", se evidencia un consenso generalizado sobre la complejidad de aprender nuevo vocabulario en Inglés. La presencia de un grupo significativo de encuestados "Indecisos" indica una falta de confianza en la adquisición de vocabulario, señalando la necesidad de intervenciones pedagógicas dirigidas para mejorar estas habilidades. El reducido porcentaje que encuentra el aprendizaje de vocabulario "Fácil" o "Muy fácil" sugiere que las metodologías actuales pueden no ser efectivas para todos los estudiantes. En conclusión, estos resultados subrayan la urgencia de revisar y mejorar las estrategias de enseñanza de vocabulario en los programas de Inglés, asegurando que sean más efectivas y accesibles para todos los estudiantes.

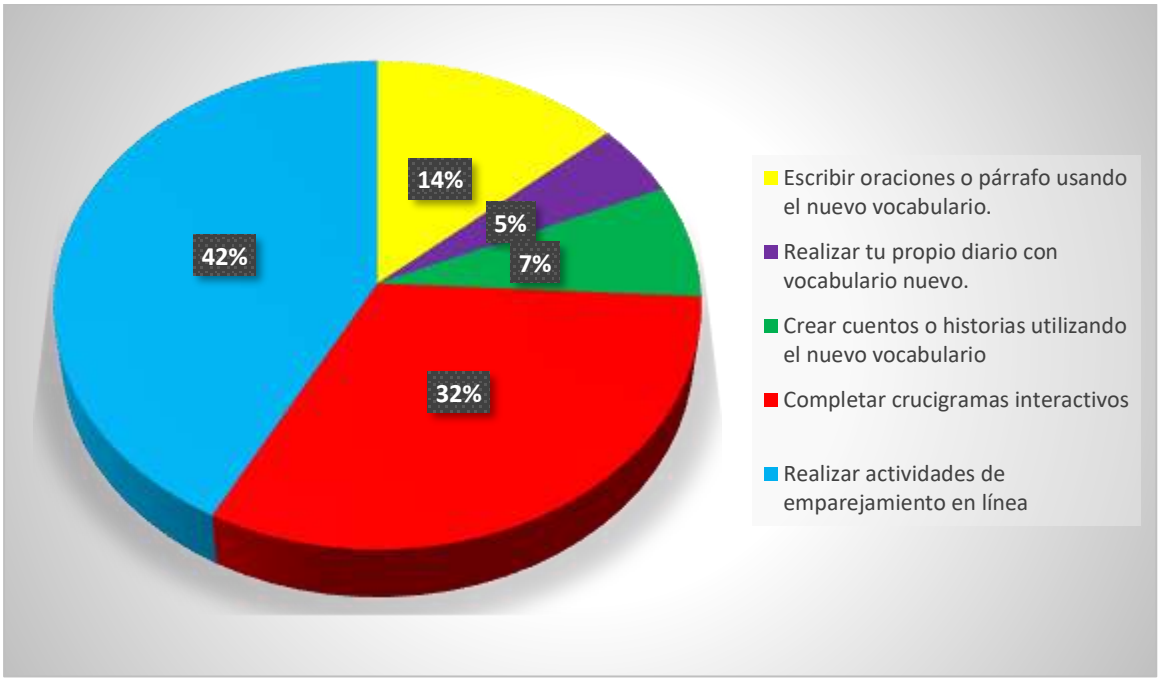
Figura 7
La actividad más frecuente utilizada para enseñar vocabulario en Inglés.



Nota: Elaboración propia. Recurso: Encuesta a los estudiantes Junio 2024.

El análisis de los datos muestra las actividades que los maestros utilizan con mayor frecuencia en el aula para enseñar vocabulario en Inglés donde la traducción de textos a español se destaca como la más común, indicando un enfoque tradicional en la enseñanza. Le sigue la práctica de repeticiones para reforzar el nuevo vocabulario, subrayando la importancia de la práctica constante. La incorporación de imágenes es también popular, facilitando la memorización y comprensión a través de elementos visuales. Las actividades interactivas, aunque menos frecuentes, sugieren que no son tan utilizadas por los docentes, lo cual limita la participación activa y la retención dinámica del vocabulario. Por último, el uso de tarjetas didácticas, a pesar de representar un reducido porcentaje(), sigue siendo una herramienta útil para el repaso del vocabulario.

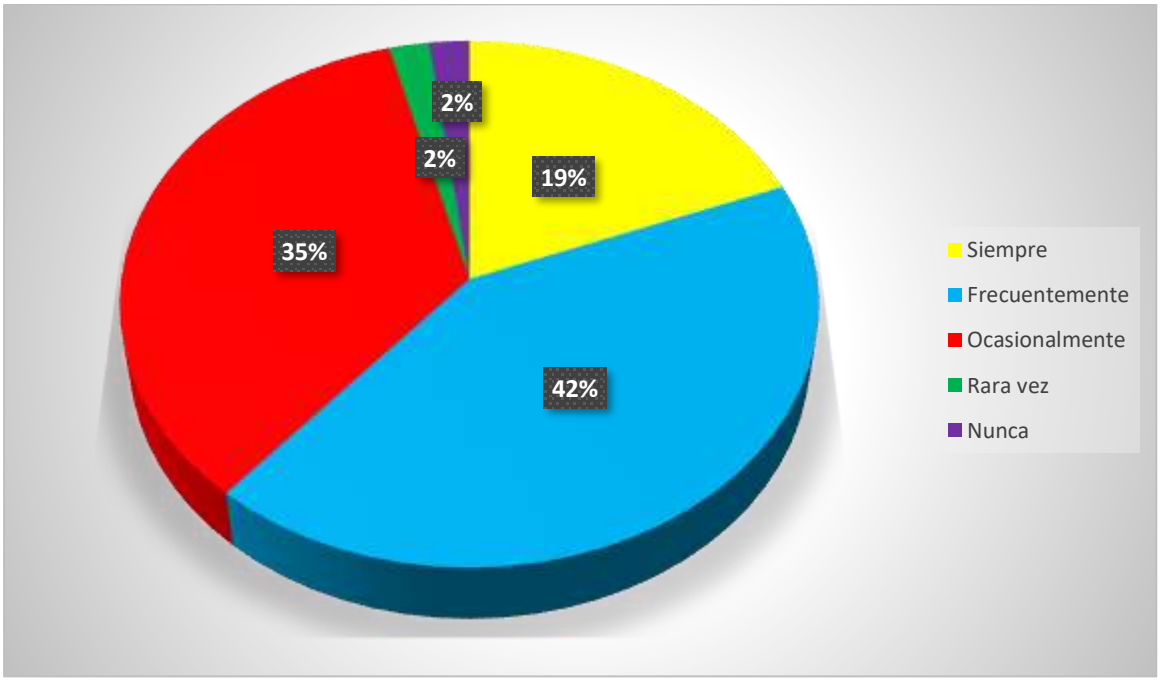
Figura 8
Preferencias para el desarrollo del vocabulario en Inglés..



Nota: Elaboración propia. Recurso: Encuesta a los estudiantes Junio 2024.

El análisis de las preferencias de los estudiantes revela una clara inclinación hacia actividades interactivas y tecnológicas para desarrollar su vocabulario en Inglés. Las actividades más populares incluyen emparejamientos en línea y completar crucigramas interactivos, lo que indica un fuerte interés por métodos dinámicos y tecnológicos que mantienen el compromiso y la motivación. Escribir oraciones o párrafos con el nuevo vocabulario también es valorado por su capacidad para practicar activamente el uso contextual del idioma. Aunque menos preferida, la creación de cuentos o historias ofrece una oportunidad para la expresión creativa y narrativa. En contraste, la actividad menos popular, llevar un diario de vocabulario, sugiere que las tareas menos interactivas pueden no ser tan atractivas para los estudiantes. En conjunto, estos hallazgos subrayan la importancia de integrar más herramientas y actividades interactivas en el aula de Inglés para mejorar el compromiso y la efectividad del aprendizaje del vocabulario.

Figura 9
Frecuencia de actividades académicas para enseñar nuevo vocabulario.

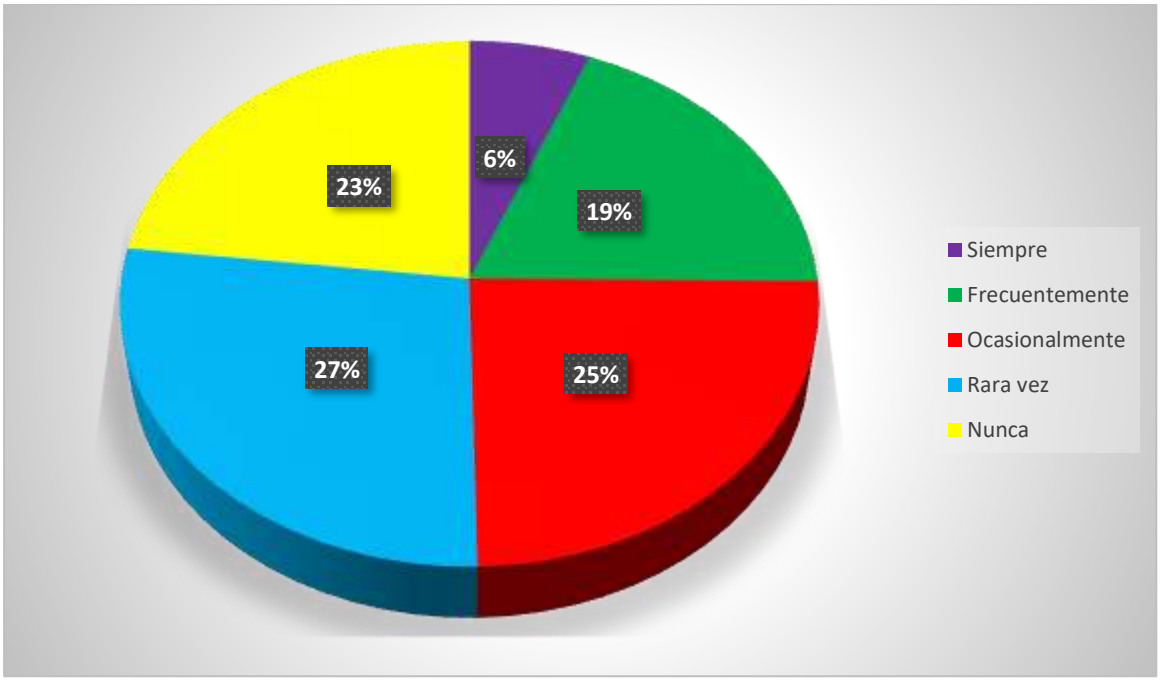


Nota: Elaboración propia. Recurso: Encuesta a los estudiantes Junio 2024.

El análisis de las respuestas revela que la mayoría de los estudiantes perciben un compromiso significativo por parte de sus profesores en la enseñanza del nuevo vocabulario en Inglés. Una cantidad considerable de estudiantes indica que estas actividades se implementan siempre o frecuentemente, lo que refleja un enfoque regular en la expansión del vocabulario. Sin embargo, la presencia de respuestas que mencionan implementaciones solo ocasionales o raras sugiere que existe variabilidad en la consistencia con la que se enseña el vocabulario, posiblemente influida por factores como recursos disponibles o metodologías educativas. La minoría de respuestas que indican una implementación rara o nunca de estas actividades señala áreas donde puede ser necesario mejorar la atención y la prioridad dada al aprendizaje del vocabulario en algunas aulas. En conjunto, estos hallazgos subrayan la importancia de mejorar la consistencia y frecuencia de las actividades para asegurar que todos los estudiantes puedan beneficiarse de oportunidades efectivas de aprendizaje del vocabulario en el contexto del aprendizaje del Inglés.

Figura 10

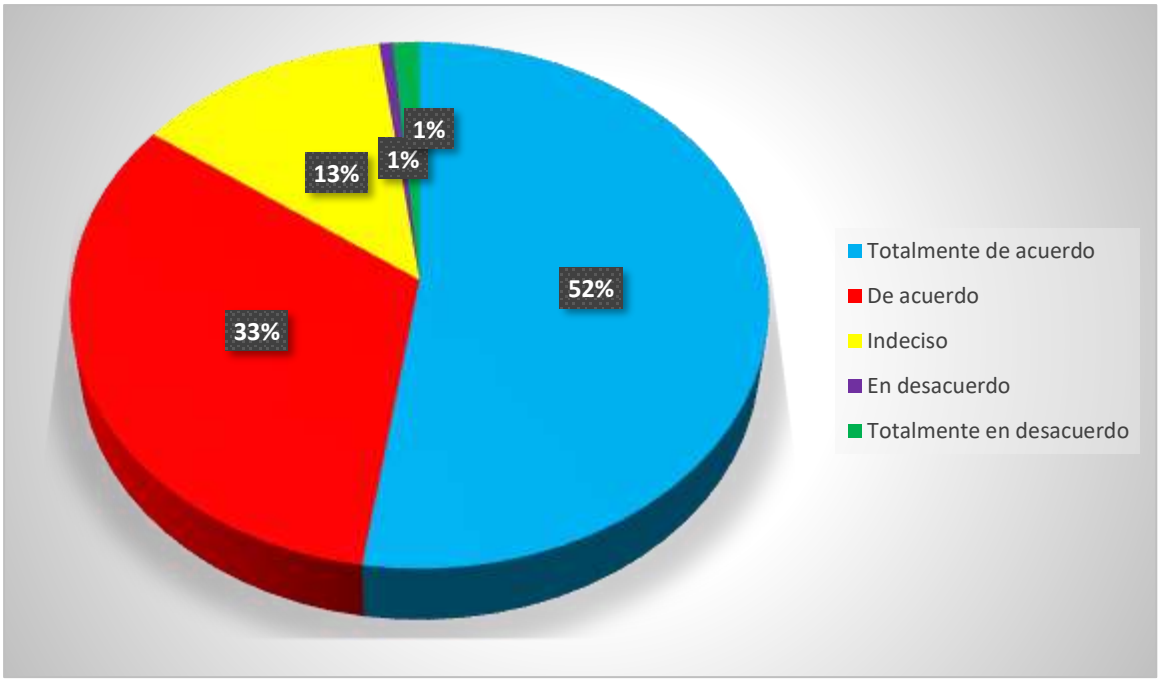
Uso de herramientas en línea para la adquisición de vocabulario en Inglés.



Nota: Elaboración propia. Recurso: Encuesta a los estudiantes Junio 2024.

El análisis de las respuestas revela que es notable que solo una pequeña cantidad de estudiantes indica que sus profesores siempre utilizan herramientas en línea. Esto sugiere que, aunque hay reconocimiento de la utilidad de estas herramientas, su uso constante no es una práctica común entre la mayoría de los docentes. Una proporción considerable de estudiantes menciona que sus profesores frecuentemente utilizan herramientas en línea. Un número significativo de estudiantes menciona que sus profesores frecuentemente utilizan herramientas en línea. Una de las opciónes más seleccionada por los estudiantes es "ocasionalmente". Esto refleja una realidad en la que las herramientas en línea se utilizan de manera intermitente, Un gran número de estudiantes señala que sus profesores rara vez utilizan herramientas en línea. Esta respuesta sugiere que hay muchos docentes que todavía no incorporan estas herramientas en su metodología de enseñanza. Finalmente, un grupo notable de estudiantes indica que sus profesores nunca utilizan herramientas en línea.

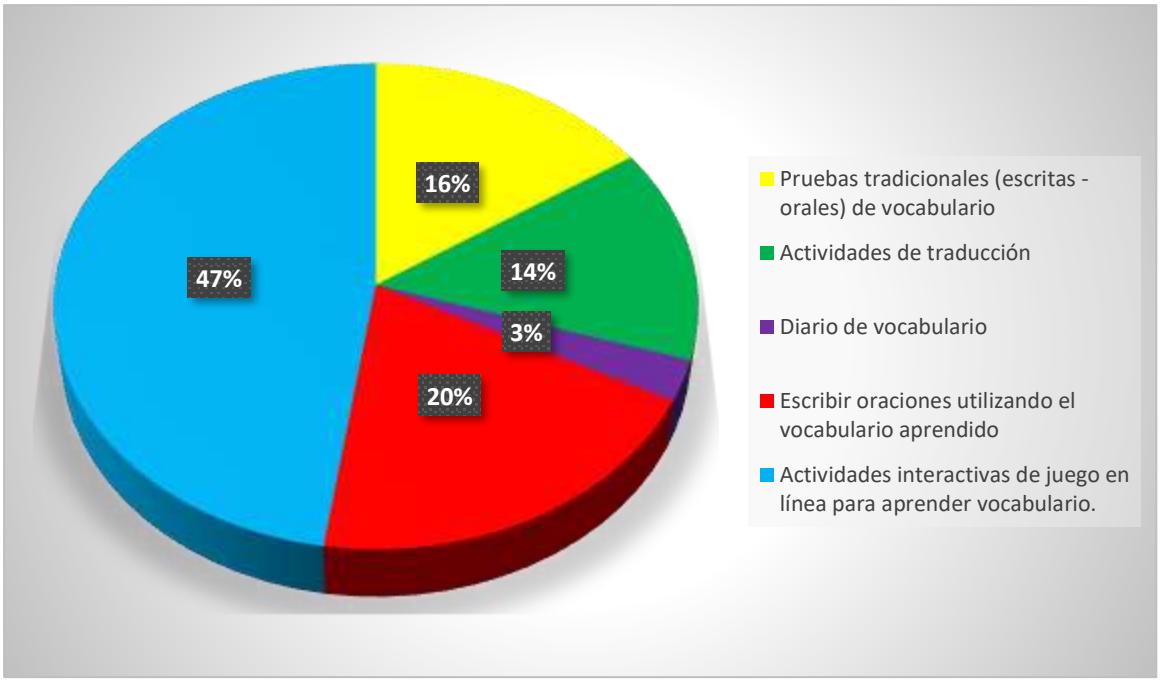
Figura 11
Percepción sobre la utilidad de herramientas en línea para el aprendizaje del vocabulario en Inglés.



Nota: Elaboración propia. Recurso: Encuesta a los estudiantes Junio 2024.

El análisis de las respuestas revela una percepción bastante positiva sobre el uso de herramientas en línea para aprender vocabulario en Inglés entre los encuestados. La mayoría de los estudiantes están completamente de acuerdo en que estas herramientas son beneficiosas, destacando su interactividad, accesibilidad y capacidad para personalizar el aprendizaje según las necesidades individuales. Este amplio apoyo refleja un reconocimiento generalizado de las ventajas que las tecnologías digitales pueden aportar al proceso educativo. Además, un número significativo de estudiantes declaran estar de acuerdo, fortaleciendo aún más la percepción positiva hacia las herramientas en línea. Aunque un pequeño grupo muestra indecisión, lo cual podría sugerir falta de experiencia previa o incertidumbre sobre la efectividad de estas herramientas, la casi total ausencia de respuestas negativas indica un consenso claro sobre su valor educativo.

