

UNIVERSIDAD AMAR TÉLIDJI DE LAGHOUAT



Facultad de Letras y Lenguas

Departamento de Español

Trabajo de Fin de Máster en Didáctica de Lenguas Extranjeras

EL USO DEL WORDWALL COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA AUTONOMÍA DEL ALUMNO

Realizado por:

Meriem BOUZEGHRANE

Achouak BOUCHIBA

Ante el jurado compuesto de

FATIMA TIHAL	MAA:Universidad de Laghouat	Presidente
ABDERRAHMEN GUERBAA	MAA: Universidad de Laghouat	Director
ABDELHADI REDJEM	MAA: Universidad de Laghouat	Vocal

Laghouat
2022 – 2023

UNIVERSIDAD AMAR TÉLIDJI DE LAGHOUAT



Facultad de Letras y Lenguas

Departamento de Español

Trabajo de Fin de Máster en Didáctica de Lenguas Extranjeras

EL USO DEL WORDWALL COMO HERRAMIENTA DIDÁCTICA PARA MEJORAR LA AUTONOMÍA DEL ALUMNO

Realizado por:

Meriem BOUZEGHRANE

Achouak BOUCHIBA

Ante el jurado compuesto de

FATIMA TIHAL	MAA: Universidad de Laghouat	Presidente
ABDERRAHMEN GUERBAA	MAA: Universidad de Laghouat	Director
ABDELHADI REDJEM	MAA: Universidad de Laghouat	Vocal

Laghouat
2022 – 2023

“Si no persigues lo que quieres, nunca lo tendrás.
Si no vas hacia delante, siempre estarás en el mismo lugar.”

Nora Roberts

DEDICATORIA

A nuestros padres

A nuestros hermanos y hermanas

A nuestros queridos profesores y todas las personas que nos han apoyado y animado

AGRADECIMIENTO

En esta ocasión expresamos nuestros agradecimientos:

A Dios el Todo poderoso por guiar y bendecir nuestros pasos, por apoyarnos a lo largo de nuestra vida y nuestra carrera universitaria

La gratitud es la flor más bella que brota el alma, nos encantaría agradecer también a nuestros padres por sus sacrificios, por confiar en nuestras expectativas, por sus consejos y por su apoyo.

Transmitimos un agradecimiento especial al profesor Abderrahmen Guerbaa como tutor, por su soporte y su orientación durante la realización de esta tesina.

A nuestra jefa Dra. Bedarnia Mebarka, la agradable, la cariñosa y la hermana si se requiere, por todas las cosas bonitas que nos pasaron a lo largo de esta carrera.

A todos nuestros profesores que nos han enseñado, amado y orientado desde al inicio hasta los últimos momentos de nuestra carrera de estudios.

A todos los miembros del jurado Redjem Abdelhadi y Tihal Fatima por formar parte de este jurado.

Al final, nos gustaría agradecer a los alumnos de segundo curso por formar parte de este estudio y para su participación para la realización de esta tesina.

ÍNDICE GENERAL

<i>DEDICATORIA</i>	I
<i>AGRADECIMIENTO</i>	II
ÍNDICE GENERAL.....	III
ÍNDICE DE TABLAS.....	VI
ÍNDICE DE ILUSTRACIÓN.....	VI
ÍNDICE DE GRÁFICOS.....	VII
ÍNDICE DE ANEXOS.....	VIII
ABREVIATURAS.....	IX
RESUMEN.....	X
INTRODUCCIÓN GENERAL	1

CAPÍTULO III

MARCO TEÓRICO

1- Antecedentes.....	5
2- Definición de conceptos.....	7
2.1. <i>Wordwall</i>	7
2.2. <i>Autonomía</i>	8
2.3. Aprendizaje significativo.....	8
2.4. TIC.....	9
2.5. Conectivismo.....	9
3- Bases teóricas.....	10
3.1 Principios de la teoría conectivismo.....	10
3.2 Conectivismo en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la era digital...	11
3.3 Papel del maestro y alumno durante el aprendizaje digital.....	13
3.4 ¿Qué es el <i>Wordwall</i> ?.....	14

3.5. Características del <i>Wordwall</i>	15
3.6. ¿Cómo funciona el <i>Wordwall</i> ?.....	15
3.7 Ventajas y desventajas de estas herramientas en el aula.....	16
3.8 <i>Autonomía</i> del alumno en el aprendizaje.....	18

CAPÍTULO II

MARCO METODOLÓGICO

1- Enfoque de investigación.....	20
2- Método de investigación.....	20
3- Diseño de investigación.....	21
4- Nivel de investigación.....	21
5- Técnicas de recogidas de datos.....	22
5.1. Observación no participante.....	22
5.2. Ficha de observación no participante.....	23
5.3. Cuestionario.....	23
6- Población y muestra.....	23
7- Cuadro de operacionalización.....	25
8- Procedimientos.....	26

CAPÍTULO III

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

1- Descripción y análisis de la experimentación.....	27
1.1 Primera sesión.....	27
1.2 Segunda sesión.....	28
1.3 Tercera sesión.....	29
2- Análisis del cuestionario.....	29
3- Discusión de resultados.....	38

3.1. <i>Wordwall</i> y la <i>autonomía</i>	38
3.2. <i>Wordwall</i> y el aprendizaje social.....	38
3.3. <i>Wordwall</i> y la gestión del aula.....	39
3.4. <i>Wordwall</i> y la participación.....	39
CONCLUSIÓN GENERAL	41
REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS	43

ÍNDICE DE TABLAS

TABLA 1: EL APRENDIZAJE TRADICIONAL VS APRENDIZAJE DIGITAL.....	12
TABLA 2 : TABLA DE GENERO	23
TABLA 3: CUADRO DE OPERACIONALIZACION	25

ÍNDICE DE ILUSTRACIÓN

ILUSTRACIÓN 1: OPCIONES DEL <i>WORDWALL</i>	16
--	----

ÍNDICE DE GRÁFICOS

GRÁFICO 1: OPINION DE LOS ALUMNOS SOBRE LA APLICACION <i>WORDWALL</i>	29
GRÁFICO 2: UTILIDAD DEL <i>WORDWALL</i>	30
GRÁFICO 3: OPINION DE LOS ALUMNOS ACERCA DE USAR OTRAS APLICACIONES.....	31
GRÁFICO 4: UTILIZACION DE LAS APLICACIONES EN GRUPO	32
GRÁFICO 5: APLICACIONES SIMILARES AL <i>WORDWALL</i>	33
GRÁFICO 6: MEJORA DE LAS COMPETENCIAS DURANTE LA APLICACIÓN DEL <i>WORDWALL</i> ...	33
GRÁFICO 7: APLICAR UNA CLASE EXTRA.....	34
GRÁFICO 8: OPINION DE LOS ALUMNOS SI EL <i>WORDWALL</i> FACILITA EL APRENDIZAJE O NO	35
GRÁFICO 9: APRENDER NUEVO VOCABULARIO A TRAVÉS DE LA PLATAFORM <i>WORDWALL</i> ...	35
GRÁFICO 10: PLANTILLA PREFERIDA POR LOS ALUMNOS.....	36
GRÁFICO 11: PREFERENCIAS DE LOS ALUMNOS EN USAR LA WEB 2.0	37
GRÁFICO 12: FRECUENCIA DE USAR LAS ACTIVIDADES DE LA WEB2.0.....	37

ÍNDICE DE ANEXOS

ANEXO 1: LA FICHA DE OBSERVACIÓN	47
ANEXO 2 : CUESTIONARIO	48
ANEXO 3: ACTIVIDAD DE LA PRIMERA SESION.....	49
ANEXO 4: ACTIVIDAD DE LA SEGUNDA SESION.....	50
ANEXO 5: ACTIVIDAD EXTRA.....	55

ABREVIATURAS

TIC Tecnología de la información y la comunicación

ELE Español como Lengua Extranjera

LE Lengua Extranjera

TFM Trabajo de fin de Máster

Notación sobre el estilo de redacción: en este trabajo hemos usado el sistema APA sexta edición.

RESUMEN

El objetivo del presente trabajo es determinar el impacto de la aplicación *Wordwall* en el desarrollo de la *autonomía*, es decir, mejorar la interacción y la *autonomía* de los alumnos de segundo curso en el instituto Sadek Talbi Laghouat (2022.2023). Este estudio tiene como objetivo aplicar y usar la aplicación *Wordwall* como estrategia didáctica. El *Wordwall* es una metodología activa que sirve para fomentar la *autonomía* del alumno y evitar las dificultades de las clases tradicionales.

La muestra de este estudio está conformada por 16 alumnos. La investigación se basa en un enfoque mixto (cuantitativo, cualitativo), con un diseño no experimental de nivel exploratorio correlacional. El método que hemos usado es el descriptivo analítico y la técnica de recogida de datos es la observación, en cuanto a los instrumentos, hemos empleado la ficha de observación y el cuestionario. En conclusión, el *Wordwall* es despertar la motivación e interés en el desarrollo de actividades escolares mediante el uso de la Tecnología de Información y Comunicación.

