



CAPÍTULO 11

WORDWALL: HERRAMIENTA PARA LA ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DEL INGLÉS COMO LENGUA EXTRANJERA

Tanith Ellid Villagómez del Angel

Originaria del Puerto de Veracruz, la Dra. Tanith Ellid Villagómez del Angel se desempeña desde 2016 como académica de asignatura (inglés y francés) en el Centro de Idiomas de la Universidad Veracruzana, región Veracruz, en donde actualmente también funge como representante de Enlace de Género de dicha dependencia. Es Licenciada en Psicología por la Universidad Veracruzana y Licenciada en Idiomas por la Universidad Mexicana. En 2011, realizó una estancia académica en el Instituto de Estudios Políticos de Grenoble, Francia. Asimismo, cuenta con una Maestría en Enseñanza y Aprendizaje del Idioma Inglés y un Doctorado en Educación con Tecnologías del Aprendizaje. En la región Veracruz, colabora como examinadora certificada para los niveles EXAVER 1, EXAVER 2 y EXAVER 3. Además, posee certificaciones de lengua que respaldan su dominio de varios idiomas: Cambridge Proficiency (C2) en inglés, DALF C1 en francés y Goethe-Zertifikat A1 en alemán.

ORCID: 0009-0001-4192-8783

Frank Ameca Quintana

Profesor de idiomas con 18 años de experiencia en el ámbito educativo. Actualmente, imparte inglés en el Centro de Idiomas y Autoacceso Veracruz, además de enseñar español a estudiantes de Polonia, Estados Unidos e India. Posee una Maestría en la Enseñanza del Inglés y cuenta con certificaciones como Cambridge CELTA y TKT. Su trayectoria incluye la enseñanza en diversos niveles, desde secundaria hasta universidad. Interesado en la intersección de la tecnología e idiomas, combina su formación en sistemas computacionales con su pasión por la enseñanza. Es un examinador EXAVER certificado para los niveles 1, 2 y 3.

ORCID: 0009-0007-4927-4544

Vilma Zoraida del Carmen Rodríguez Melchor

Profesora de tiempo completo en el Centro Universitario de la Costa de la Universidad de Guadalajara. Tiene una maestría en Planeación de la Educación Superior y realiza investigaciones sobre la Internacionalización de la Educación Superior. Es perfil PRODEP y miembro del Cuerpo Académico "Sociedad Global y Procesos de Enseñanza Aprendizaje de Idiomas"

ORCID: 0000-0003-1497-970X

ABSTRACT: La presente propuesta explora el uso de la plataforma digital Wordwall como herramienta didáctica en la enseñanza del inglés como lengua extranjera en el Centro de Idiomas de la Universidad Veracruzana, región Veracruz. La propuesta está dirigida a docentes que tengan a su cargo estudiantes con acceso a dispositivos electrónicos e internet; y busca integrar el componente lúdico e interactivo en las

prácticas pedagógicas mediante la creación de actividades digitales adaptadas a distintos niveles de competencia lingüística por medio de la herramienta Wordwall, misma que permite generar dinámicas de aprendizaje personalizadas y motivadoras, gracias a su interfaz intuitiva y variedad de plantillas inspiradas en juegos clásicos. Desde una perspectiva metodológica, se presentan diez plantillas que se pudieran emplear en clase, correspondientes a distintos niveles de inglés, y cada una con su sugerencia de uso; además, se analizan los momentos idóneos para implementar las actividades (inicio, desarrollo y cierre de clase), así como su potencial para activar conocimientos previos, practicar contenidos y consolidar aprendizajes. Y es que, a pesar de sus múltiples beneficios, se advierte sobre el uso excesivo de estas herramientas y se subraya la importancia de una integración didáctica equilibrada con estrategias metacognitivas, sensible a las características emocionales y cognitivas del alumnado. De esta forma, Wordwall se posiciona como un recurso eficaz y accesible para enriquecer la enseñanza de lenguas extranjeras.

PALABRAS CLAVE: Wordwall, tecnología educativa, aprendizaje del inglés, competencia lingüística, gamificación

INTRODUCCIÓN

En el periodo post-COVID muchas son las aplicaciones que han aparecido para ayudar y complementar la enseñanza y aprendizaje de diferentes temas. Si bien Wordwall apareció antes de la pandemia, esta aplicación cobró relevancia durante la misma, al ser una herramienta de gran ayuda para los docentes en cuanto a la creación de material digital para ser enviado a los alumnos para trabajar en casa o ser usada en clases sincrónicas para motivar y variar las clases para evitar el aburrimiento.

Las actividades digitales en formas de juegos han demostrado ser una excelente herramienta que simpatiza con los estudiantes de hoy en día debido a su dependencia de la tecnología. La enseñanza mediante gamificación promueve el aprendizaje a través de juegos que los alumnos disfrutan ya que no sienten la presión, angustia o ansiedad que normalmente sienten al realizar actividades en papel.

En la actualidad, los métodos de enseñanza han experimentado transformaciones significativas en comparación con aquellos utilizados hace más de una década. Este cambio responde, en gran medida, a las modificaciones en los estilos de aprendizaje de los estudiantes, quienes actualmente se encuentran inmersos en entornos altamente digitalizados. Así pues, el acceso inmediato a la información y la constante interacción con diversas tecnologías han generado nuevas expectativas en el proceso educativo (Selwyn, 2022).

Además, diversos estudios señalan que los estudiantes contemporáneos tienden a mostrar una mayor receptividad hacia materiales visuales y de corta duración, lo cual se traduce en períodos de atención más breves (Cleveland-Innes y Wilton, 2018). Asimismo, se ha observado que los dispositivos móviles, al ser herramientas familiares y de uso cotidiano, resultan ser un recurso eficaz en el aula cuando se integran en actividades didácticas, promoviendo una mayor participación y motivación del alumnado (García-Peña et al., 2020).

CONTEXTO

Esta propuesta está principalmente dirigida a aprendientes del inglés como lengua extranjera que cuenten con un dispositivo electrónico con acceso a internet, que estén familiarizados con el uso de su dispositivo electrónico, y que estén dispuestos a utilizarlo tanto dentro como fuera del aula como herramienta de apoyo en sus clases de inglés como lengua extranjera.

La propuesta ha sido aplicada en el Centro de Idiomas de la Universidad Veracruzana Región Veracruz, mismo que se encuentra ubicado dentro del Campus Mocambo en la Calzada Juan Pablo II S/N, en Boca del Río, Veracruz.