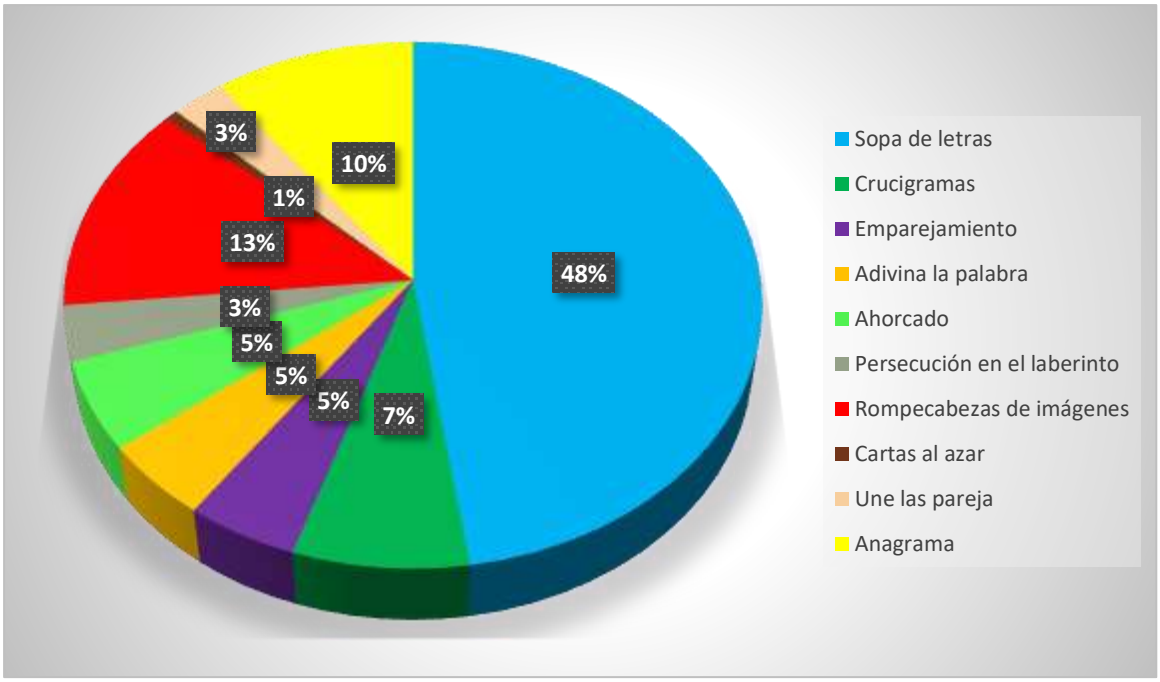
Figura 12
Preferencias de evaluación para el aprendizaje del vocabulario en Inglés.



Nota: Elaboración propia. Recurso: Encuesta a los estudiantes Junio 2024.

El análisis de las preferencias de evaluación en el dominio del vocabulario en Inglés revela que la mayoría de los estudiantes prefieren ser evaluados a través de actividades interactivas de juego en línea. Esta preferencia resalta el interés de los estudiantes por métodos de evaluación que no solo midan el conocimiento del vocabulario, sino que también hagan el proceso de evaluación más dinámico y entretenido. La opción de escribir oraciones utilizando el vocabulario aprendido también es altamente valorada, evidenciando el deseo de los estudiantes de demostrar su comprensión práctica del vocabulario en contextos reales. Aunque las pruebas tradicionales y las actividades de traducción, muestran una preferencia menor en comparación con los métodos más interactivos. En contraste, el diario de vocabulario es la opción menos preferida, sugiriendo que los estudiantes podrían no percibir su valor en comparación con métodos que ofrecen una retroalimentación más inmediata y aplicaciones más directas del vocabulario aprendido. En resumen, estos resultados indican una clara inclinación hacia métodos de evaluación que hacen el aprendizaje del vocabulario más práctico, interactivo y atractivo para los estudiantes.

Figura 13
Orden de preferencia de actividades interactivas.



Nota: Elaboración propia. Recurso: Encuesta a los estudiantes Junio 2024.

Al analizar el gráfico sobre las preferencias de los estudiantes para diferentes actividades interactivas en el aprendizaje del vocabulario en Inglés, se observan varias tendencias destacadas. Las actividades más preferidas, como "Sopa de letras" y "Emparejamiento", ocupan los primeros lugares. Esto indica que los estudiantes valoran actividades que combinan elementos de juego con el desafío mental de buscar y asociar palabras, lo que puede hacer el aprendizaje más entretenido y efectivo. Actividades como "Adivina la palabra" y "Crucigramas" también son populares, fomentando la aplicación activa del vocabulario y reforzando la retención del nuevo léxico. En contraste, actividades como "Persecución en el laberinto" y "Cartas al azar" muestran una menor preferencia, sugiriendo que podrían no ser tan efectivas o atractivas para la mayoría de los estudiantes. Este análisis subraya la importancia de seleccionar métodos de enseñanza que mantengan alta la motivación y el compromiso de los estudiantes durante el proceso de aprendizaje del vocabulario en Inglés.

ENTREVISTAS A DOCENTES DEL AREA DE INGLÉS

Pregunta 1

En su opinión, ¿cuál de las cuatro habilidades lingüísticas (escuchar, hablar, leer y escribir) ha encontrado que es el más difícil de enseñar y aprender en Inglés como Lengua Extranjera? Explique su respuesta.

Profesor A

La más difícil de aprender y enseñar es la habilidad de hablar (speaking) porque si bien es cierto, nos desenvolvemos en un país hispanohablante, entonces las oportunidades que los estudiantes tienen de producir el idioma en la vida cotidiana es nula. Eso hace que sus actividades orales no trasciendan más allá de las que se hace uno como profesor en el aula, luego se cambia de hora de clase y el Inglés queda a un lado. Lo que no sucede en cambio con las demás habilidades porque la habilidad de escuchar (listening), usted tiene música, películas, acceso a muchas actividades que le facilitan su aprendizaje. También para la habilidad de leer (reading) usted tiene libros o cualquier recurso.

Profesor B

En mi experiencia como docente, siempre he observado problemas con la destreza de escuchar (listening). Cuando les pongo un video en Inglés, los estudiantes suelen no entenderlo y se sienten frustrados. Además del video, a veces tengo que dictarles el contenido y repetir la información de forma más pausada. Esto les ayuda a entender mejor y sentirse más satisfechos. Sin embargo, cuando escuchan un audio o ven un video en Inglés, se desmotivan y no comprenden bien. Por lo tanto, la habilidad de escuchar (listening) es la destreza que presenta más dificultades.

Profesor C

Siento que las cuatro habilidades tienen algún grado de dificultad, pero la que más les cuesta a los estudiantes es hablar (speaking). Esto se debe a que tienen miedo de pronunciar mal las palabras y temen que sus compañeros se burlen de ellos durante exposiciones o lecturas. Ese miedo les impide desarrollar esta destreza de la mejor manera. En clase, siempre les digo que no importa si se equivocan. Les pregunto si alguna vez han escuchado a extranjeros hablar español perfectamente, y me responden que no. Les hago ver que los extranjeros no tienen vergüenza, y trato de transmitirles que esa vergüenza es lo que les impide comunicarse mejor

en diálogos o conversaciones con sus compañeros. Siento que esta es la habilidad que más debemos trabajar con los estudiantes.

Profesor D

En mi experiencia enseñando Inglés, considero que lo más difícil y complejo para los estudiantes es producir, ya sea de manera escrita o hablada. Captar y entender lo que se dice o lo que está escrito en un texto representa un gran desafío, incluso con la ayuda de gráficos que acompañan al texto. Para nosotros como docentes, no solo es difícil lograr que el estudiante se comunique en Inglés, sino también lograr que lo que enseñamos llegue de manera concreta a nuestros estudiantes.

Análisis

En conjunto, las respuestas de los profesores subrayan que la producción del idioma, ya sea hablada o escrita, se percibe como el mayor desafío en la enseñanza y aprendizaje del Inglés como lengua extranjera. El miedo a la burla, la falta de práctica cotidiana y la complejidad de producir un idioma de manera efectiva son los obstáculos principales mencionados. Por otro lado, la habilidad de escuchar también es vista como problemática debido a las dificultades en la comprensión auditiva de los recursos nativos. Estos hallazgos sugieren que las estrategias de enseñanza deben enfocarse en aumentar las oportunidades de práctica oral, abordar los miedos psicológicos de los estudiantes, y mejorar las técnicas de enseñanza de la comprensión auditiva para superar estos desafíos.

Pregunta 2

En su experiencia como docente, ¿Considera que su institución cuenta con los recursos necesarios para el adecuado desarrollo de las clases de Inglés? Explique su respuesta.

Profesor A

De acuerdo con mi experiencia, la situación en nuestra institución fiscal presenta numerosos desafíos para la enseñanza. En primer lugar, no contamos con laboratorios de nglés ni con la tecnología necesaria para facilitar el aprendizaje. Además, ni siquiera disponemos de un texto de Inglés proporcionado por el Ministerio de Educación. Lo único que tenemos son unos módulos que deben ser impresos con los recursos de los padres, y carecemos de guías necesarias para realizar las actividades de la destreza de escuchar (listening).

En este contexto, la enseñanza del Inglés se vuelve muy compleja. En nuestra institución, no disponemos más que de una tiza líquida y una pizarra. Hablar de tecnologías es ideal, pero en la práctica, nos encontramos frente al aula con solo estos dos recursos. Además, en muchos casos, ni siquiera todos los estudiantes tienen los recursos para imprimir los módulos. Por lo tanto, la enseñanza del Inglés en nuestra institución es un verdadero desafío para nosotros como docentes.

Profesor B

No contamos con los equipos necesarios para la enseñanza del Inglés, aunque ocasionalmente llevo mi propia computadora, a pesar del peso y del temor a la delincuencia. Intento motivar a los estudiantes mostrando algunas actividades, ya que ellos prestan más atención a los dibujos y videos. Sin embargo, disponer de los equipos necesarios para facilitar el aprendizaje del Inglés no es nuestra realidad. Los docentes hacemos un esfuerzo considerable y trabajamos con láminas y cuadros porque no tenemos un laboratorio de idiomas adecuado, ni siquiera con computadoras.

Lo más adecuado sería tener un pequeño laboratorio en nuestra institución y llevar a los estudiantes una o dos veces por semana. Sin embargo, lamentablemente, no disponemos de esta infraestructura.

Profesor C

Sinceramente, no. Usted sabe que los recursos que hay en nuestra institución son limitados y para Inglés, lastimosamente ni siquiera tenemos un laboratorio, no tenemos computadoras digamos disponibles para los chicos, proyectores para todos es, como les decía en una clase de los chicos, pues que bueno, que todos tuviéramos un computador para poder de ahí diseñar blogs, hacer en esos videos interactivos para vocabulario, o sea, eso sería fantástico, pero lastimosamente los recursos son bastante limitados y muchas veces los profes llevamos nuestros recursos, pero a veces también da miedo porque cómo está la delincuencia pues también se puede perder los equipos y esas cosas no, pero se hace lo que se puede.

Profesor D

Trabajamos en una institución pública en Ecuador, donde es común que los recursos sean insuficientes, y esto no se limita solo a la educación. Considero que los recursos disponibles para la enseñanza y adquisición de un nuevo idioma son muy limitados. Además,

no solo se trata de la falta de recursos, sino también del tiempo asignado a la asignatura de Inglés ya que una o dos horas a la semana no son suficientes para aprender un nuevo idioma. Sumado a esto, los cursos suelen ser grandes y tenemos estudiantes con necesidades educativas específicas, lo cual limita aún más la capacidad del docente y priva a los estudiantes de una valiosa oportunidad de aprendizaje.

Análisis

Las respuestas de los profesores subrayan una problemática recurrente: la insuficiencia de recursos en las instituciones educativas para el adecuado desarrollo de las clases de Inglés. La falta de tecnología, laboratorios específicos, materiales didácticos y el riesgo de robo de equipos personales son obstáculos significativos. Además, la escasa carga horaria dedicada al Inglés y las clases con exceso número de estudiantes con necesidades diversas agravan la situación. Estas limitaciones impiden que los estudiantes tengan una experiencia de aprendizaje completa y efectiva, resaltando la necesidad urgente de mejorar las condiciones y los recursos disponibles para la enseñanza del Inglés en estas instituciones.

Pregunta 3

Desde su punto de vista, ¿Cuáles son los problemas más comunes para el desarrollo del léxico en Inglés que tienen los estudiantes de Básica Superior?

Profesor A

Uno de los problemas más comunes en la enseñanza del Inglés es la falta de oportunidades para que los estudiantes usen el idioma en situaciones cotidianas. En mi experiencia, al estar en un país de habla inglesa, uno se ve obligado a usar el idioma por necesidad, ya que no se puede ni comprar un caramelo sin hablar Inglés. Sin embargo, aquí los estudiantes no tienen esa oportunidad. Además, existe un desinterés por aprender el idioma, lo cual no es exclusivo del Inglés, sino que afecta a todas las áreas del sistema educativo ecuatoriano. Sumado a esto vivimos en tiempos de sobreestimulación que generan una atención dispersa. En consecuencia, estos factores representan los principales retos para la adquisición de léxico en nuestros estudiantes.

Profesor B

La pronunciación, con los niños de primero y segundo grado de básica elemental, me ha dejado admirada. Después de enseñarles vocabulario, ellos lo pronuncian bien. Este año he

trabajado con estudiantes de segundo, tercero y cuarto grado, y ellos aprenden a pronunciar el vocabulario mediante láminas. Les enseño sobre colores, ropa, frutas y animales, y ellos lo pronuncian correctamente. Sin embargo, en otros años, con los jóvenes, no es lo mismo, ellos no muestran tanto interés y se distraen más, ya que tienen preocupaciones propias de la adolescencia. Pero con los niños, el aprendizaje del vocabulario mediante láminas es efectivo. Primero repiten en grupo, luego individualmente, y finalmente se acercan a tomar las láminas y pronuncian bien las palabras.

Profesor C

Siento que a muchos de los chicos no les gustan el Inglés, como suelen decir, "a mí no me gusta". Además, les falta la motivación para aprender y carecen de vocabulario, que considero es la base principal para aprender un idioma y formar oraciones. La memoria juega un papel muy importante, al igual que en matemáticas, física o química, donde se tiene que aprenderse fórmulas para poder realizar un proceso. Es lo mismo con el vocabulario en Inglés, la memoria es fundamental, lamentablemente, los chicos no practican. Por eso tienen tanta dificultad para tener un buen léxico en Inglés o para aprender un nuevo idioma. Como siempre recalco en las reuniones con los profesores, el Inglés no debería ser visto solo como una materia, sino como la adquisición de una nueva lengua. No obstante, la forma en que se aborda o se gestiona en el Ministerio de Educación no me parece la más adecuada.

Profesor D

Bueno, en mi experiencia trabajando con los estudiantes, el entorno que los rodea no favorece el aprendizaje del idioma Inglés. En sus familias, casi nadie habla o conoce este idioma, lo cual no les ayuda. No podemos crear el entorno necesario que considero es crucial. Por lo tanto, lo poco que se logra en clase no se refuerza en casa ni en otros espacios, especialmente en la calle donde se habla principalmente español, a veces con un registro que no es el más adecuado. Como resultado, falta el incentivo necesario para que los estudiantes mantengan la motivación. Incluso si hubiera incentivos, el entorno que debería apoyar la adquisición del idioma Inglés no está presente. Este es el principal desafío que enfrentamos en nuestra institución y en nuestra comunidad: la falta de incentivos y desafíos para que los estudiantes adquieran este nuevo idioma.

Análisis

Las respuestas de los profesores revelan que los problemas más comunes para el desarrollo del léxico en Inglés incluyen la falta de oportunidades para practicar el idioma, baja motivación, desinterés, y un entorno poco propicio para el aprendizaje. La diferencia en la actitud hacia el aprendizaje entre los estudiantes más jóvenes y los mayores también destaca la necesidad de adaptar las estrategias de enseñanza a las distintas edades y niveles de interés. Además, la falta de un enfoque adecuado por parte del sistema educativo y la falta de apoyo en el entorno familiar y social son obstáculos importantes para el desarrollo del léxico en Inglés. Estos desafíos subrayan la necesidad de estrategias más integradas y de un entorno de apoyo para mejorar la enseñanza y el aprendizaje del Inglés.

Pregunta 4

¿Cree usted que para el adecuado desarrollo de las principales habilidades lingüísticas es necesario centrarse en el desarrollo de sub-habilidades como el vocabulario?

Profesor A

Algunos teóricos y pedagogos lingüistas, como Krashen, enfatizan el "input positivo". Hasta séptimo de básica, deberíamos comenzar con el vocabulario, vocabulario y más vocabulario. Desde la perspectiva de la adquisición del lenguaje, donde adquirir un idioma es diferente de aprenderlo, lo que se adquiere perdura para toda la vida. En este sentido, al enseñar para la adquisición, debemos comenzar con el vocabulario, siguiendo el mismo proceso que seguimos al adquirir nuestra lengua materna: primero escuchamos, desde el vientre materno, y luego, alrededor de año y medio o dos años, comenzamos a producir palabras, luego frases. Así es como se debe adquirir una segunda lengua. En mi opinión personal, es crucial comenzar con el vocabulario, cuando el cerebro tenga un amplio vocabulario, los estudiantes pueden comenzar a producir el lenguaje de manera más efectiva.

Profesor B

Sí, porque si no domina vocabulario no puede estructurar oraciones, párrafos o contextos más extensos en Inglés, Por eso, es importante enfocarse primero en el vocabulario, proporcionándolo directamente en Inglés sin recurrir a traducciones . Utilizar dibujos o audios también es útil para reforzar el aprendizaje del vocabulario, lo cual prepara a los estudiantes para construir oraciones y textos más avanzados, adecuados a su nivel de competencia.

Profesor C

Absolutamente sí, el vocabulario es fundamental para poder mejorar y desarrollar el idioma. Si no se domina el vocabulario, no se puede relacionar ni saber qué decir. Esto es especialmente crucial en los primeros años, por ejemplo, en segundo grado, cuando los estudiantes aún no saben escribir correctamente. En ese momento, se utilizan imágenes, canciones, flash cards, carteles e incluso objetos manipulables para ayudar a los niños a relacionar y aprender. Para mí, siempre ha sido claro que el vocabulario es la base principal para seguir incrementando el conocimiento del idioma, incluyendo la lectura, la escucha, la escritura y el habla.

Profesor D

Sí, creo que es básico entender el vocabulario para cualquier persona que quiera aprender un nuevo idioma. Aunque existen bases gramaticales, estructuras, tiempos verbales y formas auxiliares en el caso del Inglés, sin una base sólida de vocabulario adquirida en los primeros años, es difícil progresar. Considero que quien domina el vocabulario tiene ganado el 60 o 70% del idioma; el resto consiste en estructurarlo correctamente, saber dónde colocar las palabras y cómo utilizarlas. Si tengo un buen dominio del vocabulario, puedo manejar el idioma sin ningún inconveniente.