Palabras clave: *Autonomía*, Aprendizaje significativo, Conectivismo, TIC, *Wordwall*.

ملخص

الهدف من هذا العمل هو تحديد تأثير تطبيق ورد وول في تطوير الاستقلالية، أي لتحسين التفاعل و الاستقلالية لتلاميذ السنة الثانية ثانوي ثانوية صادق طالبي الاغواط 2022 / 2023، تهدف هذه الدراسة الى تطبيق و استخدام وردوول كاستراتيجية تعليمية. يعد وردوول منهجية نشطة تعمل على تعزيز استقلالية التلميذ و تجنب الفصول الدراسية التقليدية. تتكون عينة هذه الدراسة من 16 تلميذا. يعتمد على نهج مختلط نوعي كمي مع تصميم غير تجريبي لمستوى استكشافي ارتباطي. الطريقة التي استخدمناها هي الطريقة الوصفية و التحليلية اما تقنية جمع البيانات هي الملاحظة بالنسبة للأدوات فقد استخدمنا ورقة الملاحظة و الاستبيان. في الختام ورد وول هو اثاره الدافع و الاهتمام بتطوير الانشطة المدرسية من خلال استخدام تكنولوجيا المعلومات و الاتصال.

الكلمات المفتاحية: الاستقلالية، التعلم الهام ، التواصل، تكنولوجيا المعلومات و الاتصال، وردوول.

ABSTRACT

The objective of this work is to determine the impact of the *Wordwall* application on the development of *autonomy*, that is, to improve the interaction and *autonomy* of second-year students at the Sadek Talbi Laghouat institute (2022.2023). This study aims to apply and use the *Wordwall* application as a didactic strategy. The *Wordwall* is an active methodology that serves to promote student *autonomy* and avoid traditional classes.

The sample of this study is made up of 16 students. The research is based on a mixed approach (quantitative, qualitative), with a non-experimental design of a correlational exploratory level. The method we have used is descriptive and analytical, and the data collection technique is observation. Regarding the instruments, we have used the observation sheet and the questionnaire. In conclusion, the *Wordwall* is to arouse motivation and interest in the development of school activities through the use of Information and Communication Technology.

Keywords: *Autonomy*, Connectivism, Significant learning, TIC, *Wordwall*.

INTRODUCCIÓN GENERAL

La integración de las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) en la sociedad y especialmente en la educación es cada vez más importante y ha avanzado en los últimos años a tal punto que el uso de estas tecnologías en el aula está pasando de una posibilidad a una necesidad como una herramienta fundamental para el trabajo de profesores y alumnos.

Por otra parte, la conectividad permite tener una comunicación rápida y eficaz entre el profesor y el alumno, por eso las instituciones educativas están obligadas de buscar estrategias didácticas para poder evitar las dificultades de las clases tradicionales.

El docente, debe inventar herramientas y materiales didácticos que sirven al alumno para ser autónomo, asumir responsabilidad y tener la capacidad de tomar iniciativas para decidir, además, el docente es el protagonista del aula que diseña o crea nuevas herramientas e instrumentos para que el alumno pueda ser autónomo.

Así que hemos encontrado una nueva herramienta de aprendizaje que es el *Wordwall*, una aplicación moderna para el aprendizaje, funciona para cualquier asignatura como un sitio web interactivo y una plataforma de planificación de métodos.

Encontramos que la mayoría de los alumnos tienen problemas en las clases tradicionales y aunque se les explica el contenido de las clases tradicionales, se sienten desmotivados y aburridos. Además, hemos observado que los alumnos no tienen habilidades para organizar sus propios procesos de aprendizaje y esto demuestra que tienen problemas de *autonomía*. Por ello hemos decidido incluir el uso de las TIC en el aula de Español como Lengua Extranjera (ELE), creando una nueva herramienta que es el *Wordwall*, ya que se traduce en una innovación de todos los elementos que forman parte del proceso de enseñanza y aprendizaje.

En nuestro trabajo, nos proponemos responder a las preguntas siguientes:

- **Pregunta general**

- ¿La aplicación *Wordwall* fomenta la *autonomía* del alumno de segundo grado en la secundaria?

- **Preguntas específicas**

- ¿Qué competencias podemos desarrollar con el *Wordwall*?

- ¿Cómo determinar el impacto de la herramienta el *Wordwall* en la *autonomía* del alumno?

- ¿Cuáles son las actividades que debemos diseñar con esta herramienta?

Nuestro objetivo va a ser, ante todo, cuestionar la relación y las influencias de la TIC en general y el *Wordwall* en particular, en el proceso de enseñanza-aprendizaje, por ello, nos proponemos determinar los objetivos siguientes:

- **Objetivos generales**

- Determinar el impacto de *Wordwall* en el desarrollo de la *autonomía* del alumno en la secundaria.

- Desarrollar las competencias del alumno de usar actividades diferentes con esa herramienta.

- Usar el *Wordwall* para motivar el alumno y evitar las dificultades de las clases tradicionales.

- **Objetivos específicos**

- Explicar la importancia de las TIC en el aula de ELE relacionando con la *autonomía* del aprendizaje y despertar la motivación e interés en el desarrollo de actividades escolares mediante el uso de las TIC.

- Determinar el impacto de la herramienta *Wordwall* en la *autonomía* del alumno.

- Diseñar una serie de actividades para facilitar la enseñanza de las clases en el aula de ELE.

- **Justificación**

Los motivos que nos han animado para elegir este tema son; primero, por motivos personales, ya que al estudiar la asignatura de Didáctica y TIC, hemos notado que estas estrategias favorecen mucho el aprendizaje y desarrollan la *autonomía* del aprendiz. Segundo, por motivos profesionales, ya que procuramos aplicar estas estrategias en el aula de ELE con el fin de mejorar el proceso de aprendizaje de lenguas extranjeras, integrar las tareas de la Web 2.0.

- **Hipótesis general**

- La herramienta *Wordwall* funcionaría para mejorar la *autonomía* del alumno en la secundaria de segundo curso.

- **Hipótesis específicas**

- El *Wordwall* permitiría crear actividades y facilitar la enseñanza de las clases de ELE.

Nuestra investigación de fin de Máster se compone de:

En el marco teórico, presentaremos los antecedentes, definición de conceptos y bases teóricas. Después, definiremos los conceptos clave de nuestra investigación que son: *Wordwall*, *Autonomía*, TIC, conectivismo, aprendizaje significativo. En las bases teóricas expondremos la teoría del conectivismo de George Siemens (2004) y sus principios, etc.

En el marco metodológico, presentaremos el tipo de investigación, el diseño y el método, también expondremos las técnicas de la recogida de datos para alcanzar nuestros objetivos y llevar a cabo nuestra investigación.

El análisis y la interpretación de datos, es de tipo no experimental, incluiremos una experiencia viva en el instituto Sadek Talbi con los alumnos de segundo curso Lengua Extranjera, usando la herramienta *Wordwall* como plataforma, analizaremos los resultados obtenidos. Nuestra meta con esta experiencia dirigida es mejorar la *autonomía* del alumno, y buscar nuevos métodos o técnicas para la enseñanza.

CAPÍTULO I

Marco teórico

1. Antecedentes

Para llevar a cabo nuestra investigación, es necesario apoyarse en algunas referencias relacionadas con nuestro estudio. En este apartado presentamos algunas fuentes acerca de nuestras variables “*Wordwall, Autonomía del alumno*”.

El artículo titulado “La gamificación con la plataforma *Wordwall* como estrategia de aprendizaje para la enseñanza de las matemáticas” Soussa (2022), es un estudio aplicado a los estudiantes de carrera de matemática que fue publicado en 2022 por Renata Teófilo de Soussa, Italândia Ferreira de Azevedo & Francisco Régis Vieira Alves. Este estudio tiene como objetivo principal construir un conjunto de juegos didácticos orientados a la gamificación de componentes curriculares de la disciplina matemática utilizando la plataforma *Wordwall* y sumar el uso de tecnologías en la docencia a su formación académica. La metodología tiene el carácter de una investigación exploratoria, del tipo investigación-acción, donde los sujetos participaron activamente en un curso, en el cual se presentó la plataforma, su dinámica, materiales y formatos disponibles como recurso para el docente. La recolección de datos se realizó mediante grabación de video de la reunión, formulario de Google con las respuestas de participantes sobre el taller, registro fotográfico del taller y recopilación de planes de lecciones elaborados y las direcciones electrónicas de todos los juegos creados, adjuntos a Google Classroom. Los resultados muestran un conjunto de estrategias con posibilidades de aplicación en el aula.

Asimismo, Pérez Cueva y José Ricardo en 2022 realizaron una investigación titulada “Gamificación en la asignatura de matemática mediante el uso de la plataforma *Wordwall* para niños de 7mo de Básica” Pérez Cueva (2022) en la Universidad Técnica Particular de Loja. El propósito de este estudio es el uso de la gamificación como metodología activa, la influencia de ésta en la motivación, y la comprensión de contenidos por parte de los estudiantes mediante talleres interactivos donde se utilizan los recursos digitales en la herramienta *Wordwall*. Se extrajo una muestra de 47 estudiantes. En conclusión la herramienta *Wordwall* permite crear actividades y recursos didácticos.