La Universidad Veracruzana creó su primer Centro de Idiomas en el año de 1979 con el fin de satisfacer las demandas educativas. En la región de Veracruz, el Centro de Idiomas abrió sus puertas el 1ero de octubre de 1980 con la finalidad de apoyar a la población estudiantil local, así como a la comunidad, estando alojado en el segundo piso de un edificio ubicado en la esquina de las calles de Xicoténcatl y de Víctimas del 5 y 6 de junio en el centro del puerto de Veracruz, siendo en aquel entonces la coordinadora la profesora Mary Barnet Peterson y teniendo a su disposición únicamente a cuatro profesores. El edificio consistía de cinco salones de clase y únicamente se impartían cursos de inglés en sus dos diferentes modalidades: conversacional y académico. Un semestre después, se hizo necesario el uso de un edificio más grande ante la gran demanda que había y se transfirió la ubicación del centro de idiomas a un lugar más grande ubicado en la Avenida Diaz Mirón. Esta vez, contaban con nueve salones de clase a su disposición, y por lo tanto, pudieron ofrecer más idiomas, entre los que estaban el francés, el italiano, y el inglés tanto para adultos como para niños.

En 1989, el Centro de Idiomas Veracruz cambió a su ubicación actual en Campus Mocambo. Esta vez el edificio es propio de la Universidad y cuenta con trece salones, que muy próximamente van a ser catorce y un Aula Azul (un auditorio de menor tamaño). De ahí que cuente con un mayor número de grupos en oferta tanto como para estudiantes de la Universidad Veracruzana, como para público general. Hoy en día laboran ahí más de 40 maestros que cada semestre imparten cursos de inglés (4 Habilidades), Inglés Comprensión de Textos, francés, alemán, italiano, chino y

japonés. Asimismo, el Centro de Idiomas Veracruz es sede de la MEILE (Maestría en Enseñanza del Inglés como Lengua Extranjera) y hace frente al Instituto Confucio, mismo que promueve el estudio y la comprensión de la lengua y cultura chinas, y que se encuentra alojado en la segunda planta de la USBI (Unidad de Servicios Bibliotecarios y de Información) Veracruz.

Los cursos de inglés 4 habilidades cuentan con 9 niveles, cuya duración es de un semestre cada uno, y están divididos en cursos de Inglés Básico (IBAS), Inglés Intermedio (IINT) e inglés Avanzado (IAVA). Así, cada nivel tiene 3 subniveles. Por ejemplo, inglés 1 equivale a inglés Básico 100 (IBAS 100). Inglés 2 es un Inglés Básico 200 (IBAS 200), y así sucesivamente.

La población del Centro de Idiomas Veracruz es variada puesto a que no nada más atiende a estudiantes que están tomando cursos de inglés 1 e inglés 2 del Área de Formación Básica General (AFBG) de la Universidad Veracruzana; es decir, se trata de alumnos inscritos dentro de algún programa educativo a nivel licenciatura dentro de la universidad y que tienen la necesidad de cursar alguna de esas materias ya que es un requisito que tienen que cubrir dentro del mapa curricular de su carrera. Sino que también se atiende a alumnos que buscan acreditar los niveles de inglés 3 (IBAS 300) e inglés 4 (IINT 100), pues algunos programas educativos de las áreas Económico-Administrativa e Ingenierías, requieren que sus estudiantes cursen cuatro niveles de inglés como mínimo. Normalmente, estos suelen ser chicos cuyo rango de edad va desde los 17 a los 25 años de edad. Muchos provienen del sistema de educación media superior mexicano, con exposición limitada al inglés oral y con un enfoque tradicional en gramática y vocabulario, por lo que muy seguido muestran ansiedad lingüística puesto que afirman sentir mucha inseguridad al momento de hablar en inglés y tener miedo a cometer errores por falta de práctica y conocimiento. Algunos otros demuestran falta de autonomía, pues dependen excesivamente del docente o de traducciones automáticas realizadas principalmente por herramientas digitales como Google Translate o ChatGPT para realizar tareas, lo que limita su desarrollo de estrategias de aprendizaje autónomo. Y si bien, algunos han visto gramática en la preparatoria, no siempre logran aplicarla correctamente de forma productiva. Otros tantos, provienen de comunidades marginadas, y afirman que, si bien llevaban la materia de inglés en la preparatoria, nunca aprendieron el idioma por diferentes razones, por lo que la clase de inglés que llevan en la Universidad Veracruzana, resulta ser su primera exposición formal a la lengua extranjera. Y, muy pocos, son los que provienen de colegios privados o que vivieron en el extranjero, por lo que mejor optan por acreditar el idioma por medio de alguna otra estrategia como la presentación y acreditación del Examen de Competencias de Inglés o de algún examen de certificación de lengua extranjera, como lo es el EXAVER. Pero en general, estos alumnos tienden a ser respetuosos, cooperativos, y curiosos, aunque a veces tímidos.

El otro perfil que llega a estudiar al Centro de Idiomas Veracruz, es de alumnos externos a la Universidad que van desde los 16 años cumplidos hasta los 85 años de edad. Estos alumnos externos vienen de un contexto educativo muy variado. Incluye estudiantes de preparatoria a quienes sus papás metieron a cursos, sobre todo de inglés, o que se están preparando puesto a que tienen previsto ingresar a estudiar su licenciatura a la Universidad Veracruzana. Aquí también entran estudiantes de nivel licenciatura de otras universidades de la zona, que buscan aprender idiomas extranjeros. Asimismo, por las mañanas predominan las amas de casa y los jubilados. Y por las tardes, también predominan los jubilados y los trabajadores activos. Empleados y docentes de esta misma universidad también estudian aquí. Muchos estudiantes externos están en el curso por decisión propia, lo que genera mayor compromiso, puntualidad y respeto por el aprendizaje. Aportan perspectivas interesantes a los debates, y hacen comparaciones culturales debido a que han realizado viajes al extranjero, enriqueciendo el ambiente de clase. Los adultos y los adultos mayores tienden a analizar el idioma con más profundidad, prestando atención a la lógica de la lengua; mientras que los más jóvenes buscan clases más dinámicas y requieren de una interacción comunicativa con claridad estructural (gramática y vocabulario), aunque a veces se muestran impacientes o distraídos.

Oportunidades en el ambiente educativo

La incorporación de plataformas digitales en el aula de lenguas extranjeras ha abierto nuevas posibilidades pedagógicas, especialmente en contextos que demandan entornos flexibles, inclusivos y centrados en las necesidades individuales del estudiantado. En este marco, el uso de WordWall se destaca como una herramienta didáctica versátil que contribuye significativamente al fortalecimiento de las competencias lingüísticas, las cuales constituyen la base para lograr una comunicación efectiva en una lengua extranjera.

El uso de dispositivos móviles y aplicaciones educativas en instituciones de educación superior ha sido ampliamente aceptado y valorado por los estudiantes, quienes destacan su funcionalidad para facilitar la interacción en línea, el trabajo colaborativo y el intercambio de conocimientos a través de canales sincrónicos y asincrónicos, tales como la mensajería instantánea, las redes sociales móviles y las plataformas web de aprendizaje (RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia, 2025). Estudios recientes evidencian que la integración de estas tecnologías no solo mejora la accesibilidad y flexibilidad del proceso educativo, sino que también potencia la motivación, la participación activa y el desarrollo de competencias fundamentales en el contexto universitario.