Análisis

Las respuestas de los profesores revelan un consenso claro sobre la importancia del vocabulario como una sub-habilidad esencial para el desarrollo de las principales habilidades lingüísticas en Inglés. Todos los profesores coinciden en que el vocabulario es fundamental y debe ser una prioridad en la enseñanza del idioma, en todos los años. Sus enfoques varían ligeramente, pero todos enfatizan la necesidad de métodos de enseñanza que involucren la inmersión y el uso práctico del vocabulario, utilizando recursos visuales, auditivos y multisensoriales para facilitar el aprendizaje y la retención. Este análisis subraya la importancia de centrarse en el vocabulario como una base sólida para el desarrollo lingüístico integral.

Pregunta 5

¿Qué estrategias usted aplica para el desarrollo del vocabulario en Inglés en los estudiantes de Básica Superior?

Profesor A

Me gusta mucho la estrategia de utilizar imágenes y presentar la palabra en Inglés sin recurrir al español. Esto permite que los estudiantes asocien directamente la imagen con el idioma. También valoro mucho el uso del diccionario, especialmente cuando los estudiantes pueden entender el significado de una palabra a través del contexto, en lugar de recurrir a traducciones mecánicas. Además, aprecio la práctica de colocar imágenes alrededor del aula y cambiar las imágenes y las palabras semanalmente en las paredes del aula lo cual ha resultado ser muy útil, especialmente con los niños.

Profesor B

La estrategia que empleo consiste en utilizar láminas. Les muestro a los niños una secuencia breve, típicamente unas 7 láminas por tema como colores, animales o frutas. Comienzan escuchando en grupo mientras explico, luego repiten individualmente para que pueda evaluar su pronunciación. Después, pasamos a la pizarra donde usan las láminas para practicar y pronunciar el vocabulario relacionado con el tema de la clase.

Profesor C

En mis clases de Inglés, adapto las estrategias según la actividad prevista, para facilitar la adquisición de vocabulario entre los estudiantes. Comenzamos con la lectura, donde cada alumno lee un párrafo diferente y luego identifican y subrayan al menos 10 palabras desconocidas. Después, los estudiantes escriben el vocabulario nuevo en la pizarra y discutimos sus significados, empleando tanto Inglés como español según sea necesario. Además, realizamos una lluvia de ideas para generar palabras relacionadas con el tema, utilizando imágenes cuando es factible, o creamos oraciones para reforzar la comprensión y aplicación del vocabulario en contextos diversos.

A pesar de que algunos podrían considerar que mi enfoque es convencional, encuentro que es efectivo proporcionar definiciones tanto en Inglés como en español, especialmente cuando las imágenes no son suficientes para explicar conceptos abstractos. Este enfoque permite a los estudiantes entender y relacionar mejor las palabras con el tema que estamos estudiando. También enfatizo la importancia del uso del diccionario para una comprensión precisa, ya que proporciona múltiples significados contextuales que ayudan a los estudiantes a dominar el vocabulario de manera más profunda y efectiva.

Profesor D

Las herramientas digitales han sido fundamentales para la enseñanza del idioma Inglés, especialmente cuando estábamos en la época de pandemia. A pesar de los recursos limitados de la institución, para trabajar el vocabulario, a menudo uso un proyector y altavoces en mi computadora personal para acceder a juegos educativos en línea gratuitos. Recientemente, con estudiantes de sexto grado, implementé un juego donde identificaban elementos de clase como sacapuntas, borrador, cuaderno y lápiz, reforzando así el vocabulario de manera divertida. Aunque sería ideal que cada estudiante tenga su propia computadora para aprender de forma interactiva, además, también utilizo recursos como imágenes y materiales que contienen vocabulario clave, finalmente complemento las lecciones con actividades como dictados para un aprendizaje más profundo y efectivo del idioma.

Análisis

Los profesores aplican una gama de estrategias para el desarrollo del vocabulario en Inglés, adaptando sus métodos a las necesidades y niveles de los estudiantes. Las técnicas visuales, como el uso de imágenes y láminas, son comunes y efectivas para la enseñanza inicial del vocabulario. Las actividades interactivas y contextuales, como la lectura en grupo y los juegos en línea, ayudan a reforzar y expandir el conocimiento de los estudiantes. El uso de diccionarios y la enseñanza de la deducción por contexto aseguran una comprensión profunda y versátil del vocabulario. Estos enfoques variados demuestran un compromiso con la enseñanza del vocabulario de manera integral, adaptativa y eficaz.

Pregunta 6

Desde su experiencia, ¿Considera usted que el uso de la tecnología ayuda al desarrollo de las habilidades de Inglés y específicamente en el vocabulario?

Profesor A

Definitivamente si, estamos en la era digital y hoy en día, en lugar de simplemente pedir a los estudiantes que repitan una lista de palabras, enviarles enlaces para que realicen actividades en hojas interactivas o plataformas como Kahoot es mucho más efectivo. La variedad de recursos tecnológicos disponibles capta su atención y les motiva a interesarse por el idioma. Sin embargo, como docentes, enfrentamos el reto de utilizar estas tecnologías dado

que muchos de nosotros tenemos una gran brecha digital y no estamos familiarizados con todas estas herramientas.

Profesor B

Claro, estoy muy convencida del gran beneficio que aporta el uso de la tecnología en la enseñanza. Es una forma dinámica y armónica de facilitar experiencias educativas más interactivas, donde los estudiantes pueden disfrutar de actividades como escuchar canciones, ver videos y participar en clases más dinámicas. Esta metodología no es menos rigurosa en términos de aprendizaje, ya que permite avanzar y alcanzar niveles educativos más profundos de manera lúdica. En mi experiencia previa en otra institución con laboratorios, el aprendizaje se basaba en videos y juegos interactivos sin necesidad de Internet directo, lo cual hacía que los estudiantes se sintieran más satisfechos y motivados para aprender. Por lo tanto, considero imprescindible el uso de las TICs en la educación actual.

Profesor C

Sí, creo que lo evidencié cuando estuvimos en pandemia donde se puede aprovechar el Internet para acceder a una gran cantidad de material educativo. A pesar de los desafíos de conectividad que algunos estudiantes enfrentaron, pude utilizar plataformas donde los estudiantes podían realizar actividades como cuestionarios o llenar formularios, y yo podía monitorear su progreso en tiempo real. Con los chicos, desarrollé una especie de "plataformita" en PowerPoint para practicar el clima y los días de la semana. Ellos respondían qué tiempo hacía mirando por la ventana y aprendían de manera interactiva. Hoy en día, con tantos recursos disponibles en Internet, sería fantástico poder utilizar pizarras digitales en clase, como hacen en algunos colegios particulares, para llevar a cabo actividades más dinámicas y efectivas. La tecnología realmente puede enriquecer el aprendizaje del vocabulario de los niños a través de canciones, cuentos y otras actividades, aunque lamentablemente no contamos con ese tipo de recursos en nuestra institución actualmente.

Profesor D

Estoy totalmente seguro de esto, ya que he podido palparlo de primera mano, y encuentro que es muy beneficioso para los estudiantes, ya que ellos son nativos digitales y manejan la tecnología mucho mejor que los docentes. Para ellos, adaptarse a estas herramientas no supone ningún problema. A veces, los estudiantes pueden tener dificultades para mantener

sus cuadernos extremadamente limpios o ordenados, lo cual creo que no es tan relevante para el dominio del idioma que estamos buscando aquí. En mi opinión, la tecnología desempeña un papel crucial y es muy útil cuando busca adquirir un nuevo idioma.

Análisis

Basado en las perspectivas de los profesores entrevistados, se puede concluir que el uso de la tecnología juega un papel crucial en el desarrollo de habilidades en Inglés, particularmente en el enriquecimiento del vocabulario. La tecnología no solo facilita métodos de enseñanza dinámicos y atractivos, tales como el uso de plataformas interactivas, videos y juegos educativos, sino que también permite una mayor participación y motivación por parte de los estudiantes. Aunque se enfrentan desafíos como la brecha digital y la conectividad irregular, la experiencia durante la pandemia ha demostrado la efectividad de integrar herramientas tecnológicas para mantener el aprendizaje continuo y accesible. En resumen, el aprovechamiento adecuado de la tecnología no solo mejora el proceso de enseñanza-aprendizaje del Inglés, sino que también prepara a los estudiantes para un mundo digitalizado y les proporciona las habilidades necesarias para competir globalmente.

Pregunta 7

¿Utiliza usted aplicaciones tecnológicas para el desarrollo del vocabulario en Inglés en sus clases? Si es así, por favor, explique cómo las utiliza.

Profesor A

Bueno, la verdad es que no recuerdo exactamente los nombres, pero he utilizado plataformas como Liveworksheets y Wordwall. Durante la pandemia las utilizábamos más debido a la situación que enfrentábamos, y encuentro que son muy prácticas porque ofrecen una variedad de actividades interactivas que son útiles para la enseñanza.

Profesor B

La verdad es que no tenemos servicio de Internet en la institución, especialmente en el bloque superior. Esto ha limitado mi acceso a recursos didácticos más nuevos, y siento que me he quedado un poco estancado en mis métodos tradicionales de enseñanza con láminas y materiales físicos. Me gustaría explorar nuevas herramientas y recursos para hacer mis clases más dinámicas, pero la falta de un laboratorio adecuado para la enseñanza del idioma Inglés nos priva de esa oportunidad.

Profesor C

Bueno, en clase no suelo usar exclusivamente la tecnología, pero a veces les envío a los estudiantes algunos enlaces, como por ejemplo el programa Duolingo que considero útil para el vocabulario. Les explico que me resulta complicado utilizar la tecnología debido a la falta de Internet en algunas partes de la institución, lo cual limita mi acceso. A veces descargo videos en mi computadora para mostrarles, pero la falta de conectividad en nuestra institución dificulta el uso generalizado de la tecnología. No obstante, ocasionalmente les envío enlaces para que realicen actividades con aplicaciones como Wordwall o Educaplay, que ofrecen crucigramas y otras actividades interactivas.

Profesor D

Sí, suelo utilizar algunas aplicaciones en mis clases. A los estudiantes les gusta especialmente los juegos de palabras, por lo que a menudo organizo pequeños concursos utilizando el infocus. Por ejemplo, les presento palabras con una letra faltante y una imagen de referencia, y los estudiantes que desean participar completan la palabra en la computadora. Además, durante mi tesis de maestría, utilicé Roblox como una herramienta más avanzada. Durante la pandemia, creamos entornos digitales en este juego donde los estudiantes interactuaban no solo conmigo y entre ellos, sino también con otras personas. Mi rol como docente no era solo orientarlos sobre cómo ingresar al juego, ya que ellos suelen conocer mejor la plataforma que yo. Mi responsabilidad fue seleccionar entornos seguros y apropiados, donde pudieran aprender sin riesgos ni distracciones ajenas a los objetivos de mis clases. Mientras los estudiantes exploraban estos entornos virtuales, yo observaba y monitoreaba su actividad desde mi celular durante las clases. Esta herramienta más avanzada permitió crear entornos virtuales en 3D que capturaron la atención de los estudiantes, lo cual considero clave para despertar su interés y motivación por aprender más profundamente sobre el idioma. Creo que es fundamental como docentes no conformarnos con que los estudiantes aprendan superficialmente, sino motivarlos a explorar y comprender conceptos más complejos, como las diferentes funciones de los auxiliares "do" y "does", y la variación de los verbos en diferentes tiempos.

Análisis

Basado en las respuestas de los profesores entrevistados, se puede concluir que el uso de aplicaciones tecnológicas para el desarrollo del vocabulario en Inglés varía significativamente según las condiciones y recursos disponibles en cada institución educativa.

Mientras algunos profesores aprovechan herramientas interactivas como Liveworksheets y Wordwall para ofrecer actividades dinámicas y prácticas a sus estudiantes, otros enfrentan limitaciones severas debido a la falta de acceso a Internet en sus aulas. Sin embargo, el desafío principal sigue siendo la disparidad en el acceso y la infraestructura tecnológica entre las instituciones educativas. A pesar de las dificultades, la adaptación creativa y la integración de tecnología siguen siendo fundamentales para mejorar el aprendizaje del Inglés, preparando a los estudiantes para un mundo cada vez más digitalizado y globalizado.

Discusión

Con la información recabada en las encuestas a los estudiantes y entrevistas aplicadas a los docentes del área de Inglés, se revela una clara brecha entre las necesidades de los estudiantes para mejorar su aprendizaje del idioma Inglés y las limitaciones tecnológicas presentes en la institución educativa, los mismos reconocen la importancia de herramientas interactivas como Wordwall para el aprendizaje del vocabulario, pero la frecuencia de su uso es limitada debido a la falta de acceso a recursos tecnológicos adecuados, esto indica que, aunque los métodos innovadores son valorados su implementación efectiva se ve obstaculizada por problemas estructurales dentro de la Institución.

Por su parte, los docentes del área identifican la producción oral y escrita como las habilidades más difíciles de desarrollar en los estudiantes, a pesar de que reconocen el potencial de las herramientas digitales para mejorar esta área, su uso está restringido no solo por la falta de recursos, sino también por la falta de formación tecnológica y la inseguridad en el uso de dispositivos personales en el entorno escolar. Esta situación resalta la necesidad de un enfoque más integral que no solo se centre en la adopción de nuevas tecnologías, sino también en la capacitación continua de los docentes para maximizar el impacto de las herramientas en línea.

Los resultados obtenidos apuntan a que la implementación herramientas tecnológicas como Wordwall y otros recursos podrían ser significativamente beneficiosos en el proceso de enseñanza y aprendizaje si se acompañan estrategias pedagógicas que integren estas tecnologías de manera coherente con los objetivos de aprendizaje, asegurando que los estudiantes no solo participen en actividades interactivas, sino que también logren una comprensión y aplicación más profunda del vocabulario en contextos reales.

En conclusión, las actividades diseñadas en Wordwall se presenta como una solución eficaz para la enseñanza del vocabulario en Inglés, proporcionando una alternativa dinámica y

accesible que aborda las limitaciones tecnológicas y pedagógicas presentes en la institución, la incorporación de actividades en línea en Wordwall tiene el potencial de transformar el aprendizaje del idioma con la integración de actividades interactivas que refuerzan el aprendizaje del vocabulario; con la implementación de recursos tecnológicos y capacitación docente, Wordwall podría ser un aliado clave para superar los desafíos actuales y mejorar significativamente la competencia lingüística de los estudiantes.

CAPITULO V
PROPUESTA

5.1 Título de la propuesta

Lexical Adventure en Wordwall

5.2 Presentación

En la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez, ubicada en la provincia de Imbabura, ciudad de Ibarra, parroquia San Antonio, se ha identificado la necesidad de enriquecer el léxico en el idioma Inglés de los estudiantes de la básica superior. El dominio del vocabulario es fundamental para el desarrollo de las habilidades lingüísticas, ya que influye directamente en la capacidad de escribir, leer, escuchar y hablar. En este contexto, se presenta una propuesta innovadora que busca mejorar el proceso educativo mediante el uso de herramientas digitales interactivas.

La propuesta se centra en el uso de Wordwall, una plataforma que ofrece una variedad de plantillas interactivas diseñadas para hacer el aprendizaje del vocabulario más atractivo y efectivo, esta herramienta digital ha demostrado ser fácil de usar y altamente motivadora, ya que transforma la experiencia de aprendizaje en algo divertido, la incorporación de elementos de juego y actividades llamativas estimula el interés de los estudiantes de básica superior y fomenta su participación activa, creando un entorno de aprendizaje dinámico y colaborativo.

El uso de actividades interactivas no solo beneficia a los estudiantes de básica superior, sino que también representa una oportunidad para que los docentes amplíen sus habilidades y se integren proactivamente en la era digital. Al adoptar estas nuevas tecnologías, se promueve un enfoque educativo moderno que no solo mejora el léxico de los alumnos, sino que también fortalece sus competencias generales del idioma Inglés, preparándolos para enfrentar desafíos académicos y comunicativos con mayor confianza y eficacia.

Las actividades interactivas están diseñadas para ayudar a los estudiantes de básica superior a desarrollar gradualmente sus habilidades léxicas en Inglés, comenzando desde un nivel elemental hasta intermedio y avanzado, con desafíos progresivamente más complejos. Utilizando Wordwall, estas actividades ofrecen una experiencia de aprendizaje dinámica y participativa, permitiendo a los estudiantes practicar tanto individualmente como en grupo. La

inclusión de elementos interactivos potencia la motivación intrínseca, haciendo que el aprendizaje del vocabulario sea una experiencia divertida y gratificante.

5.3 Objetivos

5.3.1 Objetivo General

- Diseñar fichas interactivas para el fortalecimiento del léxico en Inglés a través de la herramienta digital Wordwall para los estudiantes de Básica Superior de la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez.

5.3.2 Objetivos Específicos

- Promover el desarrollo del léxico en Inglés mediante el uso de actividades interactivas y atractivas en la plataforma Wordwall.
- Integrar elementos de gamificación en las actividades creadas, con el objetivo de elevar la motivación y participación de los estudiantes de Básica Superior.
- Incentivar a los docentes a utilizar Wordwall como herramienta clave para la enseñanza del léxico en Inglés.

5.4 Destrezas imprescindibles de Básica Superior

Este enfoque fortalece la capacidad de los estudiantes para transmitir ideas y organizar información en Inglés mediante textos claros y estructurados. A través de actividades, desarrollarán habilidades para redactar textos simples, expresar opiniones y utilizar vocabulario adecuado, apoyándose en herramientas digitales y el proceso de escritura para una comunicación efectiva. A continuación, se detallan las destrezas con criterio de desempeño.

- Transmitir información e ideas a través de simples textos transaccionales o expositivos sobre temas familiares utilizando herramientas y convenciones TIC y características del Inglés.
- apropiado para la audiencia y el propósito.
- Escribe para describir sentimientos/opiniones en orden para influir efectivamente en una audiencia. (Ejemplo: persuadir, negociar, discutir, etc.)
- Reconocer que varios tipos de escritura requieren diferente idioma, formato y vocabulario especial. (Ejemplo: una receta, una carta, etc.)
- Cree y utilice un aprendizaje impreso o digital sencillo recurso para comparar y contrastar información con el fin de demostrar comprensión y dominio de un tema.

- Utilice el proceso de redacción previa, redacción, revisión, edición y revisión por pares (es decir, “el proceso de escritura”) producir textos informativos bien construidos.
- Transmitir y organizar información utilizando hechos. y detalles para ilustrar diversos patrones y estructuras por escrito. (Ejemplo: causa y efecto, problema y solución, presentación general a específica, etc.)