Además, el artículo titulado “La enseñanza de lenguas extranjeras a través de las nuevas tecnologías: reflexiones y propuestas” Martín (2018), fue elaborado por Patricia Fernández Martín en 2018 y publicado en Revista Complutense de Estudios Franceses. El objetivo de este trabajo es proporcionar un conjunto de actividades útiles para el uso de las nuevas tecnologías en la enseñanza de lenguas extranjeras. Para ello, tras un apartado destinado a explicar la comprensión del concepto de

“nuevas tecnologías”, se presentan diversas tareas, utilizando las TIC como herramienta importante para fomentar el desarrollo (meta) cognitivo de los alumnos... La principal conclusión apunta al hecho de que las nuevas tecnologías brindan posibilidades extraordinarias para el desarrollo pedagógico, especialmente si los maestros pueden vincularlas hábilmente con otras tecnologías educativas.

Por otra parte, exponemos el primer trabajo de investigación acerca de nuestra segunda variable. Es un artículo de revista titulado “El desarrollo de la *autonomía*: más allá del uso de las TIC para el trabajo independiente” Quiróga (2010), elaborado por Patricia Elena Jaramillo Marín y Mónica Ruíz Quiroga en la Universidad Pedagógica Nacional en 2010. Su objetivo es desarrollar habilidades de emprendimiento de los alumnos e inspirarlos hacia a asumir el desafío de aumentar la autonomía e integrar las TIC en los escenarios de aprendizaje. La muestra está conformada por 30 estudiantes. Este artículo es parte de los resultados de una investigación a través de un estudio de caso múltiple en 17 entornos de aprendizaje en dos universidades privadas colombianas y corresponde a uno de los casos simples.

En seguida, la investigación de máster titulada “El fomento de las estrategias de aprendizaje y la *autonomía* del alumno en niveles principiantes y avanzados” López (SA), elaborada por Isabel Moro López. Este estudio tiene como objetivo observar el fomento de las estrategias de aprendizaje y la *autonomía* del alumno en clase. Por eso, se ha realizado una observación del trabajo de dos profesores en dos grupos con niveles diferentes (A1.1 y B1.1) para analizar cómo se trabajan las estrategias y se fomenta la *autonomía* del alumno según el nivel. La investigación de esta tesina tiene un carácter cualitativo de método descriptivo-analítico. La recolección de datos se ha llevado a cabo a través de un cuestionario, observación de clases y breves entrevistas. Con la información obtenida se ha intentado dar respuesta a las cuestiones e hipótesis surgidas tras el estudio de las teorías sobre el fomento de las estrategias de aprendizaje y la *autonomía* del alumno.

Observamos que los trabajos citados anteriormente se interesan por la variable *Wordwall* y *Autonomía* del Alumno pero en relación con variables como Las TIC en el aula y enseñanza de ELE. De hecho, nuestra aportación reside en aplicar el *Wordwall* para fomentar la *autonomía* del alumno en la secundaria.

2. Definición de conceptos

En este apartado, definimos los conceptos clave de nuestro TFM. Éstas son las variables de nuestra investigación que servirán para definir los otros conceptos que lo conforman.

2.1. Wordwall

La plataforma *Wordwall* proporciona diversas plantillas llamativas, interesantes y entretenidas, tiene una gran cantidad de tutoriales que ayuda mucho a los alumnos de todos los niveles, con el fin de lograr los objetivos propuestos por la educación, permite a aprender de una manera importante visto que el uso de la tecnología actual es fundamental para llegar a todas partes.

La herramienta *Wordwall* es una plataforma que permite y facilita al docente crear actividades educativas diferentes con una manera atractiva con la finalidad de mejorar los alumnos, como lo menciona, según Perdomo citado en Montalvo Ojeda (2021 – 2022, pág. 34).

Wordwall es un programa que ofrece la opción de generar actividades de diferentes clases, interactivas, independientes o imprimibles, las interactivas se pueden reproducir en cualquier tipo de dispositivo con acceso a internet, los estudiantes pueden acceder a ellas y jugar de modo individual u orientados por el docente. Las actividades pueden ser utilizadas como acompañamiento de un juego interactivo o como actividades independientes.

Tiene varias plantillas que presentan algunas actividades como: sopas de letras, memorias, crucigramas, laberintos, unir correspondencias, juegos de concurso, categorizar, entre otras, estas actividades deben ser completadas por los alumnos y el instructor da instrucciones antes de que el juego pueda comenzar.

2.2. Autonomía

La *autonomía* es un conjunto de habilidades que adquiere cada persona al escoger sus propias elecciones tomando sus decisiones y ser responsable de los resultados mismos, también es decidir de una manera particular su forma de vida y de interactuar con el modo que desea. La *autonomía* implica tener libertad y autoridad sobre sí mismo y sobre las decisiones que afectan su vida la capacidad de controlar, tanto en aspectos personales como la toma de decisiones sobre su propio cuerpo, su

tiempo, su educación y su labor, entre otros. La autonomía es un principio esencial en el comportamiento y el respeto a los derechos individuales.

Por lo que se refiere a la *autonomía*, en su relativamente larga tradición, podemos encontrar varias interpretaciones de este término. Hay casos en los que “*autonomía*” se utiliza para designar la independencia del alumno con respecto al profesor, esto es, el alumno utiliza materiales o recursos, sin la presencia física del profesor. Hallamos casos, por otro lado, en los que “*autonomía*” viene a significar el ejercicio activo de las responsabilidades del aprendiz, de manera individual o junto al profesor/a y los demás aprendices. Asimismo podemos encontrar una tercera interpretación del término “*autonomía*”, en un sentido equivalente al de “capacidad de aprender”, es decir, que el “aprendiente autónomo es el aprendiz que sabe aprender porque tiene los conocimientos y las habilidades necesarios (Mora, 2009, pág. 182).

Dicho de otra forma, la *autonomía* en el aprendizaje permite a los alumnos desarrollar la capacidad de dirigir, es como la capacidad del alumno para aprender en diferentes situaciones y contextos. Además, es la capacidad de tomar decisiones conscientes a mantenerlas.

2.3. Aprendizaje significativo

El aprendizaje significativo es cuando un alumno usa sus conocimientos previos para adquirir nuevos conocimientos; apoya al alumno aprender más de memoria, se basa en una metodología constructivista caracterizada por la nueva información y el enriquecimiento de los conocimientos previos de los estudiantes. El aprendizaje significativo es un enfoque educativo que busca que los estudiantes comprendan y construyan activamente su conocimiento, estableciendo conexiones relevantes y significativas entre los nuevos conceptos y los conocimientos precedentes. Ausubel (1976,2002), autor de esta famosa etiqueta, caracterizó *el aprendizaje significativo como el proceso según el cual se relaciona un nuevo conocimiento o una nueva información con la estructura cognitiva de la persona que aprende de forma no arbitraria y sustantiva o no literal* citado en Palmero (2011, pág. 32).

En otro sentido, el aprendizaje significativo es cuando el alumno utiliza sus previos conocimientos para construir y adquirir un aprendizaje nuevo, esto ocurre cuando se conecta una información nueva con otra previa.

2.5. TIC

Cuando decimos las (Tecnología de la Información y la Comunicación) nos referimos a las tecnologías que tienen relación con la informática y las telecomunicaciones con el fin de crear o inventar medios o formas de comunicación a través de instrumentos tecnológicos para permitir y facilitar la información, este nuevo método o recurso ha facilitado todos los procesos de la tecnología.

Las TIC se desarrollan a partir de los avances científicos producidos en los ámbitos de la informática y las telecomunicaciones. Las TIC son el conjunto de tecnologías que permiten el acceso, producción, tratamiento y comunicación de información presentada en diferentes códigos (texto, imagen, sonido,...) citado por (Ortí, pág. 1).

Por otra parte, las Tecnologías de la Información y la Comunicación (TIC) son un conjunto de recursos, herramientas, programas informáticos, redes y medios para procesar, administrar y compartir la información mediante diversos soportes tecnológicos.

2.6. Conectivismo

El conectivismo es una teoría educativa innovadora, también es un proceso continuo que se ha desarrollado durante muchos años en comparación con los enfoques tradicionales. Esta teoría define cómo las TIC han creado increíbles posibilidades para que los estudiantes aprendan más rápido, mejor y compartan informaciones en línea.

El conectivismo, de acuerdo con George Siemens, es una teoría del aprendizaje para la era digital, que toma como base el análisis de las limitaciones del conductismo, el cognitivismo y el constructivismo, para explicar el efecto que la tecnología ha tenido sobre la manera en que actualmente vivimos, nos comunicamos y aprendemos. Es la integración de los principios explorados por las teorías del caos, redes neuronales, complejidad y auto-organización. Éste se enfoca en la inclusión de tecnología como parte de nuestra distribución de cognición y conocimiento, citado por (Ramírez, SA, pág. SP).