Asimismo, la incorporación de estrategias como el aprendizaje colaborativo, los recursos interactivos y los contenidos personalizados mediante inteligencia artificial ha reforzado la eficacia del aprendizaje móvil, permitiendo una experiencia formativa más centrada en el estudiante (OBS Business School, 2025).

Uno de los principales beneficios de WordWall radica en su capacidad para generar actividades personalizadas, ajustadas a distintos niveles de competencia lingüística, estilos de aprendizaje y ritmos de trabajo. Esta adaptabilidad permite implementar un enfoque más centrado en el estudiante, al ofrecer tareas que pueden ser realizadas tanto en tiempo real como de forma asincrónica. De acuerdo con Cabero-Almenara y Llorente-Cejudo (2020), las tecnologías digitales, cuando se integran mediante una planificación pedagógica adecuada, favorecen una atención más equitativa e inclusiva. En este sentido, WordWall incorpora recursos visuales, auditivos y cinestésicos que facilitan la participación de estudiantes con distintos estilos cognitivos o con necesidades educativas específicas.

Una característica distintiva de esta plataforma es su capacidad para fomentar el aprendizaje activo y colaborativo a través de actividades interactivas y juegos educativos. Según Kapp (2012), la gamificación puede incrementar de manera significativa el compromiso y la retención de contenidos, especialmente en contextos educativos en los que el aprendizaje se apoya en la repetición y la práctica, como es el caso de la enseñanza de lenguas extranjeras. WordWall promueve este enfoque mediante propuestas lúdicas como crucigramas, ruletas, ejercicios de emparejamiento, entre otras.

Adicionalmente, y de acuerdo con García Urbina y Lorduy Jiménez (2024), Wordwall se alinea con los principios del constructivismo social, en el cual el aprendizaje se construye a través de la interacción colaborativa y la retroalimentación inmediata. Esta perspectiva resalta la importancia del entorno social en el proceso educativo, así como del uso de herramientas tecnológicas que fomentan el aprendizaje activo y significativo.

Por otro lado, diversos estudios han documentado la eficacia de WordWall en la enseñanza del inglés como lengua extranjera, señalando su impacto positivo en la motivación del estudiantado, la retención de vocabulario y el desarrollo de habilidades comunicativas, en particular la expresión oral. Su implementación ha resultado especialmente valiosa en contextos educativos con recursos limitados, al ofrecer una solución tecnológica accesible y efectiva. En esta línea, García Urbina y Lorduy Jiménez (2024) destacan que la integración de herramientas como WordWall no solo potencia el desarrollo de competencias comunicativas, sino que también contribuye a aumentar la motivación y optimizar los procesos de evaluación en el aula de lenguas extranjeras.

Cabe señalar que una de las funciones destacadas de Wordwall es su capacidad de proporcionar retroalimentación automática, lo cual permite a los estudiantes identificar errores en tiempo real, facilitando así la autocorrección y la autorregulación del aprendizaje (García Urbina & Lorduy Jiménez, 2024). En diversas actividades, los usuarios pueden recibir indicaciones inmediatas sobre sus aciertos o errores, y al finalizar, acceder a un resumen visual de sus respuestas, lo cual favorece un proceso de reflexión y mejora continua.

Si bien el uso de herramientas digitales como WordWall ha demostrado múltiples beneficios en la enseñanza de lenguas extranjeras, su integración efectiva en el aula no está exenta de desafíos. Entre los factores que más limitan esta propuesta destacan las restricciones tecnológicas, la brecha digital, la formación docente insuficiente y factores psicosociales que afectan la disposición al cambio.

Uno de los principales obstáculos identificados es la carencia de infraestructura tecnológica adecuada. La falta de acceso a dispositivos electrónicos, conexión a internet estable o incluso a la red eléctrica en zonas rurales o marginadas impide la implementación sistemática de plataformas como WordWall (UNESCO, 2021). Estas limitaciones reducen las oportunidades de innovación educativa y refuerzan las desigualdades existentes entre instituciones urbanas y rurales.

Además, la calidad de la conexión a internet —en términos de velocidad, estabilidad y cobertura— es un factor crítico, especialmente para el uso de aplicaciones basadas en la web como WordWall, que requieren conectividad constante para su funcionamiento (Cabero-Almenara & Palacios-Rodríguez, 2020). En este sentido, la brecha digital sigue siendo una barrera significativa para el acceso equitativo a la educación mediada por tecnologías digitales, particularmente en países en vías de desarrollo (OCDE, 2020).

Otro desafío relevante es la falta de capacitación específica del profesorado en el uso pedagógico de recursos digitales. A pesar de la creciente disponibilidad de herramientas tecnológicas, muchos docentes no poseen las competencias necesarias para integrarlas de manera efectiva en sus prácticas de aula (Gutiérrez & Serrano, 2021). Pero la capacitación docente no solo debe centrarse en el aspecto técnico, sino también en el desarrollo de estrategias didácticas que maximicen el potencial pedagógico de estas herramientas.

Diversos estudios sugieren que la integración exitosa de tecnologías en el aula depende en gran medida de la percepción de autoeficacia del docente, así como de su experiencia y actitud hacia la innovación educativa (Ertmer y Ottenbreit-Leftwich, 2010; Tondeur et al., 2017). Por lo que además de las limitaciones técnicas, es importante considerar factores psicosociales que inciden en la adopción de nuevas tecnologías. El miedo a lo desconocido, el estrés asociado al aprendizaje de nuevas herramientas, y la sobrecarga laboral pueden disminuir la motivación tanto del profesorado como del estudiantado para integrar innovaciones digitales en sus rutinas académicas (Fullan, 2007; Howard et al., 2021).

Es más, Fullan (2007) subraya que la resistencia al cambio es común cuando las transformaciones tecnológicas no se acompañan de un apoyo organizacional y emocional adecuado. Este fenómeno puede acentuarse en entornos donde la implementación tecnológica es percibida como una exigencia adicional más que como una oportunidad de mejora educativa.

METODOLOGÍA

Wordwall es una plataforma digital alojada en <https://wordwall.net/> y diseñada para que los docentes creen actividades interactivas y juegos educativos de manera sencilla y atractiva, facilitando el aprendizaje en diversas áreas, especialmente en la enseñanza de idiomas como el inglés como lengua extranjera (Estrade Boscadas, 2023). Su principal objetivo es hacer el aprendizaje más entretenido, interactivo y significativo, permitiendo que los estudiantes participen activamente y reciban retroalimentación inmediata sobre sus respuestas, lo que favorece la consolidación de los conceptos aprendidos.