5.5 Como usar las fichas interactivas en Wordwall

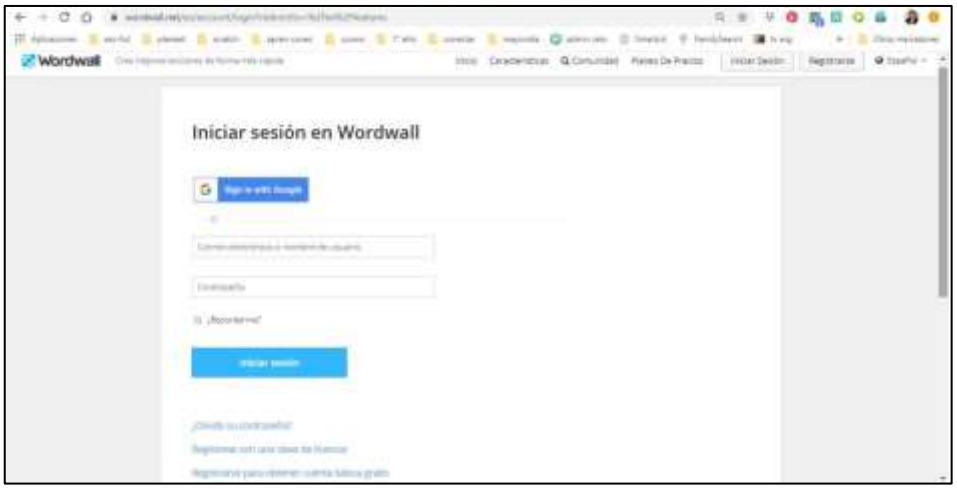
¡Bienvenido al uso de Wordwall!

Wordwall es una plataforma lúdica que permite crear recursos educativos interactivos y descargables, los cuales se pueden compartir con alumnos sin necesidad de registro.

Acceso y registro

Accede a WORDWALL desde el siguiente enlace: https://wordwall.net/es Para registrarte haga clic en la parte superior derecha en **REGISTRARSE.** De igual manera puede cambiar el idioma de la aplicación en la parte superior derecha.

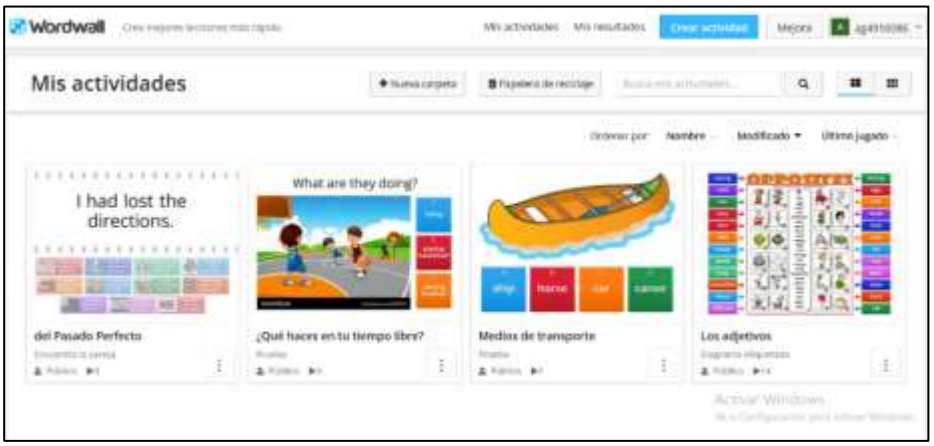
Ingrese utilizando una cuenta Google o registrándose.



Ofrece cuatro recursos gratuitos los cuales pueden convertirse en diferentes juegos accesibles desde computadora, tablet o celular. Además al descubrir esta herramienta puede optar por contratar alguna de sus opciones premium.

Comenzar a usar Wordwall

Cuando ingresa aparecerá el menú M**is actividades, Mis resultados** y **Crear actividad**



Crear actividad

Seleccione "Crear actividad" y se desplegará una pantalla con una cuadrícula que muestra las plantillas de recursos interactivos y seleccione la plantilla que desea trabajar.

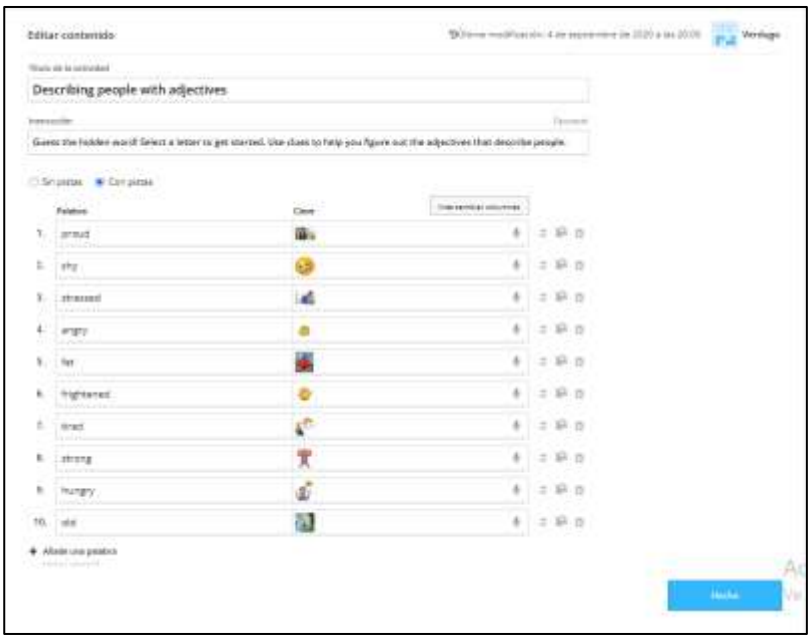
1. Escribir el título y las instrucciones a la actividad.

2. Busque en la pantalla la opción **palabra - clave**, en donde podrá escribir, editar el texto y también encontrar los iconos de imagen, agregar sonido, copiar y eliminar.

3. Haga clic en agregar imagen y se desplegará un cuadro que le permitirá buscar imágenes en internet o desde su PC. Además, haciendo clic en la imagen aparecerán las opciones de **recortar, girar, poner en espejo, voltear y eliminar.**

4.- Para agregar sonido haga clic en el icono de sonido y escriba para generar el audio

5. Una vez finalizada la actividad haga clic en **listo.**



6. Finalmente aparecerá en su pantalla la actividad lista para ser ejecutada y compartida con los estudiantes, también podrá editar la plantilla y generar los imprimibles.

Mis actividades

Podrá visualizar sus actividades y haciendo clic en los 3 puntitos aparecerá opciones como: editar, duplicar, eliminar y crear carpetas.

Tema y opciones

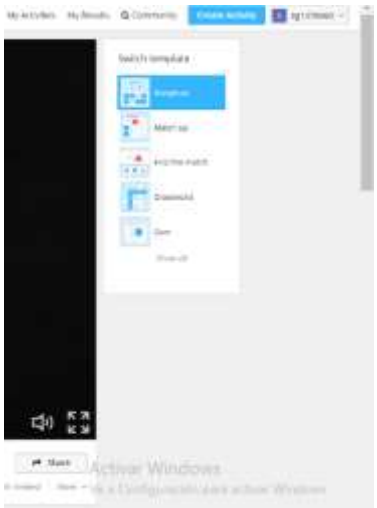
Al escoger los temas se irá cambiando la apariencia de los gráficos, fuentes y sonidos. También podrá configurar el temporizador y decidir si se mostrarán las respuestas al final del juego.

Prueba de la actividad

La pantalla de juego que usted verá será diferente a la que verán los estudiantes que usted invite a jugar. Aquí podrá ejecutar la actividad, ver en pantalla completa, con y sin audio, generar los imprimibles, cambiar opciones, temas, plantillas, y compartirla.

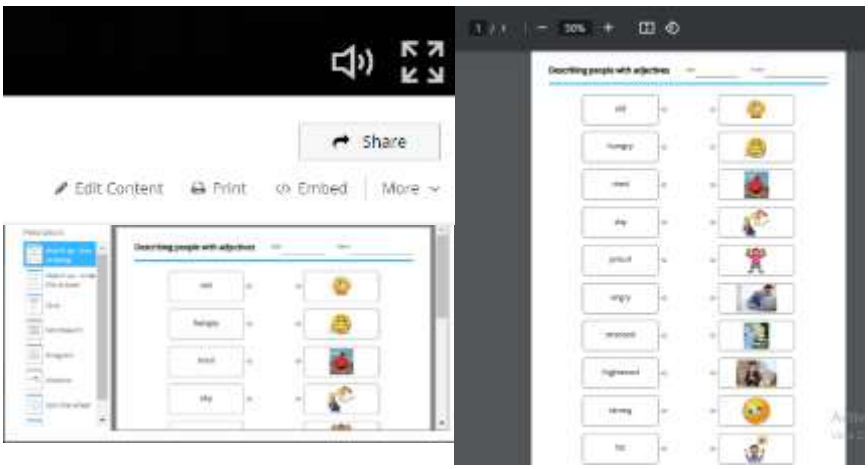
Cambiar plantillas

En la parte lateral derecha podrá cambiar las plantillas, es importante señalar que la primera plantilla de la lista es la que uso originalmente al realizar la actividad.



Generar imprimibles

En la parte inferior, encontrará el ícono de imprimir (Print). Al hacer clic, podrá descargar con formato pdf para ser enviado o impreso lo cual resulta útil tanto para asignar tareas independientes como para complementar la actividad interactiva.

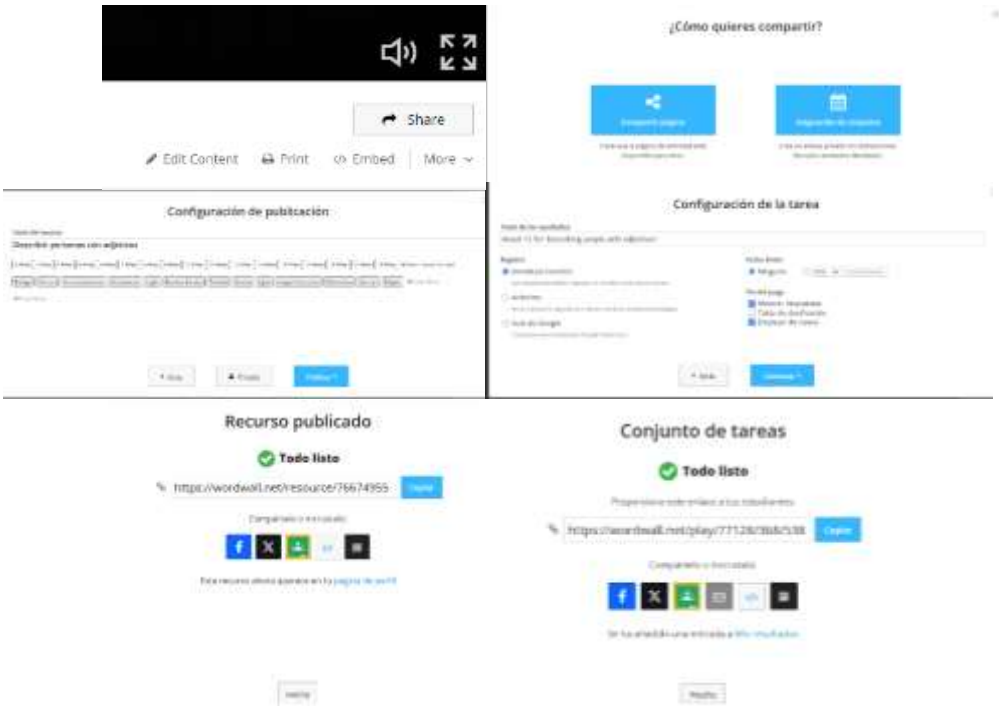


Compartir

En el icono de C**ompartir (Share),** le permitirá distribuir la actividad de dos maneras:

1) Compartir página: Compartir sus actividades con el resto de la comunidad de WORDWALL para que otros usuarios tengan acceso a utilizarlas y a editarlas.

2) Asignación de conjunto: Compartirlas como tarea para sus estudiantes.



Nota:

Cualquier modificación que realice a la actividad generará un link diferente se recomienda previamente probar la actividad.

Tabla de clasificación

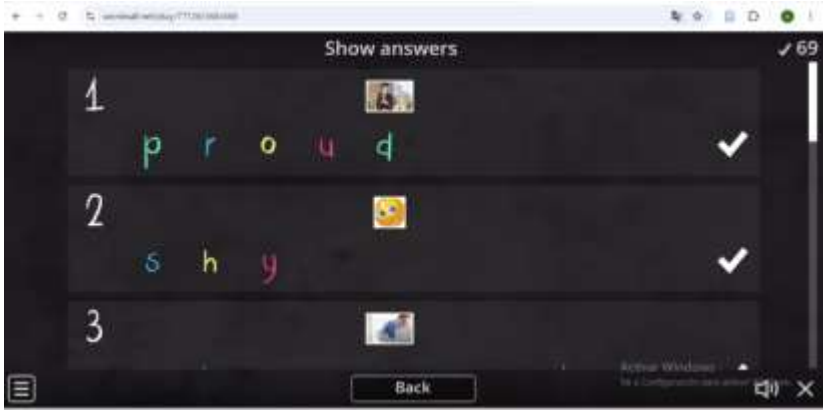
A continuación, encontrará la tabla de clasificaciones, donde puede habilitarla o no, seleccionar cuántas posiciones mostrar, cuánto tiempo conservar la lista y permitir o no duplicados. Es importante explicar a los alumnos qué datos de identificación deben ingresar para evitar duplicados, especialmente si hay estudiantes con el mismo nombre. Tenga en cuenta que cada vez que el alumno realice la actividad mediante el link, se contará como una nueva participación, y los resultados podrán reflejar cada intento o solo la mejor puntuación, según las opciones seleccionadas.

Ingreso de los estudiantes a la actividad

A través del link los alumnos podrán ingresar a la actividad desde la PC, netbook, notebook, Tablet o teléfono celular con conexión a internet. Con el link compartido por el docente los estudiantes ingresan a la tarea, escriben su nombre y hacen clic en **Comenzar**

Mientras realiza la actividad, podrá ver el tiempo transcurrido en la pantalla y tendrá la opción de cerrar la actividad sin enviar las respuestas. Desde el cuadro de menú ubicado en la parte inferior izquierda, podrá acceder a otras opciones. Al finalizar, aparecerá un cuadro de texto indicando que el juego ha sido completado, sin necesidad de enviar las respuestas manualmente.

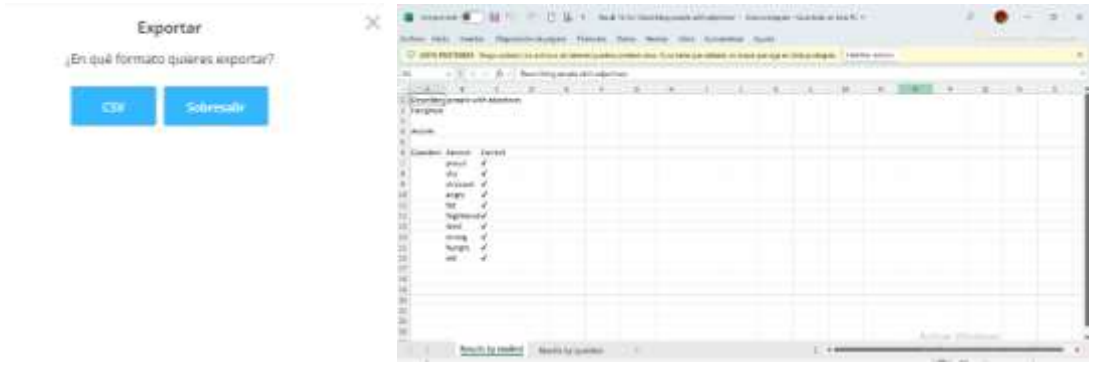
Una vez terminada la actividad el alumno podrá ver sus resultados, tiempo empleado en la tarea y las respuestas correctas.



Mis resultados

Esta opción permite visualizar las listas de resultados, número de estudiantes que ingresaron y más datos relacionados a la actividad.

Finalmente tendrá la posibilidad de descargar el informe en formato Excel y guardarlo en su computadora.



5.6 Actividades interactivas en Wordwall

La propuesta se enfoca en varios temas clave del plan de estudios, utilizando plantillas variadas adaptadas a cada nivel:

- Octavo EGB: Se emplearán plantillas como "Hangman", “Find the Match”, "Crossword", "Wordsearch", "Labelled Diagram" y "Make Sets".
- Noveno EGB: Las actividades incluirán "Flying Fruit", "Airplane", "Matching Up", "Whack a Mole", "Unscramble" y "Quiz".
- Décimo EGB: Se implementarán "Anagram", "Maze Chase", "Open the Box", "Matching Pairs", "Spell the Words" y "Complete the Sentences".

Cada actividad está diseñada para reforzar el conocimiento previo, también ayudar a los estudiantes a practicar de forma autónoma, y ofrecer retroalimentación inmediata.

A continuación, presento una selección de plantillas con actividades destacadas, diseñadas para fortalecer el vocabulario relacionado con adjetivos, comparativos, superlativos, y para practicar temas como las rutinas diarias, comida, ropa, inventos y phrasal verbs.

5.7 Actividades para Octavo EGB

Describing people with adjectives

- **Level:**

Elementary

- **Topic:**

Describing people with adjectives

- **Objective:**

Help students become familiar with vocabulary related to physical and emotional descriptions of people, improving their understanding and use of adjectives through an interactive "Hangman" activity.

- **Activity type:**

Interactive Game - Hangman

- **Strategy:**

Vocabulary reinforcement through deduction and matching

- **Key vocabulary:**

old, angry, strong, proud, humgry, stressed, frightened, shy, fat, tired

- **Preparation:**

- Posters or flashcards
- Worksheets
- Dictionary
- Loudspeaker

- **Warm up**

Encourage students to sing the song: "**If You're Happy and You Know It"** and perform the corresponding actions for each verse.

If you're happy and you know it, clap your hands (bis)
If you're happy and you know it then your face will surely show it
If you're happy and you know it, clap your hands

- **Wordwall Activities**

1.- Log in to your Wordwall account, select "Create Activity", Look for the template called "Hangman"

2.- Write a title for the activity, enter the vocabulary or key words (adjectives) related to the lesson, Customize the Game Options such as adding a short description or hint, number of attempts, time.

3.- Share the Activity with the students through a link.

- **Personalize it !**

1.- The teacher can adapt the difficulty of the activity according to the level of the

	students and the learning objectives, ensuring an effective and attractive educational experience.

- **Students´ activities:**

1. Access the Link: Click on the link provided by the teacher to open the "Hangman" activity in your browser. As you begin, read the activity instructions that appear on the screen. Make sure you understand how to play and what the goal is: guessing the hidden words related to adjectives to describe people.
2. In "Hangman," students try to guess a hidden word by selecting letters one by one. With each incorrect letter, one more part of the "hanged man" is drawn. The game ends when students guess the whole word or complete the picture of the hanged man. Keep playing until you've completed all the words in the activity.
3. Once you complete the word correctly, you will move on to the next word. If you complete the hanged man's drawing without guessing the word, the word will be revealed and you can try again with a new word. Continue selecting letters until you guess the whole word or until the hangman's drawing is complete.