A partir de lo mencionado anteriormente: entendimos que el conectivismo es una teoría de aprendizaje basada en el análisis de restricciones del conductismo, para explicar el impacto de la tecnología, la forma en que vivimos nos comunicamos y aprendemos ahora.

3. Bases teóricas

En el presente trabajo, elegimos la teoría del conectivismo como una base teórica de aprendizaje para la era digital que ha sido desarrollada por George Siemens (2004) y Stephen Downes. Según Siemens (2006) & Conole (2011) como se citó en Roberto Sánchez-Cabrer (2019, pág. 123).

El conectivismo, en su intento para comprender cómo se adquiere conocimiento y cómo se produce el aprendizaje, define la mente humana como una red que se adapta al entorno. Por lo tanto, el aprendizaje sería el proceso de formación de redes a través de conexiones entre distintos nodos, y el conocimiento residiría en dichas redes. El papel del aprendiz sería activo y creativo, ya que tiene la necesidad de actualizarse continuamente a su entorno cambiante a través de realizar nuevas conexiones, reconocer patrones y aprender a través de la experiencia en la toma de decisiones.

De esta cita comprendemos que en esta teoría el alumno será activo y creativo, por lo que podrá identificar todos los tipos de educación y adquirir todos los conocimientos a través de esta teoría.

El conectivismo, se podría dar una mejor gestión del conocimiento dentro el proceso de enseñanza-aprendizaje, también es una teoría de aprendizaje que explica cómo las tecnologías y el internet han creado grandes oportunidades para que los alumnos aprendan más rápido y compartan informaciones en línea y entre ellos.

3.1. Principios de la teoría conectivismo

Esta teoría tuvo sus orígenes hace veinte años (2004), entró en el proceso de enseñanza para facilitar la educación, cambiarla y convertirla en un proceso creativo y motivador, según Siemens (2004, pág. 1) citado por Airlines Joesfina Rodríguez (2008, pág. 74.75):

Durante los últimos 20 años, la tecnología ha reorganizado como vivimos, como nos comunicamos y como aprendemos. Las necesidades de aprendizaje y de teorías que describan los principios y procesos de aprendizaje, deberían ser reflejo de los entornos sociales subyacentes.

Según Siemens G (2004, pág. 7.8) *El conectivismo es una teoría alternativa guiada por la comprensión de que las decisiones se basan en principios que cambian rápidamente. Se recopila nueva información todo el tiempo.*

Aquí decimos que esta teoría tiene principios que están, en cambio, constante cambian todo el tiempo y muchas opciones. El docente debe ser capaz de utilizar esta teoría en el aula de ELE y aportar su creatividad e invención para que el alumno se acostumbre a ella y se motive a estudiar.

Siemens G (2004, pág. 8), enumera unos principios de la teoría del conectivismo:

- Aprendizaje y conocimiento dependen de la diversidad de opiniones.
- El aprendizaje podría existir en dispositivos no humanos.
- La capacidad para saber qué es más importante que lo que se sabe actualmente.
- Es necesario fomentar y mantener las conexiones para facilitar el aprendizaje continuo.
- El conocimiento preciso y actualizado es el objetivo de todas las actividades de aprendizaje genético.
- La capacidad de ver entre campos, ideas y conceptos es una habilidad esencial.
- Seleccionar qué aprender y el significado de la información entrante, es visto a través de los lentes de una realidad cambiante.
- La toma de decisiones es un proceso de aprendizaje en sí mismo.

3.2. Conectivismo en el proceso de enseñanza-aprendizaje en la era digital

La educación tradicional ha cambiado recientemente y ha sido reemplazado por el aprendizaje digital, hoy en día existen diversas estrategias y metodologías para que sea divertido y dinámico en el proceso de enseñanza-aprendizaje. El sistema educativo es cada vez más complejo, solo debe abrirse a las innovaciones porque no tiene otra opción como lo señala Mendoza:

Cuando el aprendizaje digital está haciéndose cargo de todos los métodos convencionales de educación, atrás quedaron los días de memoria, tiza y conversación, en la actualidad existe una variedad de metodologías disponibles, para hacer que el proceso de enseñanza-aprendizaje sea divertido y dinámico. (Basurto-Mendoza, 2021, pág. 238)

Esta era digital le permite al alumno interactuar y participar en la comunicación con la sociedad, por lo tanto los docentes deben responsabilizarse y

capacitar a los estudiantes para aplicar la tecnología especialmente en el aula de ELE, utilizando un enfoque que favorezca el avance de la competencia comunicativa. El docente se enfrenta a enormes desafíos que están relacionados con las TIC e incluyen en el proceso de enseñanza-aprendizaje de la lengua. Galaretta (2018) abunda en este sentido:

Ayuda a la participación e interacción del educando permitiéndole relacionarse con la sociedad, los docentes se ven en la responsabilidad de formar para que puedan desenvolverse en el entorno, aplicando los conocimientos adquiridos en la materia de eficiencia y eficacia, para responder a las incógnitas, dificultades que se presenten en las habilidades de comunicación en el idioma inglés como segunda lengua, esto se refiere a Galarreta (2018) se citó en (Basurto-Mendoza, pág. 239).

i. Enseñanza tradicional vs enseñanza digital

En la tabla siguiente presentemos la diferencia entre el aprendizaje tradicional y el aprendizaje digital:

Tabla 1: El aprendizaje tradicional vs aprendizaje digital

La enseñanza tradicional	La enseñanza en el aprendizaje digital
-Depende del libro y la lectura.	-Adopta el uso de equipos tecnológicos y medios modernos.
-Tiene lugar en un momento y lugar específicos.	-Disponible en cualquier momento y en cualquier lugar a través de los medios de comunicación.
-Se basa en recibir informaciones del profesor sin esforzarse.	-Se basa en el auto-aprendizaje y la interacción del alumno.
-Páginas e imágenes de libros de clichés aburridos.	-Más atractivo y emocionante.
-Una forma de explicar que no tiene en cuenta las diferencias individuales.	-Tiene en cuenta las diferencias individuales y en proporción a las necesidades del individuo.

Fuente: Elaboración propia

3.3. Papel del maestro y alumno durante el aprendizaje digital

El profesor es una fuente única de información y creación del conocimiento, su papel es fundamental en el aula, es un mediador y facilitador que crea y diseña las nuevas herramientas de aprendizaje, guía y orienta a sus alumnos.

Según López Herrerías (2014) como se citó en Louisa Williams Bailey (2020, pág. 87) la escuela de hoy en día exige un perfil profesional docente que adquiera “saber, saber hacer, saber ser”. En definitiva, para ser docente en la escuela actual, se debe estar dotado de destrezas y habilidades cognitivas, sociales y procedimentales. Comprendemos que la educación en esta era digital se debe más al papel del maestro, que adquiere el “saber, saber hacer y el saber ser”, porque el docente es el responsable y debe aprovechar de estas nuevas habilidades y métodos.

Autor como Prensky, sugiere tres papeles que cree que los maestros deben desempeñar en la era de educación digital: el rol de entrenador, el rol del guía y el rol de experto de instrucción como se ha citado en Ana Viñals Blanco (2016, pág. 111).

El primer rol, el entrenador se refiere a acciones que implican retroalimentación y motivación, y que inevitablemente, como si de un entrenador de tenis se tratase, se necesita la participación activa de los estudiantes. El autor argumenta que los formadores, raras veces, necesitan dar explicaciones teóricas, más bien, los estudiantes deben ser observados y tratados de forma individual y personal, con el objetivo final de ayudar a todos a encontrar y perseguir su pasión. El segundo rol es el rol de guía, como es lógico se vuelve más fácil cuando ambas partes se conocen y el maestro comprende la pasión del alumno. El último rol es el de experto en instrucción, es proporcionar tanto conocimiento, imaginación y creatividad como sea posible a los docentes para que sea efectivo y atractivo. Para lograr esto, los profesionales deben convertirse en verdaderos diseñadores de sus propias experiencias de aprendizaje y luego practicar el arte de hacer las preguntas correctas para alentar a los estudiantes a reflexionar y repensar sus perspectivas.

Después de estos roles, el docente desempeña un papel muy importante en el aula de ELE, es quien motiva a los alumnos a participar y debe comprender la pasión del alumno y ayudarlo, además brindar la mayor cantidad de conocimiento, creatividad e imaginación, hacer lecciones y preguntas de una manera atractiva.

3.4 ¿Qué es el *Wordwall*?

Es una aplicación web o plataforma digital nueva gratuita creada en los últimos años, diseñada a los profesores para crear actividades y juegos virtuales como imprimibles versátiles y útiles, permite a los alumnos aprender y repasar cursos de forma divertida, dentro y fuera del aula.

El *Wordwall* fue creada por diferentes miembros de la comunidad, tiene múltiples opciones de juegos y actividades. Esta aplicación ofrece muchas actividades, como encontrar pruebas, buscar juegos de palabras y otras. Además, puede crear actividades con un propio contenido y también tiene un modo de impreso.