La herramienta se basa en el uso de plantillas prediseñadas inspiradas en juegos clásicos como *Memory*, *Comecocos* o *Aplastatopos*, así como en formatos de concursos, crucigramas, cuestionarios, sopas de letras, ruletas, actividades de correspondencia, entre otros. Incluso, se podría pensar que la creación de estas actividades digitales requiere de bastante conocimiento en tecnología y tiempo. Sin embargo, la realidad es otra; Wordwall es una plataforma digital muy amigable con el usuario. Su interfaz permite crear y editar actividades de aprendizaje muy fácilmente. El usuario, en este caso el docente, creará su actividad con un par de clics. Solo necesita tener muy en claro que quiere crear.

Estas actividades pueden personalizarse para adaptarse a diferentes niveles de competencia y necesidades de los estudiantes, lo que resulta especialmente útil en contextos de grupos heterogéneos o con alumnos que requieren refuerzo o desafíos adicionales (Estrade Boscadas, 2023), ya que permite la personalización de la enseñanza según la planificación que se tenga.

Además, otro atributo relevante de Wordwall es la posibilidad de incluir audio en los ejercicios. Esta funcionalidad permite al docente cargar archivos de audio propios o generar locuciones a partir de texto escrito, con opción de elegir entre diferentes voces, géneros e idiomas. Esta característica es particularmente útil en la enseñanza de lenguas extranjeras, ya que facilita la exposición a diversos acentos y modelos de pronunciación. En este sentido, el uso de ejercicios interactivos con soporte auditivo ha demostrado ser eficaz, pues el 65% de los usuarios reportaron una mejora en su articulación fonética tras utilizar estas herramientas (Revista Científica Multidisciplinaria G-Nerando, 2025).

Como se mencionó anteriormente, Wordwall se utiliza directamente desde su página web, lo que permite el acceso desde cualquier dispositivo con conexión a Internet: computadoras, tabletas, teléfonos móviles o pizarras digitales. En Wordwall, los docentes pueden crear actividades propias o reutilizar y adaptar las creadas por otros usuarios, lo que enriquece la práctica docente y ahorra tiempo en la planificación.

El proceso de uso es intuitivo: Tras registrarse en la plataforma, el usuario selecciona una plantilla, introduce el contenido y genera la actividad, que puede ser compartida con los estudiantes mediante un enlace, código QR, incrustación en plataformas virtuales o directamente en Google Classroom. Además, Wordwall permite descargar actividades en formato PDF para su uso en contextos más analógicos o como material complementario de alguna sesión educativa.

En este punto, es importante señalar que para acceder a la herramienta es necesario registrarse, lo cual puede hacerse con una cuenta de correo electrónico o utilizando una cuenta de Google. Y si bien Wordwall ofrece una cuenta gratuita, son limitadas las plantillas a disposición del usuario, pues la cuenta básica gratuita permite crear hasta cinco recursos y acceder a 18 tipos de plantillas interactivas. De ahí para tener acceso a una mayor variedad de plantillas, está la cuenta estándar (de pago), misma que incluye todas las funciones de la cuenta básica, más 16 tipos de plantillas imprimibles y la posibilidad de crear recursos ilimitados. Esta es seguida por la cuenta pro (de pago), misma que amplía el acceso hasta 33 plantillas interactivas y ofrece funcionalidades avanzadas. Finalmente, se ofertan planes escolares que permiten adquirir licencias para grupos de docentes a un precio anual más ventajoso que los planes individuales.



Imagen 1. Ejemplo de plantillas a disposición para la cuenta estándar de pago en Wordwall.

PROUESTA DIDÁCTICA

La propuesta consiste en desarrollar juegos didácticos digitales mediante la plataforma Wordwall para ser usados en el proceso de enseñanza del idioma meta. La decisión de qué tipo de juego digital planear dependerá de las necesidades de la clase. Los tipos de actividades que se pueden planear en la plataforma se pueden enfocar a diferentes áreas de la enseñanza. Es decir, con un mismo tipo de plantilla se podría diseñar una actividad dirigida a vocabulario, o gramática, o estructura de enunciados, o uso del idioma, o cualquiera de las cuatro habilidades. El diseño de la actividad está limitado por el conocimiento en el diseño de actividades y la imaginación del docente. Hay muchas posibilidades ya que Wordwall contiene más de 30 diferentes tipos de actividades a crear.

Por ejemplo, con la plantilla llamada “cuestionario” se puede diseñar una actividad de vocabulario en donde el alumno tenga que escoger el nombre del objeto mostrado en una imagen. Así mismo, se podría diseñar una actividad para repasar la gramática donde los estudiantes puedan escoger entre dos opciones si el enunciado es correcto o no. Para compresión oral, en lugar de un texto el docente puede subir un audio y que los alumnos escojan la opción correcta. En fin, las posibilidades de actividades a diseñar van a depender de las necesidades de la clase.

Sin embargo, a continuación, se presentan algunos posibles usos de algunas de las más de 30 plantillas que se ofrecen en la cuenta estándar de pago de Wordwall.

La Plantilla “Aplastatopos”

Esta divertida plantilla recuerda al famoso juego de arcade “Whack-A-Mole” (*Aplastatopos*) de los años 80s. Originalmente en el juego de arcade, la dinámica del juego consistía en golpear a los topos que emergían de agujeros cuando se iluminaban. En Wordwall, se conserva la misma premisa, pero se ajusta a diferentes fines educativos. Por ejemplo, esta plantilla es idónea para trabajar el spelling de las palabras en el que los aprendientes reconozcan rápidamente y seleccionen únicamente, ya sea aquellas palabras que están bien o mal escritas.

A continuación, se presenta un ejemplo en el que se utiliza la plantilla “Aplastatopos” para reforzar el vocabulario de los nombres de los números del cero al veinte en inglés. En esta dinámica, los alumnos deberán “aplastar” únicamente aquellos nombres de números que se encuentren mal escritos. Esta dinámica se trabajó con un IBAS 100 en el Centro de Idiomas Veracruz de la Universidad Veracruzana.

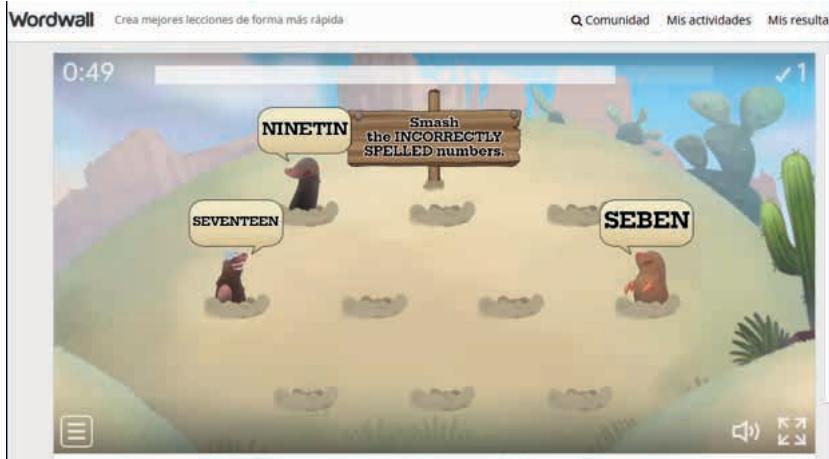


Imagen 2. Ejemplo de actividad que usa la plantilla Aplastatopos en Wordwall.