- **Indications**

Guess the hidden word! Select a letter to get started. Use clues to help you figure out the adjectives that describe people.

Link: https://wordwall.net/resource/77128368/describing-people-with-adjectives

Comparing and describing people

- **Level:**

Intermediate

- **Topic:**

Comparing and describing people.

- **Objective:**

Improve understanding and use of comparative and superlative adjectives to describe people, giving students additional practice through an interactive "Finding Match" activity.

- **Activity type:**

Interactive digital matching game - adjective comparisons

- **Strategy:**

Comparative and Superlative Pairing

- **Key vocabulary:**

taller than, the tallest, stronger than, more patient than, funnier than, the wisest, younger than, the most generous, as creative as, as kind as, as comfortable as, as intelligent as.

- **Preparation:**

- Posters or flashcards
- Worksheets
- Dictionary

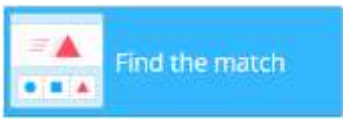
- **Warm up**

1.- Write a list of basic adjectives on cards or on the board. Make sure they include adjectives that can be used in comparisons and superlatives (e.g., "tall," "short," "good").

2.- Each team will have a large blackboard or paper and a set of basic adjectives.

3.- The first student of each team runs to the writing area. Take a basic adjective from the list and use that adjective to form a comparative or superlative sentence on the board. Once the student has written the sentence correctly, they run back to the starting line and the next student on the team takes their turn.

- **Wordwall Activities**



1.- Open your web browser and log in to your Wordwall account. Click on "Create Activity" and select "Find the Match"

2.-Write a clear and descriptive title for the activity. In the instruction field, write a short guide for students.

3.- The teacher introduces the key words. In the section for creating pairs, enter an adjective in the first field, and in the

	corresponding field, enter the comparative or superlative form of that adjective ➢ **Personalize it !** The teacher can adjust the number of adjective pairs, the complexity of the terms, and the speed of the game to suit the level of the students and keep them challenged but engaged.

➢ **Students´ activities:**

1. Students must click on the link provided by the teacher to open the "Find the Match" activity, carefully read the instructions that appear on the screen. These will tell you that you should pair adjectives with their comparative or superlative forms.
2. Students will see a list of words divided into two groups on the screen. One group will contain adjectives, and the other group will contain their comparative or superlative forms.
3. Analyze each word in the adjective group and try to find its correct pair in the other group. Use the cursor to select and drag each adjective into its corresponding comparative or superlative form. When you think you've found the right match, drop the word to make the match.

➢ **Indications**

Match each adjective with its correct comparative or superlative form.

Link: https://wordwall.net/resource/77154437/comparing-and-describing-people

Adjectives for describing people

➢ **Level** Advanced ➢ **Topic:** Adjectives for describing people ➢ **Objective:** Reinforce the vocabulary related to the description of people by solving a "Crossword" ➢ **Activity type:** Interactive crossword puzzle - vocabulary application ➢ **Strategy:** Contextual clue matching and deduction ➢ **Key vocabulary:** Busy, disappointed, full, nervous, shy, sick, tired, weak, crowded, difficult, heavy, spicy. ➢ **Preparation:** • Bingo cards • Worksheets • Dictionary	➢ **Warm up** 1 Before class, create bingo cards with a 4x4 or 5x5 grid. In each box, write a different adjective that students should know 2.- Explain to the students that they are going to play "Adjective Bingo". Each student will receive a bingo card and will be required to listen carefully as you read sentences that describe people using adjectives. 3.- Read sentences aloud such as: "This person is feeling very tired after a long day," or "She is very strong and can lift heavy objects." Students should identify the adjective in the sentence and look it up on their bingo card. ➢ **Wordwall Activities** 1.- The teacher logs in to Wordwall, searches for "Create Activity", and selects the "Crossword" template, as well as prepares contextual clues for the selected adjectives. 2.- Write a title for your crossword puzzle that is related to the lesson, Enter the words you want students to practice.

	3.- For each selected word, the teacher prepares a clear and specific clue that students must use to guess the correct word. ➢ **Personalize it !** The teacher can adapt the difficulty of the activity according to the level of the students and the learning objectives, ensuring an effective and attractive educational experience.

➢ **Students´ activities:**

1. Students enter the link provided by their teacher to open the crossword activity on the computer.
2. They carefully read the instructions that appear on the screen. Make sure you understand how to complete the crossword puzzle, which in this case involves guessing the correct adjectives based on the clues provided.
3. Students click on the corresponding box in the crossword puzzle and begin to write the adjective they think is correct. They make sure that the word fits the number of available boxes, if a word is correct, it will be displayed in the box; If it's not correct, you can try another word.

➢ **Indications**

Complete the crossword by filling in the correct adjectives based on the provided clues.

Link: https://wordwall.net/resource/77170258/adjectives-for-describing-people

My daily routine

- **Level**

Elemental

- **Topic:**

My daily routine

- **Objective:**

Reinforce vocabulary related to daily routine through a word search in “Wordsearch” format.

- **Activity type:**

Interactive wordsearch puzzle - vocabulary reinforcement

- **Strategy:**

Word matching and identification

- **Key vocabulary:**

go to bed, , take a shower, get up, wake up, have dinner, do homework, have breakfast, get dressed, have lunch, brush your teeth.

- **Preparation:**

Posters or flashcards

Worksheets

Dictionary

- **Warm up**

1.- The teacher introduces the song to the class and explains that they are going to learn about the daily routine through music and movement.

In the morning, I wake up, wake up, I brush my teeth, brush my teeth. I have breakfast, have breakfast, Then I go to school, go to school.

This is my daily routine, routine, I do it every day, every day. This is my daily routine, routine, I start my day this way!

2.- Repeat the song several times, encouraging students to actively participate with the actions.

- **Wordwall Activities**

1.- Log in to your Wordwall account, search for "Create Activity," select the "Wordsearch" template, and enter a name for your activity.

2.- In the field designated to enter words, enter the vocabulary related to the daily routine.

3.- Decide in which directions the words can appear (horizontal, vertical, diagonal, and in both directions, forward and backward). For elementary level, you can opt for words only in horizontal and vertical.

- **Personalize it !**

The teacher can adapt the difficulty of the activity according to the level of the students and the

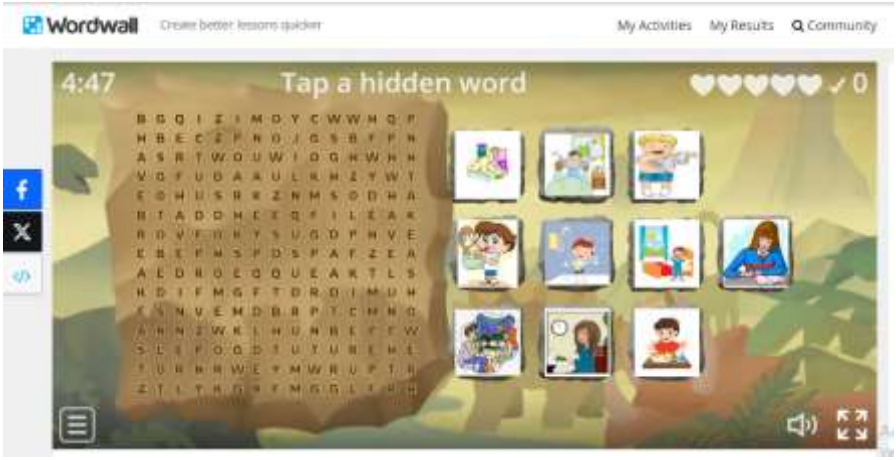
	learning objectives, ensuring an effective and attractive educational experience.

- **Students´ activities:**

1. Students must click on the link provided by the teacher and they will read the instructions explaining how to play word search.
2. Students will examine the letter grid to find and mark words related to the daily routine. They will need to drag the cursor over the words or click on the letters to select them.
3. Students will look for all the words hidden in the grid. Once found, they must complete the activity and check if they have found all the words.

- **Indications**

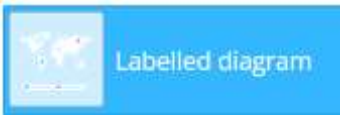
Find the words related to daily routines in the letter grid.



Link: https://wordwall.net/resource/77105115/my-daily-routine

Daily Routine organization

➢ **Level** Intermediate ➢ **Topic:** Daily routine organization ➢ **Objective:**	➢ **Warm up** 1. Before class, prepare cards with daily routine activities like "wake up," "brush your teeth," 2.- Explain to the students that they will be performing different daily routine activities using

Reinforce the vocabulary related to the daily routine through the ”Labelled diagram”. ➢ **Activity type:** Interactive diagram labeling ➢ **Strategy:** Visual matching and labeling ➢ **Key vocabulary:** go to bed, go home, take a shower, get up, wake up, have dinner, clean the house, watch TV, do homework, go to school, have breakfast, get dressed, have lunch, brush your teeth. ➢ **Preparation:** Posters or flashcards Worksheets Dictionary	only mimics (no speaking). The rest of the class will watch and try to guess the activity. ➢ **Wordwall Activities**  1.- - Go to the WordWall website, click on "Create Activity", Select the "Labelled Diagram" template 2.- Introduce a relevant title, such as "Daily Routine Diagram.", Provide brief instructions on what students should do, 3.- You can choose a pre-existing diagram provided by WordWall, or you can upload your own image by clicking "Upload Image" and selecting the image file on your computer. 4.- In the "Labels" section, write the vocabulary, Click on the diagram to place labeling points. After placing a period, assign the correct label from your list. You can drag and adjust the position of these labels to make sure they correspond to the correct part of the diagram. ➢ **Personalize it !** Adapt the complexity of the diagram according to the level of the students, using more detailed images or more advanced activities if necessary.

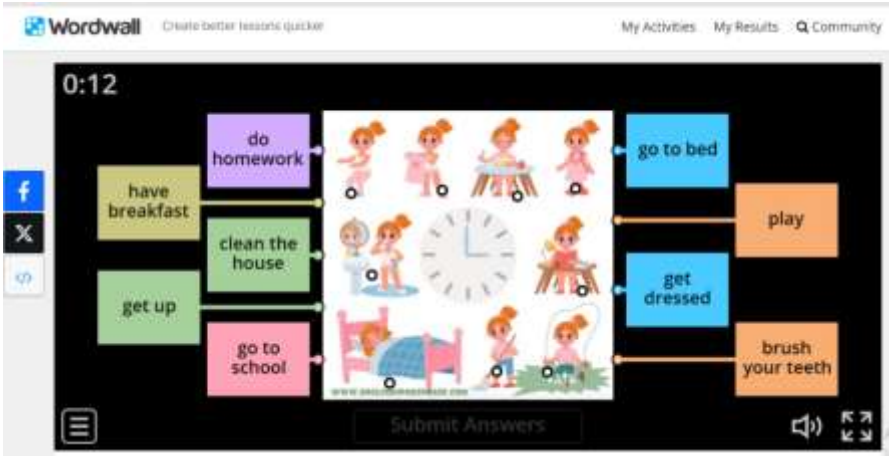
➢ **Students´ activities:**

1. Students will click on the link or enter the code provided by the teacher to access the "Labelled Diagram" activity in WordWall.
2. Students will carefully read each label and drag it to the part of the diagram it describes and continue with this process until all the labels are placed on the diagram.

3. Once the diagram is completed, students review their answers to make sure that all activities are correctly labeled.

- **Indications**

Label each part of the diagram with the correct activity of the daily routine.



Link: https://wordwall.net/resource/76790026/daily-routine-organization

Daily Routine activities

➢ **Level** Advanced ➢ **Topic:** Daily routine activities ➢ **Objective:** Reinforce vocabulary related to daily routine through a classification activity in "Make Sets" format. ➢ **Activity type:** Interactive classification and matching ➢ **Strategy:** Categorization and contextual application	➢ **Warm up** 1. Prepare a set of cards with daily routine activities written on them (e.g., "wake up," "brush your teeth," "get dressed," etc.). 1. Divide the class into two teams. Each team will take turns guessing the daily routine activity being drawn. 2. One student from the first team comes to the board, draws a card from the pile, and has 1 minute to draw the activity on the board without using any words or letters. The student's team members must guess the activity based on the drawing. If they guess correctly within the time limit, they earn a point. ➢ **Wordwall Activities**

➢ **Key vocabulary:** go to bed, go home, take a shower, get up, wake up, have dinner, clean the house, watch TV, do homework, go to school, have breakfast, get dressed, have lunch, brush your teeth. ➢ **Preparation:** Posters or flashcards Worksheets Dictionary	 1. Log in to Wordwall, click on "Create Activity", Select the template select the "Make Sets" template. It introduces a relevant title, and provides brief instructions on what students should do. 2. In the template, sets of elements must be created. Each set will include an incomplete sentence and several choices of words or phrases that could complete the sentence. 3. Enter each word or phrase in the corresponding spaces in the template. You can include images to make the activity more visual and engaging. ➢ **Personalize it !** The teacher can adapt the difficulty of the activity according to the level of the students and the learning objectives, ensuring an effective and attractive educational experience.

➢ **Students´ activities:**

1. Students receive a link to the "Make Sets" activity that the teacher has provided them. You can access this link on any device with an internet connection.
2. Students read each incomplete sentence in the activity, select the word or phrase that they think correctly completes the sentence, drag and drop the labels with the correct vocabulary over the incomplete sentences, and repeat the process until all sentences are completed.
3. Once all activities are ranked, students can receive immediate feedback on their answers.

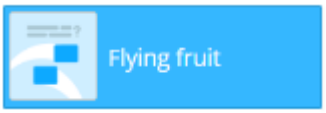
➢ **Indications**

Drag and drop the correct word or phrase into the empty space in the sentence.

Link: https://wordwall.net/resource/77107844/daily-routine-activities

5.8 Actividades para Noveno EGB

What´s on the menu?

➢ **Level** Elementary ➢ **Topic:** What´s on the menu? ➢ **Objective:** Reinforce vocabulary related to food and the meals of the day through an interactive activity in the "Flying Fruit" format. ➢ **Activity type:** Interactive sorting and classification ➢ **Strategy:** Word catching and sorting ➢ **Key vocabulary:** French fries, Tomato soup, Red wine, Orange juice, Mineral wáter, Bacon and	➢ **Warm up** 1. "Menu Madness" Create two sets of cards. A set must have food and beverage names (e.g., "French fries," "Orange juice"). The other set should have images that represent these foods and drink 2. Explain to the students that they are going to play an activity in which they will have to match the names of foods with their corresponding images. 3. The name cards and the picture cards are placed on separate tables or on the floor, Students must work as a team to match the food name cards with the corresponding picture cards. ➢ **Wordwall Activity** 

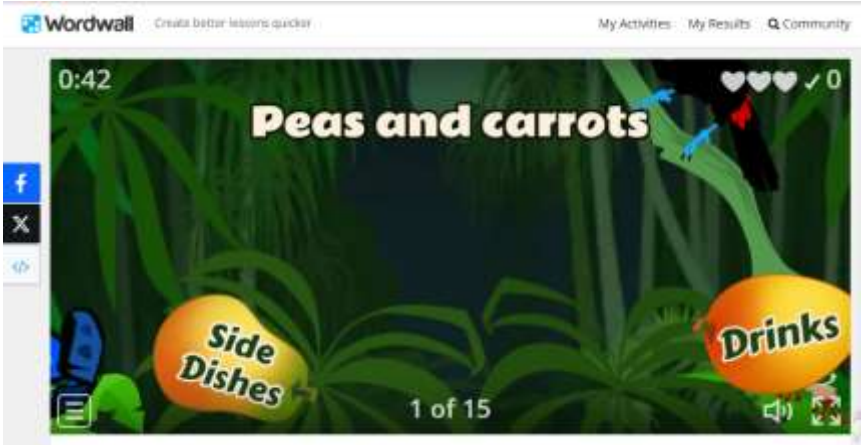
cheese burger, Fish and chips, Fruit salad, Ice-cream, Pasta with tomato sauce, Grilled salmon, Vegetable soup, Roast beef with vegetables, Chocolate cake, Peas and carrots. ➢ **Preparation:** Posters or flashcards Worksheets Dictionary	1. The teacher must log in to their Wordwall account, click on "Create activity", choose the "Flying Fruit" template and select keywords related to different types of food and drinks that students need to learn or reinforce. 2. Enter each keyword in the activity. These words will appear as answers that will "fly" from the bottom of the screen. Make sure the words are correct and spelled correctly. 3. The teacher explains that students must catch the correct words related to food and food as they fly through the sky, avoiding the incorrect ones. ➢ **Personalize it !** The teacher can adapt the activity according to the level of the students, choosing more complex words or adjusting the speed of play to keep the activity challenging but accessible.

➢ **Students´ activities:**

1. Students receive a link to the "Flying Fruit" activity that the teacher has provided.
2. Students watch as the words "fly" from the bottom of the screen. They should be on the lookout for words related to food and meal vocabulary, and "catch" the right ones while avoiding the wrong ones.
3. At the end of the activity, students receive immediate feedback on their answers, helping them to reinforce vocabulary learning.

➢ **Indications**

Catch the correct daily routine words as they fly across the screen.



Link: https://wordwall.net/resource/77122772/whats-on-the-menu

Which food am I?

- **Level**

Intermediate

- **Topic:**

Which food am I?

- **Objective:**

Reinforce vocabulary related to the food and meals of the day through an interactive activity in "Airplane" format.

- **Activity type:**

Interactive flying word recognition.

- **Strategy:**

Identify and "catch" the correct food-related vocabulary by maneuvering an airplane

- **Key vocabulary:**

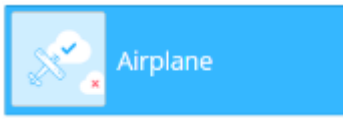
chicken, eggs, french fries, peas, sugar, hot dog, carrot, grapes, ice cream, milk,

- **Preparation:**

- **Warm up**

1. The teacher prepares a series of riddles related to the food and drink vocabulary that students are learning. Show pictures of different foods and ask students to name them in English to familiarize themselves with the vocabulary. Example: I am yellow and curved, and I like to be at breakfast. What am I?" Answer: Banana.
2. After each riddle, reveal the correct answer and briefly discuss related vocabulary.

- **Wordwall Activity**



1. Log in to Wordwall, click on "Create Activity", Select the "Airplane" template - Type a title for the activity.
2. In the "Airplane" template, place the keywords on the screen and adjust the position of each word so that the plane can "fly" to them.

Posters or flashcards Worksheets Dictionary	3. Add some distracting words that aren't on the vocabulary list to make the activity more challenging.. ➢ **Personalize it !** The teacher can adapt the activity according to the level of the students, choosing more complex words or adjusting the speed of play to keep the activity challenging but accessible.