Este recurso educativo permite a los docentes tener la experiencia de aprendizaje de forma gratuita, también permite a los alumnos participar en actividades sin necesidad de una cuenta o un registro Pacheco (2022, pág. 44).

Famoso (2019) Citado en Valero Ancco (2023, pág. 29) menciona que *la aplicación el Wordwall permite crear atractivas de ciertas maneras. Una vez creado solo hacer clic se puede cambiar el tipo de actividad y la plantilla. Tiene 18 plantillas y temas* .Por otro lado, Silva (2021, pág. 29), afirma que *esta herramienta es una buena opción, tiene muchas variaciones de plantillas y alternativas para que las lecciones sean divertidas para los alumnos*.

Martínez (2020), indica que *el Wordwall proporciona la capacidad de crear recursos educativos, interactivo, imprimible y compartible con alumnos y profesores sin registro, además, puede ver quién participó en el evento y qué puntos ganó*.

3.5. Características del *Wordwall*

A través de la plataforma *Wordwall* se puede diseñar ejercicios, recursos didácticos y juegos, que tiene 18 plantillas y modelos de juegos que se aplican al alumno para motivarle y romper el aburrimiento de estudiar, para que el alumno la conozca bien, tiene varias características que son Según Soussa (2022, pág. 58.59), las siguientes:

Las características de gamificación presentes en *Wordwall*: habilidad para controlar el tiempo, objetivos y reglas simples, motivación, incorporando los éxitos y fracasos de los alumnos al final de la ronda, configuración de

retroalimentación instánea, clasificación de participante, posibilidades de recompensas.

Con el *Wordwall* podrías editar cualquier actividad y tarea al alumno y responder a la tarea en línea.

3.6. ¿Cómo funciona el *Wordwall*?

- Ingresa en la plataforma *Wordwall* con un sitio web.
- Haga clic en “regístrese” para comenzar a crear.
- Si se tiene una cuenta de correo electrónico, ingrésela directamente.
- Si no se tiene una cuenta de email, regístrese e ingrese tus informaciones y entra.
- Se puede cambiar la lengua mediante el perfil personal.
- Haga clic en “crear actividad”: hay varias opciones de crear actividad
 - ✓ Plantillas normales son gratuitas y tiene múltiples temas.
 - ✓ Plantillas pro son pagadas: si quieres mejorar tu cuenta debes pagar para que te añada más actividades y temas.
 - Elija un tema de estos temas siguientes.



Ilustración 1: Opciones del Wordwall

Fuente: (<https://www.creatividad.cloud/wordwall-una-plataforma-para-realizar-juegos-y-fichas-de-actividad/>)

Encima de esto, la plataforma *Wordwall* es un instrumento fácil de crear propios recursos de enseñanza, cree actividades personalizadas para el salón de clase, cuestionarios, búsqueda de pares, juegos de palabras y mucho más.

3.7. Ventajas y desventajas de estas herramientas en el aula

Las TIC son conjuntos de técnicas en el proceso enseñanza-aprendizaje. Aplicar estos materiales didácticos en el aula es algo nuevo y divertido, porque estamos en una generación de niños y jóvenes a los cuales les gusta todo en la virtualidad y ellos mismos lo piden. Como estas herramientas tienen ventajas y beneficios y son muy interesantes en la era digital, también tienen desventajas.

3.7.1. Ventajas

Según Barbosa (SA, pág. 127.128) enfocamos en estos beneficios que sirven al alumno y al docente en el uso de estos medios en el aula:

- i. La motivación: Es útil para los profesores, le atraen y le hacen más curioso.
- ii. La comunicación: El alumno y el docente, en el pasado o tradicionalmente, tenían una estricta relación, y ahora con estos medios se han abierto las relaciones y las barreras entre el docente y el alumno han desaparecido.
- iii. Enseñanza en “feedback”: Quiere decir la retroalimentación, cuando el alumno comete errores y sigue aprendiendo en el mismo tiempo, no necesita y no espera al profesor para corregirlos.
- iv. Interés y creatividad: Los alumnos tienen materias pocos interesantes, porque esto se debe al profesor y a la forma tradicional de enseñar esta materia, pero cuando el maestro crea, inventa cosas interesantes, enseña de una manera nueva y brinda a todas las condiciones necesarias para enseñar este modelo, los alumnos se interesan más por esta materia y la aman mucho.
- v. La cooperación y la interactividad: La cooperación y la interacción son conceptos estrechamente relacionados que subyacen en diferentes áreas de la sociedad, como la educación, los negocios y la tecnología. Ambos términos se refieren a la colaboración y comunicación entre personas o entidades para lograr un objetivo común. Como lo menciona Barbosa:

En las TIC debe utilizar la interactividad que le permite al alumno comunicarse, también trabajar los proyectos y los trabajos grupales juntos y colaborar con los otros docentes y compartir con ellos los recursos que han funcionado bien en determinadas áreas de las que el alumno será el principal beneficiario (Barbosa, SA, pág. 127).

- vi. La *autonomía*: El trabajo independiente del alumno está dirigido a la formación de la *autonomía*, como una característica de la personalidad del mismo Reyes R.C (2022) citado por Patricia Elena Jaramillo Marín (2010, pág. 82).

3.7.2 Desventajas

Como las TIC tienen beneficios también tienen desventajas que son:

- i. Falta de provisión de tecnología en las instituciones educativas: Hay muchas instituciones, especialmente aquí en nuestro país, que carecen de la provisión de internet y el equipamiento tecnológico que se conectan a internet en el aula, esta falta desperdicia la creatividad del profesor, lo que lleva a privar al alumno de enseñarle vía estos medios.
- ii. El tiempo: Hay que saber buscar informaciones en innumerables fuentes y esto es para el maestro y el alumno.
- iii. Adicción: Adés y Le Joyeux señalan que las TIC son una nueva adicción y advierten sobre el uso de internet: *No se ha visto jamás que un progreso tecnológico produzca tan deprisa una patología. A juzgar por el volumen de las publicaciones médicas que se le consagran, la adicción internet es un asunto serio, para algunos, temible*, Jean Adés (2003) citado, Barbosa 1 (pág. 128).
- iv. La desigualdad digital: Estas tecnologías son costosas, lo que provoca una desigualdad entre los aprendices a la hora de usar “teléfonos, ordenadores...”.

3.8. Autonomía del alumno en el aprendizaje

La *autonomía* del alumno en el aprendizaje es la capacidad de asumir la responsabilidad de su propia formación y de ser el único responsable de tomar las decisiones que considere oportunas en aquella, también puede realizar sus objetivos, además de su capacidad para idear nuevas estrategias y métodos que funcionen a su favor. Esto es lo que califica al alumno y lo convierte en un elemento efectivo en la sociedad del futuro, con sentido de responsabilidad y creatividad.

En resumidas palabras, las TIC han facilitado el acceso a las redes sociales, donde ha facilitado donde hay posibilidades para el desarrollo de la sociedad.

Por lo tanto, el *Wordwall* es una plataforma digital que permite crear actividades y recursos de aprendizaje que pueden desarrollar las competencias y la *autonomía* del aprendiz.

CAPÍTULO II

Marco

metodológico

Introducción

En esta parte, explicamos los pasos seguidos para el desarrollo de nuestra investigación que nos ayudan a resolver el problema de este estudio, además respondemos a la pregunta general del trabajo y justificamos el tema elegido y los objetivos planteados.

1. Enfoque de la investigación

En nuestro estudio de investigación, nos basamos en el enfoque mixto (cualitativo, cuantitativo), aplicamos el cualitativo para mejorar el rendimiento de los alumnos durante las sesiones del trabajo y el cuantitativo para tener datos fiables y medir la eficacia del *Wordwall* y *la autonomía* del alumno.

- Cuantitativo: este proceso se enfoca en recopilar resultados inferenciales y empíricos, también es elegido por el investigador para definir la idea y el tema abordado, como señala Ortega (SA, pág. 6):

El proceso cuantitativo enfoca con una recolección de datos de una realidad objetiva o construida lo que la hace empírica y deductiva. El proceso en su conjunto inicia con la definición de una idea, tema o área que el investigador selecciona.

- Cualitativo: Grinell (1997) como se citó en Ortega (SA, pág. 12) refiere a este enfoque como *una investigación naturalista, fenomenológica, interpretativa o etnográfica, es una especie de “paraguas” en el cual se incluye una variedad de concepciones, visiones, técnicas y estudios no cuantitativos. En enfoque cualitativo se enmarca en el paradigma científico naturalista.*

2. Método de investigación

Para llevar a cabo este estudio de investigación, hemos elegido un método de tipo analítico-descriptivo. Por lo tanto, necesitamos describir nuestro problema que es usar la aplicación del *Wordwall* para fomentar *la autonomía* del alumno de segundo grado de LE en la secundaria en el instituto Sadek Talbi.

- Descriptivo: Se trata de evaluar y describir ciertas cualidades y características. Como dice R. Gay (1996) citado por Nieto (SA, pág. 2): *La investigación descriptiva, comprende la colección de datos para probar hipótesis o responder a preguntas concernientes a la situación corriente de los sujetos del*

estudio. Un estudio descriptivo determina e informa los modos de ser de los objetos.