La Plantilla “Rueda aleatoria”

Se trata de una plantilla abierta ya que no genera puntuaciones para una tabla de clasificación. Esta plantilla resulta ser una buena estrategia para practicar la producción oral, ya sea en parejas, grupos pequeños o en su conjunto con la clase.

A continuación, se presenta un ejemplo en el que se utiliza la plantilla “Rueda aleatoria” con el fin de trabajar la producción oral dentro del tema del tercer condicional. Aquí los aprendientes se reúnen en grupos pequeños, el docente proyecta la actividad y gira la rueda. El resultado plantea alguna opción hipotética a la cual cada uno de los aprendientes deberá de dar respuesta utilizando la estructura del tercer condicional. Se alienta a los demás aprendientes del grupo pequeño a prestar atención a lo que dicen sus compañeros y a reaccionar de manera breve con alguna expresión que muestre acuerdo o desacuerdo. Esta dinámica se trabajó con un IINT 300 en el Centro de Idiomas Veracruz de la Universidad Veracruzana.

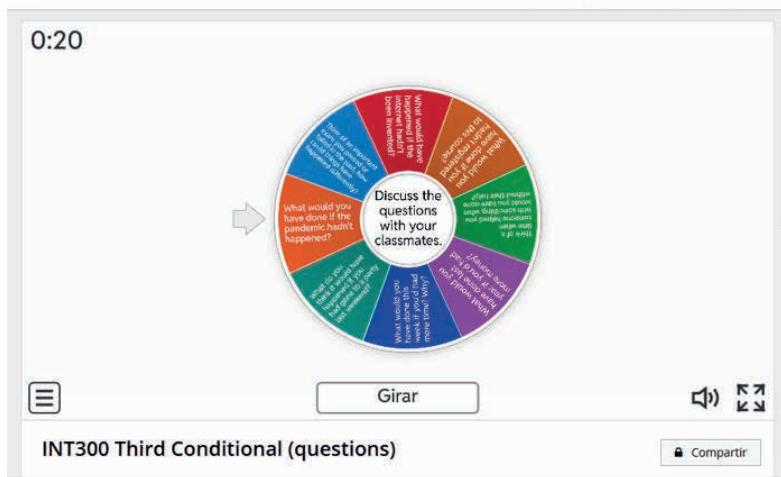


Imagen 3. Ejemplo de actividad que usa la plantilla Rueda aleatoria en Wordwall.

La Plantilla “Cartas al azar”

Esta es una plantilla abierta que tampoco genera puntuaciones para una tabla de clasificación. Esta plantilla puede ser utilizada para generar prompts para la práctica de producción escrita, así como también para la práctica de la producción oral de la lengua meta, ya sea en parejas, grupos pequeños o en clase todos juntos. Se presenta un mazo de cartas relacionado a la temática a trabajar y al presionar el botón “repartir”, se va desplegando carta por carta hasta que se acabe la baraja por completo. Dentro de las peculiaridades de esta plantilla, se presentan dos botones más: “deshacer” y “mezclar”. Al presionar “deshacer”, ocurre un retroceso a la carta inmediata anterior; mientras que el presionar “mezclar” resulta en que todas las cartas en su totalidad se revuelvan, incluidas las que ya habían salido.

A continuación, se presenta un ejemplo en el que se utiliza la plantilla “Cartas al azar” con el fin de trabajar la producción oral dentro del tema de la voz pasiva. Aquí los aprendientes y la figura docente trabajan en conjunto: El docente proyecta la actividad que trata sobre obras artísticas reconocidas, gira la rueda, y los estudiantes son los encargados de dar la respuesta en voz alta para oídos de todos. En este caso en particular, los estudiantes tenían que hacer una oración en voz pasiva utilizando los elementos como el nombre de la obra, el nombre del artista responsable por hacerla, el año en que fue hecha la obra, y algún dato curioso al respecto. Esta dinámica se trabajó con un IINT 200 en el Centro de Idiomas Veracruz de la Universidad Veracruzana.



Imagen 4. Ejemplo de actividad que usa la plantilla Cartas al azar en Wordwall.

La Plantilla “Diagrama con etiquetas”

Esta plantilla consiste en arrastrar y soltar las tachuelas en su lugar correcto dentro de la imagen que se muestra. Se trata más bien de identificar visualmente algo dentro de la imagen para proceder a su posterior etiquetado. Esta plantilla es bastante conveniente para el reforzamiento de vocabulario tanto dentro como fuera del aula.

Para este caso en particular, se utilizó la imagen de un salón de clases para que los estudiantes tuvieran que relacionar la palabra con el elemento dentro del salón de clases. Esta actividad corresponde al trabajo realizado con un IBAS 100 en el Centro de Idiomas Veracruz de la Universidad Veracruzana.

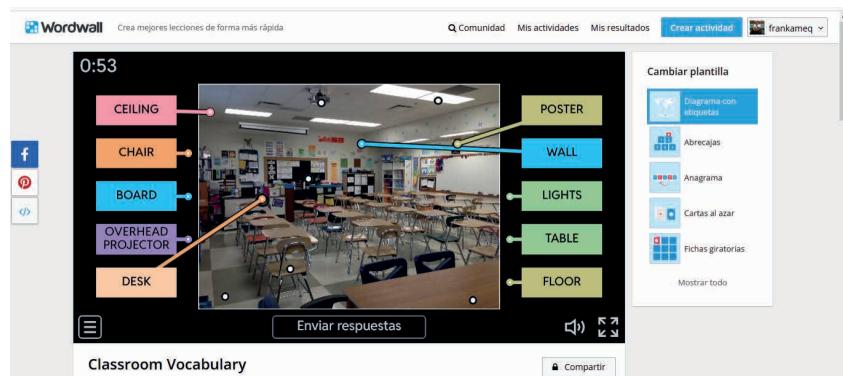


Imagen 5. Ejemplo de actividad que usa la plantilla Diagrama con etiquetas en Wordwall.

La Plantilla “Sopa de letras”

Una sopa de letras es un juego que consiste en encontrar palabras ocultas dentro de una disposición aparentemente aleatoria de letras. Estas palabras pueden estar dispuestas horizontalmente, verticalmente, diagonalmente, o incluso de derecha a izquierda o viceversa. Wordwall retoma este divertido juego y lo lleva un poco más lejos pedagógicamente hablando, ya que no solamente se trata del clásico de localizar y marcar las palabras que se esconden dentro del mar de letras, sino que también se les une con alguna pista a la cual cada palabra pueda ser asociada.