➢ **Students´ activities:**

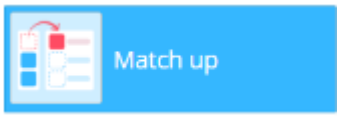
1. Students click on the link or activity to get started.
2. Use the mouse cursor or the arrow keys on the keyboard to control the plane flying across the screen. Move the plane to the words that appear on the screen. The goal is to reach the correct words related to food vocabulary.
3. Make sure to avoid incorrect words that are not in the vocabulary list.

➢ **Indications**

Select the correct image that matches the clue by guiding the airplane toward it.

Link: https://wordwall.net/resource/77124682/which-food-am-i-

Eating to live and living to eat.

➢ **Level** Advanced ➢ **Topic:** Eating to live and living to eat. ➢ **Objective:** Reinforce vocabulary related to food and meals of the day through an interactive "Matching up" activity. ➢ **Activity type:** Interactive vocabulary matching ➢ **Strategy:** Pairing words with images or descriptions. ➢ **Key vocabulary:** apple, banana, bread, cheese, chicken, eggs, french fries, peas, sugar, hot dog, carrot, grapes, ice cream, pineapple, coffee, milk, ➢ **Preparation:** Posters or flashcards Worksheets Dictionary	➢ **Warm up** 1. The teacher shows pictures of different foods and asks students to name them in English to familiarize themselves with the vocabulary. 2. The teacher provides students with a list of descriptions related to food preferences. For example: "Find someone who prefers cheese over bread," "Find someone who likes ice cream more than chips. ➢ **Wordwall Activity**  1. Log in to Wordwall, click on "Create Activity" and select the "Matching Up" template. 2. The teacher enters the key words in the corresponding field. For each word, provide a picture or a short definition that represents the food or drink. 3. The teacher explains to the students that they must drag the correct words into the blank spaces in the sentences, thus completing the sentences related to food. ➢ **Personalize it !** Adjust the complexity of vocabulary or the number of items in the matching activity according to the level of the students.

➢ **Students´ activities:**

1. Students must open the link on their device. Once the activity is loaded, students must click "Start" or "Play" to begin.

2. Students look at the words and the images or descriptions on the screen. Each word should be paired with the image or description that best represents it.
3. Drag each word from the area of available words and drop it into the corresponding area of the image or description. They can use the images associated with each word on the screen as visual cues to help them remember and choose the correct answer.

➢ **Indications**

Match words to images or descriptions by dragging and dropping into the correct pairs.

Link: https://wordwall.net/resource/77156618/eating-to-live-and-living-to-eat

I am wearing a suit

➢ **Level** Elementary ➢ **Topic:** I am wearing a suit ➢ **Objective:** Reinforce vocabulary related to clothing and its colors through an interactive activity in "Whack-a-Mole" format.. ➢ **Activity type:** Precision Matching	➢ **Warm up** 1. Display several clothing cards on the board, each in a different color. Ask students to name the garment and its color (e.g., "red dress"). 2. This student must act as if he or she is at a fashion show, modeling the garment that appears on his or her card without saying a word. 3. The other members of the group must guess what garment and color it represents. To make it more interesting, the acting student should emphasize gestures and movements that

➢ **Strategy:** Visual recognition and speed matching ➢ **Key vocabulary:** Gloves, short, hat, jacket, socks, shoes, skirt, blouse, pants, T-shirt ➢ **Preparation:** Posters or flashcards Worksheets Dictionary	indicate both the garment and its color (e.g., pretending to put on a hat or button a jacket). ➢ **Wordwall Activity** 1. The teacher selects vocabulary related to clothing and colors that students need to learn or reinforce. 2. Log in to Wordwall and in "Create Activity" select the "Whack-a-Mole" template, the teacher introduces the vocabulary of the clothing and the colors that are going to be practiced and adds images for each item of clothing so the students visually associate the vocabulary with its meaning. 3.- Show them how the activity works in Wordwall. For example, explain that the items of clothing will appear on the screen along with their color, and that they must select the correct option by hitting with the virtual "hammer". ➢ **Personalize it !** The teacher can adjust the difficulty of the "Whack-a-Mole" game by increasing the speed at which the garments appear, adding more options, or using more complex vocabulary to challenge the students.

➢ **Students´ activities:**

1. Students should open the link on their device. Once the Wordwall page is up, students should read the instruction that appears on the screen to make sure they understand how the game works and what is expected of them

2. While the clothing and colors appear on the screen, students must observe carefully and quickly select the correct option. They must "tap" (click or tap) the garment that matches the description that appears.
3. Students must continue to select the correct answers until they complete the activity.

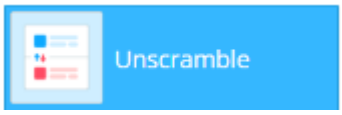
- **Indications**

Hit the moles that have clothes.

Link: https://wordwall.net/resource/76796999/i-am-wearing-a-suit

What am I wearing today?

- **Level** Intermediate - **Topic:** What am I wearing today? - **Objective:** Reinforce vocabulary related to clothing and its colors through an interactive activity in "Unscramble the Tiles" format. - **Activity type:** Word reassembly - **Strategy:**	- **Warm up** 1. Create a set of cards, each with an image of a piece of clothing in a specific color (e.g., "green socks," "red dress"). Make another set of cards with the names of those garments and colors written on them. Place all the cards face down on a table, on the floor, or on the board. 2. Students go in pairs and turn over a card with a picture (for example, an image of a "blue sweater") and find the card with the corresponding name ("blue sweater"), make a match and keep the cards. If they don't match, both students must flip the cards over again, and it's the next pair's turn.

Match and arrange ➢ **Key vocabulary:** green socks, blue jeans, yellow t-shirt, blue sweater, pink blouse, grey shirt, red dress, orange jacket, black shoes, brown skirt. ➢ **Preparation:** Posters or flashcards Worksheets Dictionary	3. The team with the most matches at the end of the game wins. The team with the most matches at the end of the game wins. ➢ **Wordwall Activity**  1. The teacher logs in to Wordwall, clicks on "Create activity" and selects the "Unscramble the Tiles" template. 2. In the template, the teacher introduces the disordered words that represent different items of clothing along with images that correspond to those clothes. 3. The teacher explains to the students that they must correctly reorganize the titles of each item of clothing according to their image. ➢ **Personalize it !** The teacher can adapt the activity according to the level of the students, using more complex phrases or providing additional visual clues to aid in comprehension.

➢ **Students´ activities:**

1. The student must click on the link to open the activity on their device, Before starting, the student must carefully read the instructions provided on the screen to understand what they are expected to do.
2. The student must rearrange the titles that are misplaced to form the correct name of the garment according to its image, it is necessary for the student to observe the images associated with each disordered word to help him remember and form the correct word.
3. The student must continue to rearrange all the disordered words until the activity is completed.

- **Indications**

Match the name of the clothing item with the corresponding image.

Link: https://wordwall.net/resource/77126056/what-am-i-wearing-today

Fashion facts: true or false

- **Level** ADVANCED - **Topic:** Fashion facts: true or false. - **Objective:** Practice and reinforce vocabulary related to clothing through an interactive activity in "Quiz" format. - **Activity type:** True/False Quiz - **Strategy:** Statement verification. - **Key vocabulary:**	- **Warm up** 1. Ask each group to become "fashion designers" for a few minutes. Your task is to create a complete outfit (clothing and accessories) for a specific event. For example, "design an outfit for a winter party" or "create a look for a day at the beach." 1. Students should draw and label the garments they choose for attire, using the clothing vocabulary they have learned. They can include items like "sweater," "scarf," "boots," "jeans," etc. 2. After completing their design, each group presents their creation to the class, describing in English what clothing they chose and why it is suitable for the event. For example, "We chose a warm sweater and boots for the winter party because it will be cold."

T-shirt, jeans, skirt, dress, jacket, coat, boots, sneakers, scarf, gloves, hat, shorts, sandals, socks, sweater. ➢ **Preparation:** Posters or flashcards Worksheets Dictionary	➢ **Wordwall Activities** 1. The teacher logs in to Wordwall, clicks on "Create Activity" and selects the "Quiz" template. 2. Write the statement or phrase that you want the students to evaluate. For example, "It's raining. I'm wearing a raincoat and boots." Indicates whether the statement is "True" or "False." 3. To add images as visual cues, click on the image icon next to the question text box and upload the corresponding image from your computer or select one from the Wordwall library. ➢ **Personalize it !** The teacher can adapt the difficulty of the quiz by adding multiple-choice questions or more challenging images, depending on the student's level and learning objectives.

➢ **Students´ activities:**

1. Students must open the link provided by the teacher, the student will see the home screen of the quiz. They must click on the "Start" button to start the activity.
2. Once the activity is done, the student will see a statement at the top of the screen. For example, "It's raining. I'm wearing a raincoat and boots." Below the statement, there may be a related image that serves as a visual clue. The student must observe the image carefully as it can provide key information to answer correctly.
3. Below the declaration and the image, there will be answer options. In the "True/False" formatted Wordwall "Quiz" template, there will be two buttons: A: True B: False

The student must select the option that they believe is correct by clicking on the corresponding button.

- **Indications**

Click "True" if the statement matches the image, or click "False" if it does not.

Link: https://wordwall.net/resource/77151487/fashion-facts-true-or-false

5.9 Actividades para Décimo EGB

Fascinating inventions

➢ **Level** ELEMENTARY ➢ **Topic:** Fascinating inventions ➢ **Objective:** Practice and reinforce knowledge of vocabulary related to inventions through an interactive activity in "Anagram" format. ➢ **Activity type:** Interactive anagram challenge ➢ **Strategy:** Clue-based word formation ➢ **Key vocabulary:**	➢ **Warm up** 1. Draw a timeline on the board to represent different historical periods (past, present, future). 2. Groups should discuss and decide where on the timeline to place each invention based on when they think it was invented and its impact on society. **3.** After all the groups have placed their inventions on the timeline, each group presents one or two inventions, explaining why they placed it in that position and how they think it has affected everyday life. ➢ **Wordwall Activities**

microwave, bicycle, ship, airplane, refrigerator, helicopter, washing machine, truck, motorcycle, vacuum cleaner. ➢ **Preparation:** Posters or flashcards Worksheets Dictionary	1. Log in to your Wordwall account. click on the "Create Activity" button at the top right of the main page and choose the "Anagram" Template: 2. Enter a relevant title for the activity, add keywords and clues related to the topic that will help students guess the invention 3. Review the activity to make sure that all the words and clues are correct and clear. ➢ **Personalize it !** The teacher can adjust the length of the words, the complexity of the tracks, or the time allotted to complete the activity, ensuring that it is appropriate for the level of the students.

➢ **Students´ activities:**

1. Students click on the link to open the activity in Wordwall and make sure they understand that the goal of the activity is to rearrange disordered letters (anagrams) to form correct words related to inventions.
2. Look at the jumbled letters and pictures on the screen and click on the letters or drag them in the correct order to form the word of the invention based on the clue.
3. Continue solving each anagram until you complete all the questions in the activity.

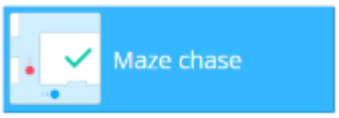
➢ **Indications**

Unscramble the letters to form the correct word related to inventions.

Link: https://wordwall.net/resource/77129230/fascinating-inventions

Exploring zero and first conditionals with inventions.

➢ **Level** INTERMEDIATE ➢ **Topic:** Exploring zero and first conditionals with inventions. ➢ **Objective:** Reinforce the use of zero and first conditional in the context of inventions through an interactive activity in "Maze Chase" format. ➢ **Activity type:** Interactive Conditional Maze Challenge ➢ **Strategy:** Navigating through a maze to match inventions with appropriate zero or first conditional sentences.	➢ **Warm up** 1. Prepare cards with different inventions and other cards with possible results or situations that could be derived from those inventions, using phrases in the zero or first conditional. For example: Invention Card: "A refrigerator" Result Card: "If you leave the door open, the food will spoil." **2.** Distribute a set of cards of inventions and results to each group. Explain that students should work together to match each invention to its corresponding result using the zero or first conditional. Once all the groups have matched their cards, review the answers in conjunction with the class, discussing why each result corresponds to their invention and verifying the correct use of the zero or first conditional. ➢ **Wordwall Activities**

➢ **Key vocabulary:** Zero Conditional: If you plug in your phone, it charges. First Conditional: If we buy a new washing machine, the laundry will be easier. Additional vocabulary: inventions ➢ **Preparation:** Posters or flashcards Worksheets Dictionary	 1. Log in to your Wordwall account. click on the "Create Activity" button at the top right of the main page and choose the "Maze Chase" Template. 2. Write a relevant title, Include clear instructions, for example: "Guide your character through the maze and collect the correct words that complete sentences in conditional zero or first." 3. In the space for the questions, the teacher must write sentences related to inventions that require completion with the correct word to form a zero or first conditional. For example: Ask: "If you press the button, the machine _____ (start)." Correct answer: "starts" (Conditional zero) ➢ **Personalize it !** The teacher can increase the complexity of the maze, include more incorrect choices, or reduce the time available to complete the activity to make it more challenging.

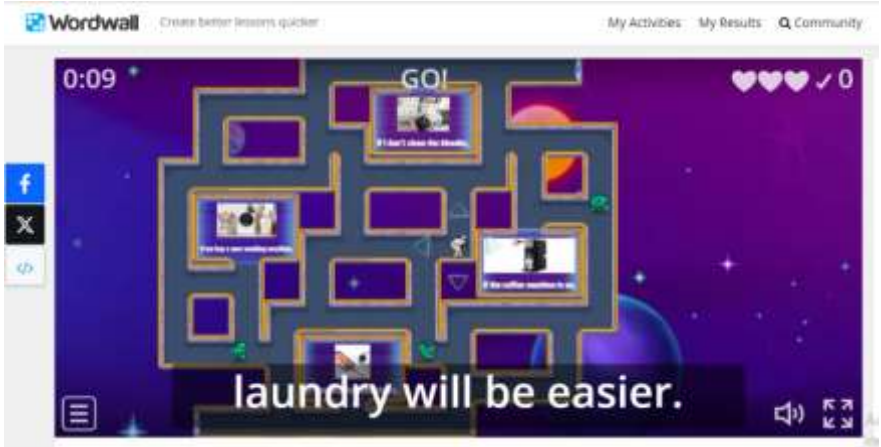
➢ **Students´ activities:**

1. Students must open the link on their device. Once the activity is loaded, students must click "Start" or "Play" to begin the game.
2. Using the arrow keys (or touch controls on mobile devices), students guide the character through the maze. As you go, you'll find words or sentence fragments scattered around the maze. They should collect the words that they think correctly complete the conditional sentences presented in the same way avoid obstacles or incorrect words that may be present in the maze.

3. If a student makes a mistake or does not complete the sentence correctly, they can try again until all sentences are correct.

➢ **Indications**

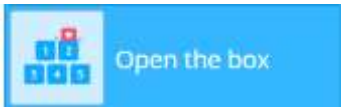
Guide your character through the maze and collect the words that correctly complete each conditional sentence.



Link: https://wordwall.net/resource/77129357/exploring-zero-and-first-conditionals-with-inventions

Exploring second and third conditionals through inventions

➢ **Level** ADVANCED ➢ **Topic:** Exploring second and third conditionals through inventions. ➢ **Objective:** Reinforce the use of the second and third conditional related to inventions and their impact on everyday life through an interactive activity in "Open the Box" format.. • **Activity type:** Interactive Conditional Maze Challenge	➢ **Warm up** 1. Write a starting sentence on the board, using the second or third conditional related to an invention. For example, "If the washing machine hadn't been invented, people would still be washing clothes by hand." 2. Students take turns adding to the sentence chain by linking it to another invention using the second or third conditional. For instance, the next student might say, "If people still washed clothes by hand, they would spend more time doing laundry." This continues with each student adding to the chain until all have participated. ➢ **Wordwall Activities**

➢ **Strategy:** Selecting boxes to reveal clues and completing sentences using the second or third conditional. ➢ **Key vocabulary:** If I had an air fryer, I would cook healthier meals. ➢ **Preparation:** Posters or flashcards Worksheets Dictionary	 1. The teacher must log in to their Wordwall account. From the main panel, click on "Create Activity." and select the "Open the Box" template. 2. Write a clear title and instructions. In the area of questions, the teacher must introduce incomplete sentences related to inventions and situations where the second or third conditional is applied. Example: "If I had a time machine, I _____ (visit) the past." 3. If necessary, add images that represent the inventions or situations described in the questions. This will help students visually connect vocabulary to its meaning. ➢ **Personalize it !** The teacher can add more complex sentences, change the response time, or include more options for inventions and situations to make the activity more challenging.

➢ **Students´ activities:**

1. Students should open the Wordwall link provided by the teacher on their device. Once the activity page loads, they should click on the "Start" or "Play" button to begin.
2. The activity will present several boxes on the screen. Students must select one box by clicking on it. Each box contains a part of a sentence related to Second or Third Conditional sentences.
3. Based on the clue provided, students must choose the correct phrase to complete the sentence using either the Second or Third Conditional. For example, if the clue is "If I had an air fryer, I would...," the student should complete it with "cook healthier meals."

- **Indications**

Choose a box, read the clue, and complete the sentence with the correct conditional form.

Link:https://wordwall.net/resource/77129303/exploring-second-and-third-conditionals-through-inventions

Phrasal verbs in everyday contexts

➢ **Level** ELEMENTARY ➢ **Topic:** Phrasal verbs in everyday contexts. ➢ **Objective:** Reinforce the use and meaning of phrasal verbs related to daily routine and other everyday activities through an interactive activity in "Matching Pairs" format. ➢ **Activity type:** Interactive phrasal verb matching ➢ **Strategy:** Dynamic engagement with visual and contextual cues ➢ **Key vocabulary:**	➢ **Warm up** 1. Divide the class into two teams. Write down different phrasal verbs from the lesson's key vocabulary (e.g., "work out," "give up," "drop by") on small pieces of paper and place them in a hat or box. 2. A student from the first team picks a phrasal verb from the box and acts it out without speaking. The team has 30 seconds to guess the phrasal verb. If they guess correctly, they earn a point. If they can also give the correct meaning, they get an extra point. 3. After each round, briefly discuss the meaning of the phrasal verb with the whole class to ensure everyone understands. ➢ **Wordwall Activities**

Knocked out, give out, ask around, pass out, work off, work out, warm up, work out, give up, try out for, go out, check in, go back, drop by. ➢ **Preparation:** Posters or flashcards Worksheets Dictionary	1. The teacher must log in to their Wordwall account. From the main panel, click on "Create Activity." and select the "Matching Pairs" template 2. Write a clear title and provide specific instructions for students. In the fields provided, enter the phrasal verbs and their corresponding meanings. Example: • Phrasal Verb: "Give up" • Meaning: "Stop trying" 3. If you find it useful, you can add images that represent phrasal verbs or their meanings to facilitate visual understanding. ➢ **Personalize it !** The teacher can include more phrasal verbs or meanings to pair or add additional clues to keep the activity challenging but accessible.