- Analítico: Es para analizar los datos, mediaciones y los resultados de todas las sesiones de trabajo Según Tamayo (2006), citado en Ríos (2021, pág. 55) *comprende la descripción, registro, análisis e interpretación de la naturaleza actual, y la composición o procesos de los fenómenos. El enfoque se hace sobre conclusiones dominantes, o sobre como una persona, grupo o cosa funciona o se conduce en el presente.*

Pues, en nuestra investigación, procuramos realizar una descripción detallada del proceso seguido en la plataforma *Wordwall* como recurso didáctico para mejorar la *autonomía* del alumno.

3. Diseño de investigación

El diseño que usamos para llevar a cabo nuestro estudio es el no experimental, dado que hemos observado las situaciones, hechos y fenómenos o sujetos en ambiente real, muchos autores definen la investigación no experimental, entre otros, Hernández (SA, pág. SP):

En cambio, en un estudio no experimental no se construye ninguna situación, sino que se observan situaciones ya existentes, no provocadas intencionalmente por el investigador. En la investigación no experimental las variables independientes ya han ocurrido y no pueden ser manipuladas, el investigador no tiene control directo sobre dichas variables, no puede influir sobre ellas porque ya sucedieron, al igual que sus efectos.

4. Nivel de la investigación

En primer lugar, hemos usado el nivel correlacional para medir la efectividad de la *autonomía* del alumno como proceso seguido en el aula de ELE. Según Salkind (1999, pág. 223) citado por Mousalli-Kayat (SA, pág. 17)

La investigación correlacional describe la relación lineal entre dos o más variables sin tratar en lo absoluto de atribuir a una variable el efecto observado de la otra. Como técnica descriptiva, la investigación correlacional es muy potente porque indica si dos variables (como el número de horas de estudio y el puntaje obtenido en una prueba) tienen algo en común. Si así es, existe una correlación entre las dos.

Además, el nivel de nuestra investigación es proyectivo, ya que proponemos una serie de actividades para la *autonomía* del alumno en el aula de ELE en la secundaria. Según Barrera (2018, pág. 567) citado en Hicham (2021, pág. 33): *El nivel proyectivo intenta proponer soluciones a una situación determinada a partir de un proceso previo de investigación.*

Además, hemos usado el nivel correlacional para medir la efectividad de la *autonomía* del alumno como proceso seguido en el aula de ELE. Según Salkind (1999, pág. 223) citado por Mousalli-Kayat (SA, pág. 17)

La investigación correlacional describe la relación lineal entre dos o más variables sin tratar en lo absoluto de atribuir a una variable el efecto observado de la otra. Como técnica descriptiva, la investigación correlacional es muy potente porque indica si dos variables (como el número de horas de estudio y el puntaje obtenido en una prueba) tienen algo en común. Si así es, existe una correlación entre las dos.

6. Técnicas de recogidas de datos

Las técnicas e instrumentos de la recogida de datos que hemos utilizado para los alumnos del segundo curso en la secundaria son: la observación no participante, la ficha de observación y el cuestionario.

6.1 Observación no participante

Se caracteriza por separar físicamente el investigador del estudio de las actividades juntas. De acuerdo con Huertado(2000) citado en Gonzáles (2020, pág. 11):

En la observación no participante, la persona que observa se mantiene ajeno a la situación a estudiar. Quien observa no se relaciona con el evento ni lo transforma, trata de mantener el marco referencial de la situación tal como es, sin que su apreciación sea influenciada por las percepciones de las personas que observa.

6.2 Ficha de observación

Es un instrumento de una investigación, se realiza una descripción específica de lugares o personas para medir, evaluar y analizar los aspectos extrínsecos e intrínsecos acerca de la asignatura, los sujetos.

6.3 Cuestionario

El cuestionario es un conjunto de preguntas elaboradas por el investigador a la población y designadas para ser contestadas. Caro (SA, pág. SP) define el cuestionario como *una técnica muy extendida porque permite obtener información precisa de una gran cantidad de personas. El hecho de tener preguntas cerradas, permite calcular los resultados y obtener porcentajes que permitan un análisis rápido de los mismos.*

Pues, es una técnica de recolección de datos que adopta una serie de preguntas formuladas en un orden determinado.

Para nuestro cuestionario, hemos usado Google Forms¹, se compone de 16 preguntas de tipo opciones múltiples, respuestas múltiples, cabe destacar que hemos planteado un solo cuestionario.

7. Población y muestra

Para alcanzar nuestros objetivos, hemos elegido a 16 alumnos que cursan en segundo curso LE en la secundaria, instituto Sadek Talbi en Laghouat 2022-2023, que tienen la edad entre 16 y 17 años.

Tabla 2 : Tabla de género

	Masculino	Femenino	Total
L2	6	10	16

Fuente: Elaboración propia

¹

https://docs.google.com/forms/d/e/1FAIpQLScdL_ipj48cbsZbWaqVZQogzFBjGIdGNbrdQrA33sCNIJ1ltQ/viewform?usp=sf_link

8. Cuadro de operacionalización

A continuación, presentamos el cuadro de operacionalización seguido para llevar a cabo nuestro estudio.

Tabla 3: Cuadro de operacionalización

VARIABLES	DEFINICIÓN	OBJETIVOS GENERALES	OBJETIVOS ESPECÍFICOS	INDICADORES	DIMENSIONES	INSTRUMENTOS Y TÉCNICAS USADOS
<i>Wordwall</i>	Es una aplicación web o plataforma digital nueva gratuita creada en los últimos años, diseñada a los profesores de crear actividades y juegos virtuales como imprimibles, versátiles y útiles, permite a los alumnos aprender y repasar cursos de forma divertida.	-Aplicar el <i>Wordwall</i> para fomentar la <i>autonomía</i> del alumno en la secundaria para ser capaz de usar la herramienta <i>Wordwall</i> .	-Explicar la importancia de las TIC en el aula de ELE relacionando con la <i>autonomía</i> del aprendizaje y despertar la motivación e interés en el desarrollo de actividades escolares mediante el uso de las TIC.	-Profesor -Alumnos -Instituto -Actividades interactivas	- <i>Wordwall</i> -Plataforma -Clases -Aprendizaje significativo	-Observación participante -La ficha de observación -Cuestionario
La <i>autonomía</i> del alumno	La <i>autonomía</i> del alumno en el aprendizaje es la capacidad del educando de asumir la responsabilidad de su propia formación y de ser el único responsable de tomar las decisiones que considere oportunas en aquella, también puede realizar sus objetivos.	-Desarrollar las competencias del alumno de usar actividades diferentes con esa herramienta.	-Diseñar una serie de actividades para facilitar la enseñanza de las clases en el aula de ELE. -Determinar el impacto de la herramienta <i>Wordwall</i> en la <i>autonomía</i> del alumno.	- Comunicación -Interacción -Participación Clase	-Profesor como mediador -Aprendizaje social -Gamificación	

Fuente: elaboración propia

En base de esto, hemos elegido los instrumentos y técnicas para la recolección de datos, aseguramos la validez de las variables e incluimos cuadro operacional, para que podamos obtener resultados y conclusiones empíricas válidas y valiosas.

9. Procedimientos

Nuestro estudio ha sido desarrollado en tres sesiones.

Sesión1: Hemos asistido para hacer a los alumnos conocer la plataforma *Wordwall*, la clase ha durado dos horas, después, hemos planteado una actividad de léxico (La ropa).

Sesión2: Hemos planteado una clase de gramática (El presente de indicativo y subjuntivo) con la ficha de observación.

Sesión3: Hemos añadido una clase extra para los alumnos que no han entendido bien la diferencia entre el presente de indicativo y subjuntivo, después, hemos informado a los alumnos para el cuestionario “en línea”.

En cuanto al cuestionario, se elaboró en línea bajo forma de un formulario, este cuestionario consta de 12 preguntas de opciones múltiples, se entregó en línea por un correo electrónico.

CAPÍTULO III

ANÁLISIS E INTERPRETACIÓN DE DATOS

Introducción

Respeto a nuestra investigación y los instrumentos que hemos utilizado en nuestro estudio, vamos a describir e interpretar los datos recolectados que hemos obtenido. Primero, exponemos las técnicas del estudio, describimos la experimentación realizada en *Wordwall* con los alumnos de secundaria de segundo curso LE en el instituto Sadek Talbi. Posteriormente, analizamos y describimos los datos recopilados. Finalmente, proponemos algunas recomendaciones que servirán de apoyo para futuras investigaciones.

1. Descripción y análisis de la experimentación

Para llevar acabo nuestra investigación y realizar nuestros objetivos, hemos formado una serie de actividades en gramática y léxico en la plataforma *Wordwall*. Hemos diseñado tres actividades divididas en tres sesiones para cada actividad, acompañadas con un cuestionario para la retroalimentación.

Las actividades diseñadas son:

- ✓ Léxico: La ropa
- ✓ Gramática: El uso del presente de indicativo y presente de subjuntivo, los verbos de opinión, los verbos de consejo y de obligación.