Para esta plantilla, se trató un tema de vocabulario de un curso de inglés avanzado relacionado al reconocimiento de problemas. Los alumnos tenían que buscar en la sopa de letras las palabras clave que venían en el libro, seleccionarlas, y ya de ahí una vez seleccionadas, proceder a unirlas con su definición del lado izquierdo. Esta actividad se trabajó con un IAVA 100 en el Centro de Idiomas Veracruz de la Universidad Veracruzana.



Imagen 6. Ejemplo de actividad que usa la plantilla Sopa de letras en Wordwall.

La Plantilla “Cuestionario”

Tal y como su nombre lo dice, en esta plantilla se despliegan una serie de preguntas de opción múltiple y, en cada una, el alumno deberá de pulsar la respuesta correcta para poder continuar. Esta plantilla puede ser utilizada como repaso o práctica de algún tema relacionado a los cuatro sistemas en el aprendizaje de idiomas (gramática, vocabulario, fonología y discurso). Y es que el comprender y trabajar activamente en cada uno de los sistemas anteriormente mencionados, ayuda a proporcionar a los estudiantes una base sólida que les permita avanzar de manera más efectiva hacia la fluidez y la precisión.

Un ejemplo de trabajo de este tipo de plantilla se muestra a continuación con el tema de los “Phrasal Verbs”. Se trata de un cuestionario que se trabaja tipo quiz, para que los alumnos pongan a prueba sus conocimientos al respecto del tema. En este tipo de actividades, el contar con una retroalimentación inmediata, permite que los estudiantes identifiquen sus errores o aciertos al instante, promoviendo un aprendizaje más rápido y efectivo. Esta actividad se trabajó con un IAVA 200 en el Centro de Idiomas Veracruz de la Universidad Veracruzana.

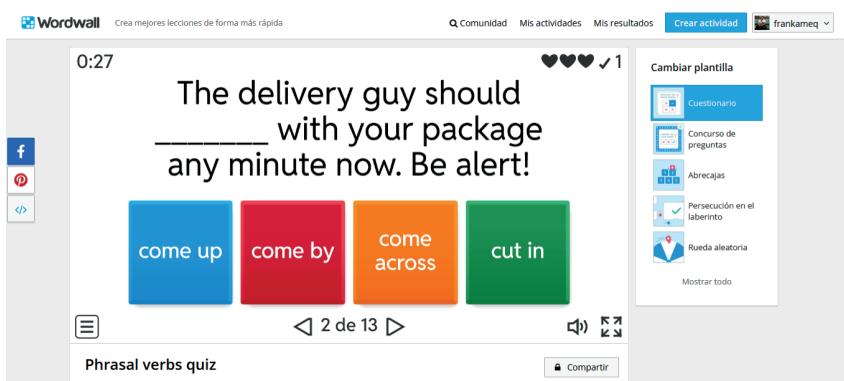
A screenshot of a Wordwall quiz titled "Phrasal verbs quiz". The question is: "The delivery guy should _____ with your package any minute now. Be alert!". Below the question are four options: "come up" (blue), "come by" (red), "come across" (orange), and "cut in" (green). The correct answer is "come by". The quiz has 13 questions, and this is the 2nd one. The sidebar on the right shows a list of templates: Cuestionario (selected), Concurso de preguntas, Abrecajas, Persecución en el laberinto, and Rueda aleatoria. The user is "frankameq".

Imagen 7. Ejemplo de actividad que usa la plantilla Cuestionario en Wordwall.

La Plantilla “Crucigrama”

Un crucigrama se trata de un pasatiempo en el que se deben descubrir palabras que se entrecruzan en una cuadrícula, a partir de unas definiciones o sugerencias que se proporcionan, así como de las pistas que van generándose con el conocimiento de las letras de otras palabras que se hayan acertado. En Wordwall, el crucigrama funciona de manera similar. El alumno deberá primero elegir la palabra que quiera completar para que inmediatamente después le aparezca en la pantalla una pista y proceda a escribirla, ya sea utilizando el teclado de su dispositivo, o bien, haciendo clic en el ícono de teclado que le aparece en la parte central inferior de la pantalla para que así se despliegue un teclado. En caso de atinar, se le concederá la palabra y un puntaje; pero en caso de fallar, se le descontará de las oportunidades que tiene para equivocarse durante todo el juego, mismas que fueron previamente configuradas por el docente al diseñar la actividad.

A continuación, se muestra un ejemplo de cómo se trabajó esta plantilla con un grupo de IINT 300 en el Centro de Idiomas Veracruz de la Universidad Veracruzana. El tema giró en torno a los rasgos de personalidad que venían mencionados en el libro base. Para esta actividad, las pistas consistieron en las definiciones del vocabulario meta trabajado previamente en clase.

Imagen 9. Ejemplo de actividad que usa la plantilla Persecución en el Laberinto en Wordwall.

La Plantilla “Persecución en el Laberinto”

Esta divertida plantilla hace alusión a otro renombrado juego de arcade: Pac-Man. Originalmente, en este famoso juego, el jugador tomaba el rol de Pac-Man, que es una figura circular amarilla con una boca que se abre y se cierra para comer puntos, y que está atrapado dentro de un laberinto neón. Su objetivo es recorrer el espacio para comer todas las bolas “energizantes” sin ser atrapado por los fantasmas. Pero conforme pasan los niveles, los laberintos se vuelven más complejos y los fantasmas más astutos.

Wordwall retoma esta idea del laberinto y Pac-Man, pero le hace algunos ajustes: Por un lado, el avatar de Pac-Man tal cual puede ir cambiando según el estilo visual seleccionado (espacio, espeluznante, dinosaurio, mascotas, pizarra blanca), ya que no es un Pac-Man en el sentido propio de la palabra. Por ejemplo, en el estilo visual del espacio, el avatar de Pac-Man es representado por un astronauta espacial, y los avatares de fantasmas son representados por figuras de aliens verdes. Y, por otro lado, aquí no hay bolas “energizantes” por comer, sino más bien se trata de guiar al personaje principal para que navegue por el laberinto hasta llegar a la respuesta correcta de la oración que aparece en la parte central inferior de la pantalla del juego, haciendo que esta sea una actividad idónea para el reforzamiento de estructuras gramaticales y lexicales.

A continuación, se muestra un ejemplo de cómo se trabajó esta plantilla con un grupo de IBAS 300 en el Centro de Idiomas Veracruz de la Universidad Veracruzana. El estilo visual elegido fue el del espacio y el tema giró en torno a los *Quantifiers* que se trabajaron previamente en el libro base durante la clase. Para esta actividad, a los alumnos se les presentaron oraciones incompletas, y tenían que decidir cuál era el *quantifier* adecuado para completarlas.