➢ **Students´ activities:**

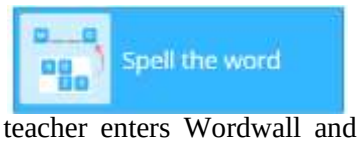
1. Students must open the link provided, Once the activity is loaded, they will see a screen with the title and instructions of the activity. Students must click on the "Start" or "Play" button to begin the "Matching Pairs" activity.
2. On the screen, several terms and their corresponding meanings (or images) will appear in different boxes and students must click on a phrasal verb in one box and then click on its corresponding meaning in another box to match them. If the pairing is correct, the terms will stay together and disappear or be highlighted as correct. If it is not correct, students will have to try again.
3. If the activity includes images, students can use these visual cues to help them remember and correctly match phrasal verbs with their meanings.

➢ **Indications**

Look at each phrasal verb and match it with its correct meaning.

Link: https://wordwall.net/resource/77145628/phrasal-verbs-in-everyday-contexts

Understanding and spelling phrasal verbs

➢ **Level** INTERMEDIATE ➢ **Topic:** Understanding and spelling phrasal verbs. ➢ **Objective:** Reinforce the use and spelling of phrasal verbs related to daily routine and other everyday activities through an interactive activity in "Spell the Word" format. ➢ **Activity type:** Spelling challenge ➢ **Strategy:** Visual-assisted spelling reconstruction ➢ **Key vocabulary:**	➢ **Warm up** 1. Prepare images that represent phrasal verbs (e.g., an image of someone passing out to "pass out" or someone running for "work off"). Place the images around the classroom. 2. Students walk around and look at the images, then return to their seats and write down which phrasal verb they think corresponds to each image. **3.** If the student does not remember the verbal phrase, he can get up to check. ➢ **Wordwall Activities**  1. The teacher enters Wordwall and selects the "Spell the Word" template. 2. In this template, each phrasal verb is presented incompletely and students must write the word correctly, letter by letter

Knocked out, pass out, work off, warm up, working out, give up, try out for, go back, drop by, go out. ➢ **Preparation:** Posters or flashcards Worksheets Dictionary	3. The teacher explains that students must observe the incomplete word and spell out the correct phrasal verb letter by letter on the screen. ➢ **Personalize it !** The teacher can choose more complex phrasal verbs, reduce the response time or increase the number of missing letters to increase the level of difficulty.

➢ **Students´ activities:**

1. Students must open the link provided, Once the activity is loaded, they will see a screen with the title and instructions of the activity. Students must click on the "Start" or "Play" button to begin the "Spell the word" activity.
2. Students will observe a phrasal verb that is missing one or more letters. Your task is to look carefully and fill in the correct phrasal verb letter by letter. You can use the associated images as visual cues to help them remember the correct spelling." They can see images associated with each phrasal verb as visual cues to help them remember the correct spelling.
3. Students must continue by completing each phrasal verb that appears on the screen until the template is complete.

➢ **Indications**

Look at the incomplete phrasal verb and spell it correctly letter by letter.

Link: https://wordwall.net/resource/77144867/understanding-and-spelling-phrasal-verbs

Discovering phrasal verbs by completing the sentences

- **Level**

ADVANCED

- **Topic:**

Discovering phrasal verbs by completing the sentences.

- **Objective:**

Reinforce the use of phrasal verbs related to daily routine and other everyday activities through an interactive activity in "Complete the Sentences" format.

- **Activity type:**

Sentence fill-in challenge

- **Strategy:**

Contextual matching

- **Key vocabulary:**

Knocked out, pass out, work off, warm up, working out, give up, try out for.

- **Preparation:**

Posters or flashcards

Worksheets

Dictionary

- **Warm up**

1. The teacher presents riddles or cryptic descriptions that the students must solve using phrasal verbs. For example:
   Riddle: "What do you do when you're feeling sleepy in the morning and you hear the alarm?"
   Answer: "Wake up."
2. Listen to the riddle or description given by the teacher.
3. Students try to solve the riddle by saying the phrasal verb that matches the description.

- **Wordwall Activities**

1. The teacher must log in to their Wordwall account. From the main panel, click on "Create Activity." and select the "Complete the Sentences" template.
2. Prepare a list of incomplete sentences related to the daily routine and other daily activities. Make sure each sentence has a blank space where students can insert a phrasal verb. For example: "I need to ____ before the big game to avoid injuries." (warm up)

Make sure each sentence has a blank space for students to insert the correct phrasal verb.

- **Personalize it !**

The teacher can use longer or more complex sentences, include more answer options, or reduce

	the time to complete the activity to keep it challenging.

- **Students´ activities:**

1. Students must open the link provided, Once the activity is loaded, they will see a screen with the title and instructions of the activity. Students must click the "Start" or "Play" button to begin the "Complete the Sentences" activity.
2. On the screen, students, you will see a series of sentences that have blank spaces which must be filled with the correct phrasal verb for the sentence to make sense.

   Example: The incomplete sentence could be: "I need to ____ before the big game to avoid injuries."
3. Under each incomplete sentence, students will find several phrasal verb options. Your task is to choose the phrasal verb that correctly completes the sentence.

- **Indications**

Read each incomplete sentence and choose the correct phrasal verb to complete it.

Link:https://wordwall.net/resource/76974902/discovering-phrasal-verbs-by-completing-the-sentences

CONCLUSIONES

- Se concluye que el bajo rendimiento del idioma Inglés, especialmente en el desarrollo de las habilidades lingüísticas de los estudiantes de básica superior de la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez, es un desafío constante para los docentes del área, este problema se relaciona directamente con la falta de vocabulario y recursos didácticos interactivos que estimulen el aprendizaje.
- Las teorías contemporáneas de aprendizaje, como el enfoque comunicativo, y la utilización de herramientas tecnológicas son fundamentales para la enseñanza eficaz de un segundo idioma, ya que promueven la interacción activa y motivación en los estudiantes.
- El enfoque de investigación mixta permitió obtener una visión más amplia del impacto de las herramientas interactivas en la enseñanza del Inglés, combinando datos cuantitativos y cualitativos.
- La socialización de las actividades interactivas diseñadas en Wordwall ha mostrado resultados positivos en la mejora del vocabulario en Inglés, aumentando la motivación para nuevos aprendizajes.

RECOMENDACIONES

- Es necesario adaptar el currículo donde se incluya el uso de herramientas tecnológicas en línea como Wordwall para la adquisición de nuevo vocabulario, para así hacer más dinámico el proceso de enseñanza-aprendizaje del idioma Inglés.
- Implementar una pedagogía centrada en el enfoque comunicativo, complementado con herramientas tecnológicas interactivas, para fomentar la participación activa de los estudiantes y aumentar su motivación en el aprendizaje de un segundo idioma.
- Adoptar metodologías de investigación combinadas que integren tanto enfoques cualitativos como cuantitativos, asegurando de esta manera resultados más detallados y alineados con las particularidades del contexto educativo actual.
- Establecer el uso de actividades interactivas en línea y promover la capacitación constante de los docentes en el uso de herramientas tecnológicas para consolidar los avances obtenidos y fomentar una enseñanza más efectiva dentro de las aulas.

REFERENCIAS

Acosta G. Ricardo. (2019). *REVISTA ANUAL ACCIÓN Y REFLEXIÓN EDUCATIVA, N° 44*.

Agnes, Diego Ortega, Mirdelio Monzón, & Fernanda Sarango. (2018). *APRENDIZAJE ACTIVO PARA LAS CLASES DE INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA CUADERNO DE POLÍTICA EDUCATIVA NO. 3 SEPTIEMBRE 2018 EL APRENDIZAJE ACTIVO PARA LAS CLASES DE INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA Septiembre, 2018 Cuaderno de Política Educativa 3*.

Aksak Kömür, İ., Kilinc, H., & Recep Okur, M. (2023). *The Rotation Model in Blended Learning*. https://doi.org/10.5281/zenodo.8197798

Albukbak, O. A., & Msimeer, A. M. (2021). Methods and Approaches of Teaching English: a Historical Review. *(Faculty of Arts Journal) , 17*, 79–98. https://doi.org/10.36602/faj/2021.n17.14

Al-Fraihat, D., Joy, M., Masa'deh, R., & Sinclair, J. (2020). Evaluating E-learning systems success: An empirical study. *Computers in Human Behavior*, *102*, 67–86. https://doi.org/10.1016/j.chb.2019.08.004

Amelia, C., Miguel, T., Toro, N., Kennedy, R., Lomas, T., & Milton, M. (n.d.). *Investigación Cualitativa*.

Aparicio Gómez, O. Y., & Ostos Ortiz, O. L. (2018). El constructivismo y el construccionismo. *Revista Interamericana de Investigación, Educación y Pedagogía, RIIEP*, *11*(2), 115–120. https://doi.org/10.15332/s1657-107x.2018.0002.05

Arini, M., & Wahyudin, A. Y. (2022). STUDENTS' PERCEPTION ON QUESTIONNING TECHNIQUE IN IMPROVING SPEAKING SKILL ABILITY AT ENGLISH EDUCATION STUDY PROGRAM. In *JOURNAL OF ARTS AND EDUCATION* (Vol. 2, Issue 1).

Bravo, I. G., & Alves, M. P. (2020). Adecuación Curricular para Incremento del Vocabulario del Idioma Inglés en los Estudiantes de Octavo Año de Guayaquil. *Revista Tecnológica - ESPOL*, *32*(2), 67–78. https://doi.org/10.37815/rte.v32n2.781

Bredow, C. A., Roehling, P. V., Knorp, A. J., & Sweet, A. M. (2021). To Flip or Not to Flip? A Meta-Analysis of the Efficacy of Flipped Learning in Higher Education. *Review of Educational Research*, *91*(6), 878–918. https://doi.org/10.3102/00346543211019122

Cárdenas. (2020). Innovación en la enseñanza de lenguas extranjeras. *Revista Universidad de La Salle*, *1*(85), 61–78. https://doi.org/10.19052/ruls.vol1.iss85.5

Castañeda, L., Viñoles-Cosentino, V., Postigo-Fuentes, A. Y., Herrero, C., & Cachia, R. (2023). *Enfoques estratégicos regionales para la transformación digital de la Educación*. https://doi.org/10.2760/13248

Cer, E. (2019). The Instruction of Writing Strategies: The Effect of the Metacognitive Strategy on the Writing Skills of Pupils in Secondary Education. *SAGE Open*, *9*(2). https://doi.org/10.1177/2158244019842681

Correa Ramos Luselida Guaca González Orfali. (2022). *PENSAMIENTO COMPUTACIONAL Y COMPETENCIAS MATEMÁTICAS*.

Criollo-Vargas, M. I., Torres-Criollo, L. M., Lizaldes-Espinosa, O. V., Ramírez-Coronel, A. A., Sarmiento-Pesántez, M. M., Cordero-Zumba, N. B., Faicán-Rocano, P. F., & Cárdenas-Cordero, A. J. (2020). Linguistic competencies of english teachers in relation to professional performance standards in a globalized world. *Archivos Venezolanos de Farmacologia y Terapeutica*, *39*(8), 1005–1011. https://doi.org/10.5281/zenodo.4545798

De Angelis, A. (2022). EF English Proficiency Index e inglés en Ecuador. *Revista Andina de Educación*, *5*(2), 005211. https://doi.org/10.32719/26312816.2022.5.2.11

De Gracia, E., Pinto, A., Sáez Docente, A., & Sierra, M. (2021). *La gamificación como estrategia mediadora del proceso de enseñanza y aprendizaje*.

Dolores Roca-Castro, Y. I., & María Véliz-Robles, F. I. (2022). Innovación en la Enseñanza del Idioma Inglés a Nivel de Educación Superior en Postpandemia. *Mayo Especial*, *8*(2), 361–377. https://doi.org/10.23857/dc.v8i2.2759

Fayzullayeva. (2023). *«MODERN SCIENCE AND RESEARCH»*.

García. (2019a). *GAMIFICACION 17-Texto del artículo-64-1-10-20200717 (1)*.

García. (2019b). *TICS Y M LEARNINGRistie22-Pg.425*.

General Básica, E., & Educación, M. DE. (2019a). *Introducción general Subnivel PREPARATORIA*. www.educacion.gob.ec

General Básica, E., & Educación, M. DE. (2019b). *Introducción general Subnivel SUPERIOR*. www.educacion.gob.ec

Gooding De Palacios, F. A. (2020). Enfoques para el aprendizaje de una segunda lengua: expectativa en el dominio del idioma inglés. *Periodicidad: Semestral*, *4*(1), 2020.

Gros, B., & García-Peñalvo, F. J. (2023). Future Trends in the Design Strategies and Technological Affordances of E-learning. In *Learning, Design, and Technology* (pp. 345–367). Springer International Publishing. https://doi.org/10.1007/978-3-319-17461-7_67

Guzmán, V. (2021). El método cualitativo y su aporte a la investigación en las ciencias sociales. *Gestionar: Revista de Empresa y Gobierno*, *1*(4), 19–31. https://doi.org/10.35622/j.rg.2021.04.002

Holbekova et al. (2021). APPROACHES TO TRANSLATION (Language Teaching Methodology Senes). Peter Newmark. Oxford: Pergamon Press, 1981. Pp. 213. *Studies in Second Language Acquisition*, *7*(1), 114–115. https://doi.org/10.1017/s0272263100005222

Kukharska, L. (2022). COMMUNICATIVE METHOD AS AN EFFECTIVE INTEGRATION INTO THE LANGUAGE COMMUNICATION. *Grail of Science*, *18–19*, 217–221. https://doi.org/10.36074/grail-of-science.26.08.2022.39

Kumar, A., Krishnamurthi, R., Bhatia, S., Kaushik, K., Ahuja, N. J., Nayyar, A., & Masud, M. (2021a). Blended Learning Tools and Practices: A Comprehensive Analysis. *IEEE Access*, *9*, 85151–85197. https://doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3085844

Kumar, A., Krishnamurthi, R., Bhatia, S., Kaushik, K., Ahuja, N. J., Nayyar, A., & Masud, M. (2021b). Blended Learning Tools and Practices: A Comprehensive Analysis. *IEEE Access*, *9*, 85151–85197. https://doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3085844

Kumar, A., Krishnamurthi, R., Bhatia, S., Kaushik, K., Ahuja, N. J., Nayyar, A., & Masud, M. (2021c). Blended Learning Tools and Practices: A Comprehensive Analysis. *IEEE Access*, *9*, 85151–85197. https://doi.org/10.1109/ACCESS.2021.3085844

Larson, K. C., & Fieler, A. (2019). Spain, germany, and the holocaust: Uniting global learning and student philanthropy through transdisciplinarity. *Journal of Language Teaching and Research*, *10*(2), 215–223. https://doi.org/10.17507/jltr.1002.01

Ley Orgánica De Educación Intercultural. (2015). *Página 1 de 85*.

Llanos, & Criollo. (2022). *Revista de la Universidad del Zulia Ciencias Sociales y Arte Año 13 N° 38 Septiembre-Diciembre 2022 Tercera Época Maracaibo-Venezuela*. https://orcid.org/0000-0003-3746-8910.

Manzanares Triquet, J. C., & Moya García, M. (2022). Soluciones digitales para profesores en apuros: Herramientas y recursos tecnológicos para dinamizar el aula virtual. *Teknokultura. Revista de Cultura Digital y Movimientos Sociales*, *19*(2), 137–146. https://doi.org/10.5209/tekn.77533

MARCO COMÚN EUROPEO DE REFERENCIA PARA LAS LENGUAS: APRENDIZAJE, ENSEÑANZA, EVALUACIÓN Volumen complementario. (2001). www.coe.int/lang-cefr

María De La Cruz Fernández, G., Sofía, A., Vacacela, R., Inés, M., Moreno, U., Gustavo, W., & Orozco, M. (n.d.). *El nivel de dominio del inglés de los docentes de las Instituciones de Educación Superior ecuatorianas: estudio de requerimientos nacionales y del Marco Común Europeo Dominio del inglés de los docentes de las Instituciones de Educación Superior* (Vol. 3). http://orcid.org/0000-0002-2537http://orcid.org/0000-0002http://orcid.org/0000-0001-5185http://orcid.org/0000-0002-2234-4002

Masduqi, H., Fatimah, F., & Chotib, M. (2023, December 20). *Teaching Receptive and Productive Skills in an English Lesson Using Digital Learning Resources*. https://doi.org/10.4108/eai.11-7-2023.2340598

Mcgriff S. (2000). *Modelo ADDIE*.

Miranda, J. A. M., & Wahyudin, A. Y. (2023). Pre-Service Teachers' Strategies in Improving Students' Speaking Skilss. In *Journal of English Language Teaching and Learning*

(JELTL) (Vol. 4, Issue 1). http://jim.teknokrat.ac.id/index.php/english-language-teaching/index

Mora, B., & Heimy, N. (n.d.). *EL USO DE HERRAMIENTAS DIGITALES EN LA ENSEÑANZA DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA EN PRIMARIA*.

Moran, & Jimenez, M. J. (2022). *UTMACH FACULTAD DE CIENCIAS SOCIALES CARRERA DE PEDAGOGÍA DE LOS IDIOMAS NACIONALES Y EXTRANJEROS DESARROLLO DEL VOCABULARIO EN EL IDIOMA INGLÉS. MACHALA 2022*.

Namyssova, G., Tussupbekova, G., Helmer, J., Malone, K., Afzal, M., & Jonbekova, D. (2019). Challenges and benefits of blended learning in higher education. *International Journal of Technology in Education (IJTE) International Journal of Technology in Education*, *2*(1), 22–31. www.ijte.net

Navarro-Espinosa, J. A. (2022). Conceptualización teórico-metodológica para la introducción de la gamificación en el desarrollo de las competencias STEAM en la Educación Superior. Caso: Universidad Ecotec. *Universidad de Córdoba, UCOPress*.

Nofuentes Miguel. (2019). *Enfoques metodológicos en la enseñanza del inglés como lengua extranjera. Propuesta de intervención: enfoque por tareas y CLIL (Content and Language Integrated Learning)*.

Ochoa-Pachas, Romero, Y.-, & Perú, Y. (. (n.d.). *El estudio descriptivo en la investigación científica The descriptive study in scientific research*.

Ortiz, J. A. T., & Corrêa, T. H. B. (2020). Pedagogical aspects of connectivism and its relationship with social networks and learning ecologies. *Revista Brasileira de Educacao*, *25*. https://doi.org/10.1590/S1413-24782020250026

Palacio, Rojas, N., & Romero, B. (2021). *Presentado por*.