1.1 Primera sesión

El 19 de febrero de 2023, se realizó la primera actividad a las ocho en punto, duró dos horas, en esta sesión la profesora ha planificado preguntas e hizo la motivación de los alumnos para llamar la atención y para reflexionar, teniendo en cuenta que ha sido su primera vez para este tipo de actividad.

En las actividades siguientes hemos intentado aumentar la *autonomía* de los alumnos en la plataforma *Wordwall*. En esta clase hemos planificado una actividad de léxico “la ropa”, en esta clase hemos elegido una clase de léxico, porque sabemos que en este curso es imprescindible adquirir un vocabulario, por eso, hemos planificado

esta actividad usando fotos y cada foto con su definición, así el alumno va a solucionar y elegir la respuesta correcta, pretendemos enriquecer el vocabulario de los alumnos. Esto ocurre después de la explicación que está haciendo la profesora (encargadora) luego, la profesora ha intentado hacer a todos los alumnos participar y seguir con ella explicando la actividad con detalles lentamente. Empezó a leer la actividad en voz alta utilizando la muestra de datos y el mando para que la sigan.

Durante la primera sesión hemos notado que los alumnos estaban activos y participantes, esto se debe a que les ha gustado el nuevo estilo educativo que acaban de descubrir “*Wordwall*”, también hemos notado que hay una gran atracción e interacción entre la profesora y los alumnos.

Después de la realización de la primera sesión, hemos pensado en programar luego hacer unas sesiones extras para intensificar y mejorar sus conocimientos y para descubrir más de la aplicación.

1.2 Segunda sesión

En la segunda sesión que tuvo lugar el 20 de febrero de 2023, hemos cambiado el tipo de la actividad, hemos trabajado la competencia gramatical, es decir, hemos diseñado una actividad de gramática porque hemos pensado que en la gramática el alumno puede enfrentar muchas dificultades. Hemos elaborado unas frases con múltiples elecciones, y aquí el alumno va a seleccionar y elegir la buena respuesta, en esta sesión hemos usado varios tipos de oración “obligación, consejo y necesidad”, usando el presente de indicativo y de subjuntivo, depende del contexto de la oración.

Después de la segunda sesión, hemos observado que los alumnos estaban más activos y participantes que la primera sesión, había más interacción entre la profesora y los alumnos que la sesión precedente, en esta interacción la profesora se ha esforzado más en explicar y presentar la aplicación, lo que ha facilitado la transmisión del mensaje y se ha motivado los alumnos a participar a pesar de sus errores gramaticales. Sí, hemos notado que la mayoría de los alumnos, tenía dificultad en diferenciar entre el presente de indicativo y presente de subjuntivo. Por eso, hemos pensado en pedir a la profesora hacer una tercera sesión con ellos en el aula para explicar la diferencia entre los dos tiempos usando ejemplos para comprender bien.

1.3 Tercera sesión

La tercera sesión tuvo lugar el 26 de febrero de 2023, donde la profesora ha explicado unas diferentes frases parecidas que hemos agregado en esta sesión hemos añadido diferentes frases parecidas a las frases anteriores, hemos hecho a cada alumno responder y explicar por qué ha elegido tal o tal respuesta, al final de la clase la profesora ha planificado una serie de preguntas para la retroalimentación, luego les hemos informado a los alumnos que les vamos a enviar un cuestionario bajo forma de un formulario “en línea” que contiene doce preguntas para responder.

Después de hacer y aplicar la tercera sesión, hemos notado, gracias a la ficha de observación, que el nivel ha mejorado de los alumnos era más alto que la sesión previa gracias a la sesión extra que ha añadido la profesora.

2. Análisis del cuestionario

Después de elaborar el formulario y enviarlo a los alumnos para responder, hemos analizado sus respuestas como lo siguiente.

¿Te ha gustado la aplicación Wordwall?
16 réponses

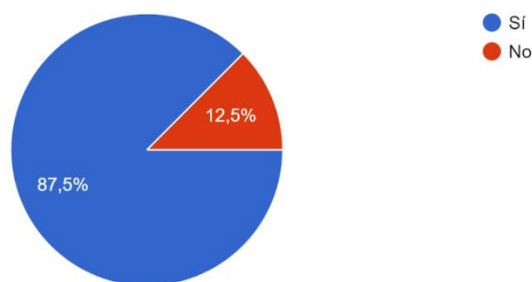


Gráfico 1: Opinión de los alumnos sobre la aplicación Wordwall

Fuente: Elaboración propia

Con esta pregunta queríamos ver si a los alumnos les había gustado proponer cosa nueva que no conocían antes y si estaban satisfechos con los resultados.

Según los resultados obtenidos en esta pregunta, hemos observado que el 87,5% representa que a la mayoría de los alumnos les ha gustado la plataforma *Wordwall*. En cambio, solamente el 12,5% de los alumnos no le ha agradado. Esto

demuestra la tendencia de los jóvenes de hoy hacia la tecnología y su apego al aprendizaje digital.

¿El Wordwall es un instrumento didáctico muy útil

16 réponses

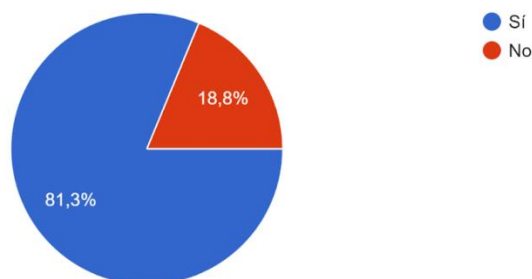


Gráfico 2: *Utilidad del Wordwall*

Fuente: Elaboración propia

Con esta pregunta queríamos saber si los alumnos veían que la plataforma *Wordwall* tenía importancia y si les servía o no.

En la segunda pregunta, notamos que el 81,3% ha contestado por “sí” esto significa que la mayoría ve que el *Wordwall* es un instrumento didáctico útil y servicial, además refleja que han aprendido nuevas informaciones, ya que los alumnos han beneficiado de las actividades de la plataforma, también esto quiere decir que el *Wordwall* es un instrumento didáctico para aprender y enseñar ELE en el mismo tiempo. Sin embargo, el 18,8% ha contestado por “no”, esto significa que no está de acuerdo con la aplicación *Wordwall* y que no les gustan los instrumentos didácticos digitales, por lo tanto, un número considerable de alumnos sigue prefiriendo el aprendizaje tradicional.

¿Tras haber probado el Wordwall ¿ te gustaría probar otras aplicaciones?

16 réponses

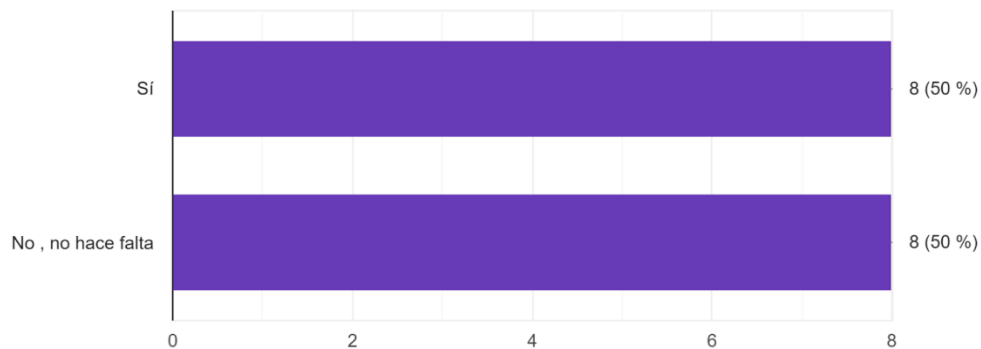


Gráfico 3: Opinión de los alumnos acerca de usar otras aplicaciones

Fuente: Elaboración propia

Nuestro propósito con esta pregunta era ver si los alumnos estaban activos y motivados o no, es decir, si les importaba aplicar y practicar otras aplicaciones similares, esto significa que estaban interesados por eso.

En esta pregunta los resultados son equitativos, con esto notamos que una mitad de los alumnos prefiere aprovechar de este tipo de aplicaciones y a la otra mitad no le importa aplicar, esto refiere al desinterés de algunos aprendices por las aplicaciones educativas e interactivas.

A vuestro parecer ¿ Está bien aplicar y practicar este tipo de aplicaciones en grupos ?(en el aula)
16 réponses

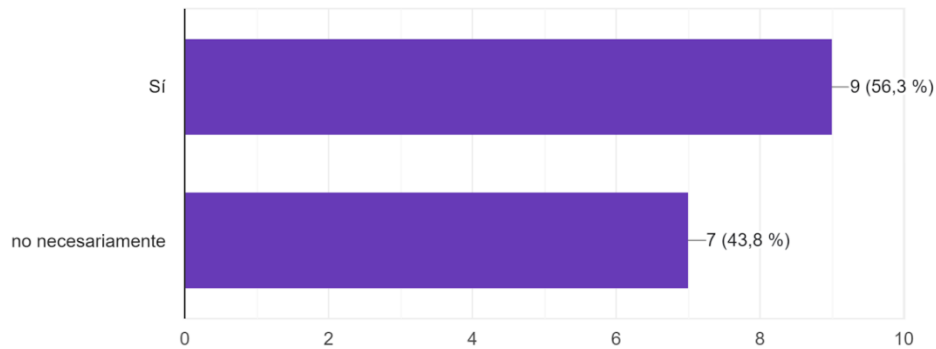


Gráfico 4: Utilización de las aplicaciones en grupo

Fuente: Elaboración propia

A través de esta pregunta, queríamos definir la opinión de los alumnos sobre el trabajo en equipo, es decir queríamos saber si les gustaba el trabajo colaborativo.