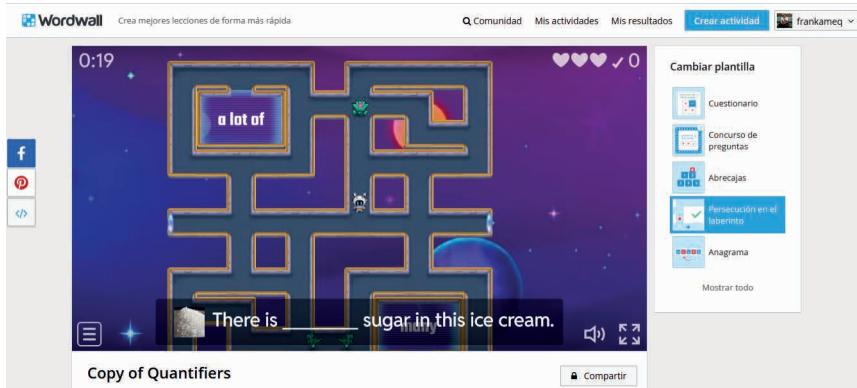


Imagen 9. Ejemplo de actividad que usa la plantilla Persecución en el Laberinto en Wordwall.

La Plantilla “Anagrama”

Un anagrama consiste en el cambio en el orden de las letras de una palabra o frase que da lugar a otra palabra o frase distinta. Esta plantilla permite que los estudiantes arrastren las letras a sus posiciones correctas para ordenar la palabra o frase. Por lo cual resulta ser bastante conveniente para trabajar vocabulario y lexis.

Para esta plantilla, se trabajó con el tema de los números ordinales. A los alumnos se les mostraba una imagen de entrada relacionada con el número y abajo tenían el nombre del número ordinal pero escrito en desorden. Tenían que seleccionar y acomodar letra por letra para poder así formar la palabra correcta. Esta actividad se trabajó con un IBAS 100 en el Centro de Idiomas Veracruz de la Universidad Veracruzana.

La Plantilla “Cada oveja con su pareja”

Para esta plantilla se presenta una entrada con información incompleta. La respuesta a esta entrada se encuentra en los recuadros de colores que están justo abajo de la frase incompleta y en conjunto con todas las respuestas a todas las demás entradas. El alumno deberá de leer atentamente cada entrada y decidir cuál de todas las opciones es la respuesta correcta para así seleccionarla y, en caso de ser la correcta, será eliminada de entre las opciones. Esta dinámica se repite hasta que todas las respuestas han sido seleccionadas.

Imagen 10. Ejemplo de actividad que usa la plantilla Anagrama en Wordwall.

Esta plantilla se trabajó con el tema de los verbos irregulares en pasado simple en el que los alumnos tenían que leer la oración y decidir cuál era el verbo irregular en pasado que mejor completase la frase. Esta actividad se trabajó con un IBAS 200 en el Centro de Idiomas Veracruz de la Universidad Veracruzana.

Imagen 11. Ejemplo de actividad que usa la plantilla Cada oveja con su pareja en Wordwall.

Implementación

Una interrogante frecuente en el ámbito educativo es la siguiente: ¿en qué momento es apropiado emplear este tipo de actividad? La respuesta a esta cuestión depende fundamentalmente de la planificación pedagógica realizada por el docente. Una de las principales ventajas de las actividades digitales diseñadas en la plataforma Wordwall es su versatilidad, ya que pueden ser implementadas en cualquiera de las fases de la sesión de clase, incluso posterior a la misma.

Sin embargo, para desarrollar las competencias lingüísticas, se sugieren tres momentos:

I **Inicio de la clase:** Para el calentamiento o activación de conocimientos previos.

Un juego de Wordwall al comienzo de la clase sirve de gran ayuda para activar los conocimientos previos del estudiante en cuanto al tema por aprender. Por ejemplo, si la clase se tratará de hablar de situaciones en el pasado, se podría utilizar un juego para que los alumnos repasen el pasado de los verbos. Este tipo de actividades de calentamiento motivan al estudiante al tratarse de un juego ya que pueden competir con sus compañeros para ver quién obtiene más puntos. Las actividades digitales no siempre tienen que ser sobre el tema a aprender, pudiera ser un repaso de lo que se vio el día anterior solo para consolidar y aclarar dudas. En ambos tipos, el docente pudiera ver los resultados de los alumnos y si nota que los alumnos fallaron la misma pregunta, puede explicar la pregunta antes de iniciar el siguiente tema.

I **Durante la clase:** Para practicar lo que se está enseñando.

Las actividades pueden usarse durante la clase para aumentar la participación de los estudiantes, hacer que ellos se involucren en la clase, y también verificar que estén comprendiendo lo que se les está enseñando. Por ejemplo, después de una explicación los estudiantes pudieran resolver un juego de Wordwall para confirmar que su comprensión del tema es la correcta. Este tipo de actividad siempre desestresa a los estudiantes puesto a que ellos lo consideran como un juego.

I **Fin de la clase:** Como boleto de salida y consolidación de conocimientos.

Estas actividades en forma de juegos digitales son muy buena opción como boleto de salida ya que en cuestión de minutos los alumnos pueden resolver una actividad relacionada con el tema visto y consolidar su conocimiento sobre el tema. También sirve para proporcionar información al docente sobre si los alumnos comprendieron el tema o no. Incluso, con esa información el docente pudiera decidir si incluir extra práctica en la siguiente clase.

En este punto, es conveniente señalar que corresponde al docente responsable determinar el momento y la forma más adecuada para integrar esta herramienta digital en su planificación didáctica. Esta observación responde a la recomendación de evitar un uso excesivo, ya que su sobreutilización podría resultar contraproducente.

Por ejemplo, en el contexto de una clase de inglés básico, Wordwall se utilizó al inicio de la sesión con el propósito de repasar contenidos previamente abordados y activar la participación del estudiantado. Además de este uso inicial, en algunas clases se incorporó durante la fase de práctica, mientras que en otras se utilizó al final de la sesión para consolidar los aprendizajes.

EVALUACIÓN

La tabla de clasificación en Wordwall (conocida también como *leaderboard* o *ranking*) es una función que muestra de manera inmediata los resultados de los participantes al finalizar una actividad, presentándolos en orden descendente según la puntuación obtenida y, en muchos casos, también en función del tiempo que tardaron en completar la tarea. Esta tabla se despliega automáticamente al concluir una actividad tipo “juego”, como “buscar la pareja”, o “el cuestionario”, si la configuración del docente así lo permite. El impacto de la tabla de clasificación puede ser positivo o negativo, dependiendo de cómo se integre pedagógicamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje: Por un lado, muchos estudiantes se sienten incentivados a mejorar su rendimiento para aparecer en los primeros lugares (Deterding et al., 2011) y también el ver su nombre en la tabla refuerza la autoestima de estudiantes que han tenido un buen desempeño. Pero, por otro lado, si un alumno queda siempre en los últimos lugares, puede sentir frustración o desinterés; así como también considerar que la constante comparación con los demás puede generar ansiedad, especialmente en estudiantes más inseguros o con menor competencia digital.