Peña. (2019). *Universidad Andina Simón Bolívar Enseñanza del inglés como lengua extranjera y desarrollo de competencias lingüísticas*.

Peng, J. (2024). English Language Teaching Methods: Exploring the Impact of Various Approaches on Students' Language Learning Outcomes. *SHS Web of Conferences*, *187*, 01008. https://doi.org/10.1051/shsconf/202418701008

Picciano, A. G. (2019). *BLENDED LEARNING: IMPLICATIONS FOR GROWTH AND ACCESS*.

Rasheed, R. A., Kamsin, A., & Abdullah, N. A. (2020). Challenges in the online component of blended learning: A systematic review. *Computers and Education*, *144*. https://doi.org/10.1016/j.compedu.2019.103701

Razeeth, S., Kariapper, A. R., & Rishan, U. M. (2019). *E-LEARNING AT HOME VS TRADITIONAL LEARNING AMONG HIGHER EDUCATION STUDENTS: A SURVEY BASED ANALYSIS*. https://www.researchgate.net/publication/337561824

Rodríguez Yagual Eliset Jacinta, & Vera Flores Xavier. (n.d.). *UNIVERSIDAD ESTATAL PENÍNSULA DE SANTA ELENA FACULTAD DE CIENCIAS DE LA EDUCACIÓN E IDIOMAS*.

Sabogal Andrés. (2019). *TE-23221*.

Sánchez, & Pérez. (2020). Communicative Approach in the Teaching-Learning Process of English as a Foreign Language. *Revista ConCiencia EPG*, *5*(2). https://doi.org/10.32654/concienciaepg.5-2.1

Sandoval. (2022). El trabajo de campo en la investigación social en tiempos de pandemia. *Espacio Abierto*, *Volumen 31*, 10–22.

Saud, W. I. (2019). A contrastive analysis of esl and efl learning strategies. *Journal of Language Teaching and Research*, *10*(2), 311–321. https://doi.org/10.17507/jltr.1002.13

Siemens, G., & Leal Fonseca, D. E. (2004). *Conectivismo: Una teoría de aprendizaje para la era digital*.

Song, C. (2020). Research on Blended Learning Implementation. *Journal of Physics: Conference Series*, *1682*(1). https://doi.org/10.1088/1742-6596/1682/1/012086

Stein-Smith, K. (2020). Intentional foreign language advocacy: Skills set, mindset, and core value. *Theory and Practice in Language Studies*, *10*(5), 473–480. https://doi.org/10.17507/tpls.1005.01

Syakur, Abd., Fanani, Z., & Ahmadi, R. (2020). The Effectiveness of Reading English Learning Process Based on Blended Learning through "Absyak" Website Media in Higher Education. *Budapest International Research and Critics in Linguistics and Education (BirLE) Journal*, *3*(2), 763–772. https://doi.org/10.33258/birle.v3i2.927

Teppa, R. R., Rorimpandey, R., & Posumah, J. (2022). Linguistics, and Literature published by English Education Study Program, Faculty of Languages and Arts. In *JoTELL Journal of Teaching English* (Vol. 1, Issue 2).

Tigse. (2019). El Constructivismo, según bases teóricas de César Coll. *Revista Andina de Educación*, *2*(1), 25–28. https://doi.org/10.32719/26312816.2019.2.1.4

Toba, R., Noor, W. N., & Sanu, L. O. (2019). The Current Issues of Indonesian EFL Students' Writing Skills: Ability, Problem, and Reason in Writing Comparison and Contrast Essay. *Dinamika Ilmu*, 57–73. https://doi.org/10.21093/di.v19i1.1506

Torres, & Conza. (2023). El Impacto de las Actividades de Enseñanza Comunicativa de la Lengua en el Vocabulario en Ingles en Ecuador. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, *7*(5), 4832–4847. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i5.8078

Torres, E. O. (2020). *Herramientas metodológicas para desarrollar la competencia léxica de los estudiantes de interpretación*. http://islas.uclv.edu.cuISLAS,62

Valero Ancco, V. N., Paricoto Ccallo, R. M., & Carrizales Maraza, D. L. (2023). Wordwall como recurso didáctico para mejorar la competencia lectora en niños peruanos. *Comuni@cción: Revista de Investigación En Comunicación y Desarrollo*, *14*(1), 27–40. https://doi.org/10.33595/2226-1478.14.1.806

Williams Pacheco Tessy Ursula. (2022). *UNIVERSIDAD CATÓLICA SEDES SAPIENTIAE*. https://orcid.org/0000-0002-0867-5366

Yulianti, T., & Sulistiyawati, A. (2020). *The Blended Learning for Student's Character Building*.

Yuliyana, M., Rochmiyati, R., & Maulina, D. (2021). Blended Learning Assessment Instrument For Elementary School. *Edunesia : Jurnal Ilmiah Pendidikan*, *2*(3), 668–676. https://doi.org/10.51276/edu.v2i3.189

ANEXOS

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE POSGRADO

C.1 Solicitud de aprobación del Anteproyecto

Ibarra,13 de noviembre del 2023

Ing. José Guillermo Jácome León
Coordinador Maestría en Tecnología e Innovación Educativa

ASUNTO: Solicitud de aprobación del Anteproyecto

Solicito a usted, someter a consideración del Comité Científico de la Maestría, la aprobación del trabajo final de grado.

Me permito comunicar que en el desarrollo del anteproyecto se realizó ajustes al tema, a continuación, los detallo.

TEMA QUE FUE APROBADO POR EL CONSEJO DIRECTIVO:

Diseño de fichas en Live Worksheets para la enseñanza interactiva de Inglés en octavos años, UE "José Miguel Leoro Vásquez"

TEMA PLANTEADO EN EL ANTEPROYECTO:

Actividades interactivas en Wordwall para el fortalecimiento del léxico en Inglés para estudiantes de octavo año de la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez.

Estudiante: Andrés Eustorgio Guevara Pérez

Adjunto al presente el Anteproyecto

Por la atención, le agradezco.

Atentamente,

FIRMA

FLORES ALBUJA DARWIN FERNANDO
(dfloresa@utn.edu.ec)

FIRMA

GUEVARA PÉREZ ANDRÉS EUSTORGIO
(aeguevarap@utn.edu.ec)

Magister
Carmen Navas
RECTORA DE LA UNIDAD EDUCATIVA "JOSÉ MIGUEL LEORO VÁSQUEZ"
Presente.
De mis consideraciones:

Por medio del presente, solicito a Usted muy comedidamente se permita realizar la investigación, con la siguiente temática "Diseño de actividades interactivas en Wordwall para el fortalecimiento del léxico en Inglés para estudiantes de Básica Superior de la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez".

Este estudio se lo realizará con todos los estudiantes de octavo, noveno y décimo EGB donde se empleara encuestas y con los docentes del área de Ingles a quienes se aplicara entrevistas para la recolección de datos e información.

La investigación será realizada por Andrés Eustorgio Guevara Pérez, estudiante de la Universidad Técnica del Norte, para la titulación como Magister en Tecnología e Innovación Educativa- En línea, con la supervisión del MSc. Darwin Fernando Flores Albuja director de tesis, y MSc. Diego Javier Trejo España asesor, docentes de la Universidad Técnica del Norte.

Cabe indicar que la información recopilada será de carácter confidencial y para uso exclusivo de la investigación.
Al finalizar la presente investigación se entregará las actividades interactivas realizadas en Wordwall.

Por la aceptación que se digne dar a la presente, anticipo mi agradecimiento.

Atentamente,
Andrés Eustorgio Guevara Pérez
DOCENTE DE INGLES

UNIDAD EDUCATIVA "JOSE MIGUEL LEORO VÁSQUEZ" SAN ANTONIO DE IBARRA
RECTORADO

Autorizado que se aplique la encuesta en mención con los cursos requeridos
Recibido 10-06-24

Consentimiento Informado de Participación en Proyecto de Investigación

AUTORIZACION

Estimados

Padres o tutores

Mediante la presente, me permito solicitar autorización para la participación de su hijo/hija/representado en el proyecto de investigación "Diseño de actividades interactivas en Wordwall para el fortalecimiento del léxico en Inglés para estudiantes de Básica Superior de la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez".

…… ……..

NOMBRE Firma

Atentamente,

Lic. Andrés Guevara Pérez

Docente de Inglés.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE **FACULTAD DE POSGRADO** **MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA EN LÍNEA** **ENTREVISTA PARA DOCENTES**
TÍTULO DEL TRABAJO DE TITULACIÓN Diseño de actividades interactivas en Wordwall para el fortalecimiento del léxico en Inglés para estudiantes de Básica Superior de la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez.
Fecha de la Encuesta:
Cargo: Profesores de Inglés
Objetivo: El propósito de esta entrevista es conocer la percepción de los docentes sobre la proceso de enseñanza y aprendizaje del vocabulario en Inglés en la institución.
Pregunta 1 En su opinión, ¿cuál de las cuatro habilidades lingüísticas (escuchar, hablar, leer y escribir) ha encontrado que es el más difícil de enseñar y aprender en Inglés como Lengua Extranjera? Explique su respuesta.
Pregunta 2 En su experiencia como docente, ¿Considera que su institución cuenta con los recursos necesarios para el adecuado desarrollo de las clases de Inglés? Explique su respuesta.
Pregunta 3 Desde su punto de vista, ¿Cuáles son los problemas más comunes para el desarrollo del léxico en Inglés que tienen los estudiantes de Básica Superior?
Pregunta 4 ¿Cree usted que para el adecuado desarrollo de las principales habilidades lingüísticas es necesario centrarse en el desarrollo de sub-habilidades como el vocabulario?
Pregunta 5 ¿Qué estrategias usted aplica para el desarrollo del vocabulario en Inglés en los estudiantes de Básica Superior?
Pregunta 6 Desde su experiencia, ¿Considera usted que el uso de la tecnología ayuda al desarrollo de las habilidades de Inglés y específicamente en el vocabulario?
Pregunta 7 ¿Utiliza usted aplicaciones tecnológicas para el desarrollo del vocabulario en Inglés en sus clases? Si es así, por favor, explique cómo las utiliza.
UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE **FACULTAD DE POSGRADO** **MAESTRÍA EN TECNOLOGÍA E INNOVACIÓN EDUCATIVA EN LÍNEA**

ENCUESTA PARA ESTUDIANTES

TÍTULO DEL TRABAJO DE TITULACIÓN

Diseño de actividades interactivas en Wordwall para el fortalecimiento del léxico en Inglés para estudiantes de Básica Superior de la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez.

Fecha de la Encuesta:

Cargo: Estudiantes de la Básica Superior

Objetivo: Recoger información de la percepción de los estudiantes sobre el proceso de enseñanza y aprendizaje del vocabulario en Inglés en la institución.

Instrucciones:

- Lea atentamente las preguntas y elige la opción más adecuada para usted.
- Por favor, indique su respuesta seleccionada con una marca de verificación (✓) o (✕).
- Se solicita comedidamente, proporcione sus respuestas de manera completamente honesta.
- Esta encuesta es privada y fue creada exclusivamente con fines académicos.

Pregunta 1

¿Cree usted que aprender Inglés ayuda en su formación académica?

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Indeciso	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo

Pregunta 2

En su opinión, ¿Cuán importante es para usted aprender Inglés?

Muy importante	Importante	Moderadamente importante	De poca importancia	Sin importancia

Pregunta 3

¿Qué tan complejo es para usted aprender nuevo vocabulario en Inglés?

Muy Fácil	Fácil	Indeciso	Difícil	Muy difícil

Pregunta 4

¿Cuál de las siguientes actividades utiliza su maestro con mayor frecuencia en el aula para enseñar vocabulario en Inglés?

Traducir textos de Inglés a español	
Utilizar tarjetas didácticas para practicar y memorizar nuevo vocabulario en Inglés.	

Incorporar imágenes para reforzar el aprendizaje del vocabulario en Inglés	
Realizar repeticiones para reforzar el nuevo vocabulario en Inglés.	
Usar actividades interactivas para fortalecer el vocabulario en Inglés.	

Pregunta 5

¿Cuál de las siguientes actividades le gustaría que su maestro utilice en el aula para desarrollar su vocabulario en Inglés?

Escribir oraciones o párrafo usando el nuevo vocabulario.	
Realizar tu propio diario con vocabulario nuevo.	
Crear cuentos o historias utilizando el nuevo vocabulario	
Completar crucigramas interactivos.	
Realizar actividades de emparejamiento en línea.	

Pregunta 6

¿Con qué frecuencia su profesor implementa actividades académicas para enseñar nuevo vocabulario en Inglés?

Siempre	Frecuentemente	Ocasionalmente	Rara vez	Nunca

Pregunta 7

¿En su clase de Inglés, con qué frecuencia el docente utiliza alguna herramienta en línea que contribuya a la adquisición de vocabulario?

Siempre	Frecuentemente	Ocasionalmente	Rara vez	Nunca

Pregunta 8

¿Considera usted que el uso de herramientas en línea puede ser beneficioso para aprender el vocabulario en Inglés?

Totalmente de acuerdo	De acuerdo	Indeciso	En desacuerdo	Totalmente en desacuerdo

Pregunta 9

¿Cómo preferiría ser evaluado(a) en su dominio del vocabulario en Inglés?

Pruebas tradicionales (escritas -orales) de vocabulario.	
Actividades de traducción	
Diario de vocabulario	
Escribir oraciones utilizando el vocabulario aprendido	
Actividades interactivas de juego en línea para aprender vocabulario.	

Pregunta 10

Del siguiente listado de actividades interactivas, ordene de acuerdo con su preferencia siendo 1 la actividad que más le guste y 10 la que menos le guste.

Sopa de letras	
Crucigramas	
Emparejamiento	
Adivina la palabra	
Ahorcado	
Persecución en el laberinto	
Rompecabezas de imágenes	
Cartas al azar	
Une las pareja	
Anagrama	

Muchas gracias.

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE POSGRADO

Ibarra, 24 de abril del 2024

Magister

Amyra Gabriela Bastidas Amador

DOCENTE UTN

De mis consideraciones:

A través de este documento, respetuosamente solicito su colaboración para validar las preguntas destinadas a las entrevistas y encuestas de mi proyecto de investigación: "Diseño de actividades interactivas en Wordwall para el fortalecimiento del léxico en Inglés para estudiantes de Básica Superior de la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez", como parte de los requisitos para obtener el título de Magister en Tecnología e Innovación Educativa en línea. Adjunto encontrará las entrevistas, encuestas y los instrumentos de validación.

Agradezco de antemano la atención prestada a esta solicitud.

Atentamente.

Guevara Pérez Andrés Eustorgio

C.C.: 1002798633

Acti
Ve a (

En la siguiente matriz marque con una X el criterio de evaluación según corresponda en cada ítem. De ser necesario realice la observación en el apartado correspondiente.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN CUALITATIVO			
ITEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
	MUCHO	POCO	NADA
Instrucción breve, clara y completa	x		
Formulación clara de cada pregunta	x		
Comprensión de cada pregunta	x		
Coherencia de las preguntas en relación al objetivo	x		
Relevancia del contenido	x		
Orden y secuencia de las preguntas	x		
Número de preguntas optimo	x		

Observaciones:

.....

.....

A continuación, marque con una X el criterio de evaluación según el análisis de cada pregunta que conforma el cuestionario, las cuales se encuentran representadas en el siguiente instrumento de evaluación como ítems. De ser necesario realice la observación en el apartado correspondiente.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN CUANTITATIVO				
CRITERIOS DE EVALUACIÓN				OBSERVACIONES
Ítems	Dejar	Modificar	Eliminar	
1	x			
2	x			
3	x			
4	x			
5	x			
6	x			
7	x			
8	x			
9	x			
10	x			

.....

Firma del Evaluador

C.C.: 1002238499

Act
Ve a

Nombres y apellidos completos	Amyra Gabriela Bastidas Amador
Título académico	Magister en Lingúística Aplicada a la Enseñanza de Idiomas
Correo electrónico	agbastidas@utn.edu.ec
Teléfono	0999308719
Fecha de envío para la evaluación del experto	24/04/2024
Fecha de revisión del experto	25/04/2024

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE POSGRADO

Ibarra, 02 de mayo del 2024

Magister

Braganza Benitez Luis Estuardo

DOCENTE UTN

De mis consideraciones:

A través de este documento, respetuosamente solicito su colaboración para validar las preguntas destinadas a las entrevistas y encuestas de mi proyecto de investigación: "Diseño de actividades interactivas en Wordwall para el fortalecimiento del léxico en Inglés para estudiantes de Básica Superior de la Unidad Educativa José Miguel Leoro Vásquez", como parte de los requisitos para obtener el título de Magister en Tecnología e Innovación Educativa en línea. Adjunto encontrará las entrevistas, encuestas y los instrumentos de validación.

Agradezco de antemano la atención prestada a esta solicitud.

Atentamente.

Guevara Pérez Andrés Eustorgio

C.C.: 1002798633

En la siguiente matriz marque con una X el criterio de evaluación según corresponda en cada ítem. De ser necesario realice la observación en el apartado correspondiente.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN CUALITATIVO			
ITEMS	CRITERIOS DE EVALUACIÓN		
	MUCHO	POCO	NADA
Instrucción breve, clara y completa	x		
Formulación clara de cada pregunta		x	
Comprensión de cada pregunta	x		
Coherencia de las preguntas en relación al objetivo	x		
Relevancia del contenido	x		
Orden y secuencia de las preguntas	x		
Número de preguntas optimo	x		

Observaciones:

La mayoría de las preguntas para la encuesta de **estudiantes** están bien estructuradas solamente la número 10 hay que replantear o reformular

Acti
Ve a

UNIVERSIDAD TÉCNICA DEL NORTE

FACULTAD DE POSGRADO

A continuación, marque con una X el criterio de evaluación según el análisis de cada pregunta que conforma el cuestionario, las cuales se encuentran representadas en el siguiente instrumento de evaluación como ítems. De ser necesario realice la observación en el apartado correspondiente.

INSTRUMENTO DE EVALUACIÓN CUANTITATIVO				
CRITERIOS DE EVALUACIÓN				**OBSERVACIONES**
Ítems	**Dejar**	**Modificar**	**Eliminar**	
1	x			
2	x			
3	x			
4	x			
5	x			
6	x			
7	x			
8	x			
9	x			
10		x		**Recomendación:** Del siguiente listado de actividades interactivas, ordene de acuerdo con su preferencia siendo 1 la actividad que más le guste y 10 la que menos le guste.

.....

Firma del Evaluador

C.C.:1003232053

Nombres y apellidos completos	Luis Estuardo Braganza Benítez
Título académico	MSc. Luis Braganza Benítez
Instrucción de Educación Superior	Universidad Técnica del Norte
Correo electrónico	lebraganza@utn.edu.ec
Teléfono	0999303125
Fecha de envío para la evaluación del experto	2/05/2024
Fecha de revisión del experto	16/5/2024

Socialización docentes y estudiantes