Además de eso, el uso de plataformas digitales en contextos educativos ha facilitado la recopilación automatizada de datos sobre el desempeño del alumnado, permitiendo así un seguimiento más preciso y personalizado de su progreso (Hwang y Fu, 2019). En esta línea, la herramienta Wordwall ofrece una funcionalidad denominada “Mis Resultados”, la cual permite a los docentes acceder a información detallada sobre las actividades interactivas realizadas por los estudiantes.

En este apartado, el docente puede ver los resultados de las actividades que ha asignado. Aquí aparecen en primera instancia los datos como el nombre de la actividad, el número de jugadores que la realizaron, fecha y hora de publicación de la actividad, fecha y hora límite para realizar la actividad. Y al hacerle click a la actividad en cuestión, se accederá a información más detallada en la que se presenta un resumen general de la actividad (número de alumnos, puntuación media, la máxima puntuación obtenida y el nombre del usuario más veloz); los resultados por alumno en términos de nombre del alumno, fecha y hora en la que fue finalizada la actividad, número de aciertos correctos e incorrectos, y el tiempo que le llevó al alumno realizar la actividad; y, finalmente, se despliegan los resultados por pregunta.

Por lo que toda esa información, no nada más sirve para orientar al docente para que tome decisiones sobre sus futuras clases. Sino que también puede constituir una fuente valiosa de datos empíricos para una investigación científica en el ámbito educativo, especialmente en el estudio del uso de herramientas digitales para la evaluación y el seguimiento del aprendizaje.

CONCLUSIÓN

Wordwall se ha consolidado como una herramienta digital innovadora y eficaz para la enseñanza de lenguas extranjeras, permitiendo a los docentes crear ambientes de aprendizaje dinámicos, personalizados y motivadores. Su facilidad de uso, variedad de plantillas y flexibilidad la convierten en una opción ideal para el desarrollo de competencias lingüísticas en estudiantes de inglés como lengua extranjera.

No obstante, es fundamental reconocer que el aprendizaje de una lengua extranjera está influido por múltiples variables, entre las que se incluyen el estado cognitivo y emocional del estudiante, la competencia pedagógica del docente, así como la naturaleza y complejidad del enfoque metodológico adoptado. En este contexto, los dispositivos móviles representan una herramienta versátil, ya que permiten a los estudiantes acceder al aprendizaje en cualquier momento y lugar, favoreciendo la adaptación a distintos ritmos y estilos de aprendizaje.

Al ser actividades en forma de juegos interactivos, la respuesta de los estudiantes tendrá una tendencia a ser positiva ya que tienden a responder mejor cuando usan su dispositivo móvil. Además, la repetición en cada ejercicio les ayudará a retener el conocimiento que se quiera practicar según lo planeado por el docente. Los juegos interactivos de Wordwall ayudarán a fijar los conocimientos de los estudiantes.

Se recomienda asimismo complementar su uso con estrategias metacognitivas y asegurar infraestructura tecnológica básica para maximizar sus beneficios. Futuras investigaciones deberían explorar su impacto a largo plazo en la competencia comunicativa integral.

FUENTES DE INFORMACIÓN

Cabero-Almenara, J., & Llorente-Cejudo, M. C. (2020). *La inclusión de las tecnologías en la educación: Una necesidad para la equidad y la calidad*. Revista Latinoamericana de Tecnología Educativa, 19(1), 1–16.

Cabero-Almenara, J., & Palacios-Rodríguez, A. (2020). *Brecha digital y su impacto en la educación a distancia: una revisión sistemática*. Educación XXI, 23(1), 157–176.

Cleveland-Innes, M., & Wilton, D. (2018). *Higher education and the digital divide: Shifting discourse from access to equity*. In J. G. Moore & W. G. Anderson (Eds.), *Handbook of distance education* (4th ed., pp. 37–46). Routledge.

Deterding, S., Dixon, D., Khaled, R., & Nacke, L. (2011). From game design elements to gamefulness: Defining "gamification". *Proceedings of the 15th International Academic MindTrek Conference: Envisioning Future Media Environments*, 9–15. <https://doi.org/10.1145/2181037.2181040>

Ertmer, P. A., & Ottenbreit-Leftwich, A. T. (2010). Teacher technology change: How knowledge, confidence, beliefs, and culture intersect. *Journal of Research on Technology in Education*, 42(3), 255–284. <https://doi.org/10.1080/15391523.2010.10782551>

Estrade Boscadas, M. (2023). Wordwall: jugando en el aula. INTEF. https://intef.es/observatorio_tecno/wordwall-jugando-en-el-aula/

Fullan, M. (2007). *The new meaning of educational change* (4th ed.). Teachers College Press.

García Urbina, R. & Lorduy Jiménez, F. A. (2024). Influencia de Wordwall en la motivación y competencias orales en inglés. Universidad Nacional Abierta y a Distancia.

García-Peñalvo, F. J., Corell, A., Abella-García, V., & Grande-de-Prado, M. (2020). Online assessment in higher education in the time of COVID-19. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 21, Article 12. <https://doi.org/10.14201/eks.23013>

Gutiérrez, I., & Serrano, R. (2021). *Competencia digital docente y formación permanente: una necesidad en la sociedad del conocimiento*. Revista Electrónica de Tecnología Educativa, (79), 1–10.

Howard, S. K., Tondeur, J., Ma, J., & Yang, J. (2021). What to teach? Strategies for developing digital competency in pre-service teacher training. *Computers & Education*, 165, 104149. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2021.104149>

Hwang, G.-J., & Fu, Q.-K. (2019). Trends in the research design and application of mobile language learning: A review of 2007–2016 publications in selected SSCI journals. *Interactive Learning Environments*, 27(4), 567–581. <https://doi.org/10.1080/10494820.2018.1486861>

OBS Business School. (2025, abril 25). Del aprendizaje móvil al aprendizaje adaptativo: cómo la IA personaliza la educación corporativa

OCDE. (2020). *Education responses to COVID-19: Embracing digital learning and online collaboration*. <https://www.oecd.org/education/embracing-digital-learning-and-online-collaboration.htm>

Revista Científica Multidisciplinar G-Nerando. (2025). Wordwall: Una estrategia interactiva para fortalecer el aprendizaje del inglés. 6(1), 3938-3952. <https://doi.org/10.60100/rcmg.v6i1.582>

RIED-Revista Iberoamericana de Educación a Distancia. (2025). Evaluación del uso y aceptación de apps móviles en educación superior mediante el modelo TAM, 28(1), 1-23

Selwyn, N. (2022). *Should robots replace teachers? AI and the future of education*. Polity Press.

Tondeur, J., Scherer, R., Siddiq, F., & Baran, E. (2017). A comprehensive analysis of teacher digital competence: Comparing studies on teachers' ICT use, ICT integration, and ICT competencies. *Teaching and Teacher Education*, 70, 70–83. <https://doi.org/10.1016/j.tate.2017.01.001>

UNESCO. (2021). *Reimagining our futures together: A new social contract for education*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000379707>