La mayoría de los alumnos han respondido por “sí”, mientras que el resto han respondido por “no”, el 56.3% prefieren usar la aplicación en grupos y de manera colectiva, ya que unos han respondido por “sí” esto está bien porque la colaboración implica desarrollar roles interrelacionados que complementan lograr objetivos comunes y crear lo que nunca podrían crear. Al contrario, con los 43,8% restantes, han respondido por “no necesariamente” y lo prefieren hacer de manera individual.

¿Conocéis plataformas o aplicaciones que son similares a esta plataforma Wordwall?

16 réponses

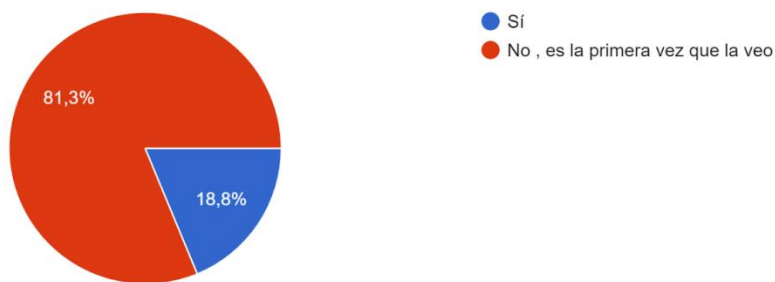


Gráfico 5: *Aplicaciones similares al Wordwall*

Fuente: Elaboración propia

A través de esta pregunta queríamos saber y comprobar los conocimientos de los alumnos si solían ver o utilizar como tal plataforma.

Notamos que la mayoría de ellos, o sea el 81,3% han contestado por “no”, es su primera vez que ven como esta aplicación, mientras que el 18,8% de ellos han contestado por “sí”, esto refleja que les hemos enseñado una estrategia nueva. También esto significa que los alumnos no intentan descubrir algo nuevo para su aprendizaje, por falta de motivación, de orientación u otras razones.

¿Sientes que has mejorado tus competencias durante esta experiencia?

16 réponses

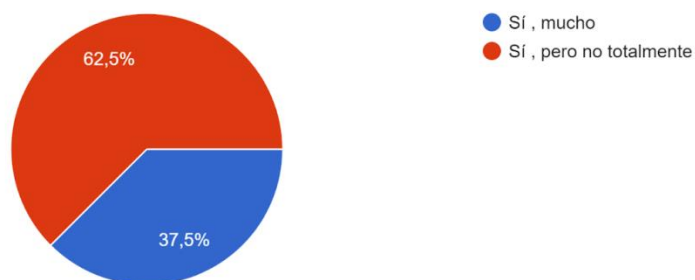


Gráfico 6: *Mejora de las competencias durante la aplicación del Wordwall*

Fuente: Elaboración propia

Nuestro objetivo del inicio fue mejorar la *autonomía* y las competencias del alumno a través de esta aplicación.

Por eso, hemos planificado estas preguntas para ver si el alumno ha beneficiado durante esta experiencia o no. Observamos que el 62.5% han contestado por “sí, mucho” lo que demuestra que la mayoría de ellos han mejorado sus competencias. En cambio, el 37,5% han contestado por “sí”, pero no totalmente” lo que quiere decir que les falta trabajar más.

A través de esta pregunta pretendemos determinar el nivel de los alumnos a través de la plataforma *Wordwall*.

Después de lograr la clase extra, ¿Habéis aprendido cómo diferenciar entre los dos tiempos?
16 réponses

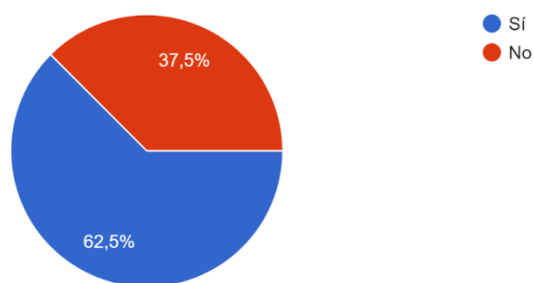


Gráfico 7: *Aplicar una clase extra*

Fuente: Elaboración propia

Antes de plantear esta pregunta, hemos hecho una clase, o sea, hemos planificado una actividad de gramática “el indicativo y el subjuntivo”, a través de esta actividad hemos notado que la mayoría tiene dificultad en la gramática y en diferenciar entre el indicativo y el subjuntivo, por eso, hemos pensado en hacer una sesión extra para ellos.

Según los resultados obtenidos observamos que hemos logrado hacer a los alumnos distinguir entre los dos tiempos verbales o sea, el 62,5% de ellos han respondido por “sí”, esto quiere decir que después de lograr la sesión extra ellos podían conocer la diferencia entre el presente de indicativo y presente de subjuntivo. En cambio, el 37,5% de los alumnos han respondido por “no”.

A tu opinión ¿ Ves que el Wordwall facilita el aprendizaje?

16 réponses

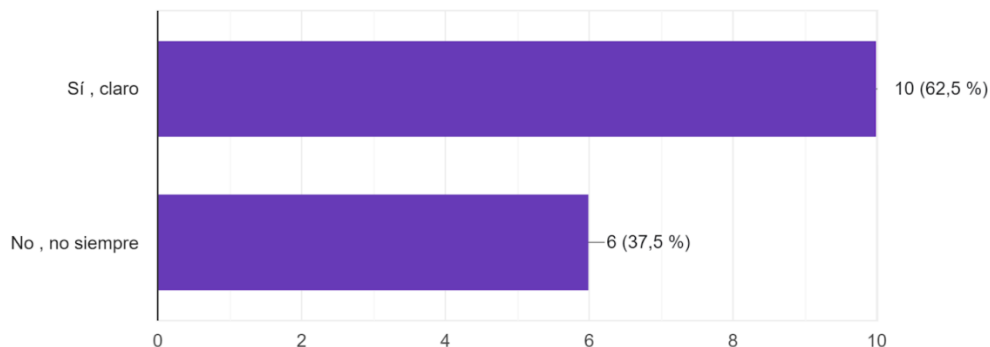


Gráfico 8: Opinión de los alumnos si el Wordwall facilita el aprendizaje o no

Fuente: Elaboración propia

Los juegos interactivos siempre ayudan al aprendizaje a fijar los conocimientos tras hacer actividades de ahí, nuestro objetivo es ver si el alumno ha podido aprender a través el *Wordwall* o no.

A partir de los resultados obtenidos de esta pregunta, vemos que al 62,5% de los alumnos sí, el *Wordwall* les facilita el aprendizaje, o sea, se puede aprender y adquirir conocimientos a través de esta plataforma, mientras que el 37,5% de ellos, a ellos no siempre se puede aprender por el *Wordwall*, o sea, no hace falta utilizar la aplicación *Wordwall* para aprender.

¿Has aprendido nuevo vocabulario a través esta plataforma?

16 réponses

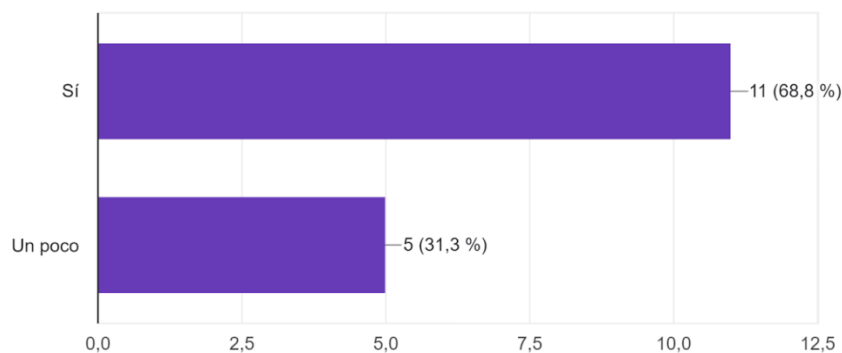


Gráfico 9: Aprender nuevo vocabulario a través de la plataforma Wordwall

Fuente: Elaboración propia

Nuestra finalidad de esta pregunta era saber si los alumnos habían podido enriquecer su léxico y vocabulario o todavía no, también para aumentar o sea mejorar el nivel lexical de los alumnos

Notamos que la mayoría de los alumnos han respondido por sí, es decir, el 68,8% de ellos han aprendido un nuevo vocabulario a través la plataforma, ya que, la aplicación *Wordwall* les ha ayudado para adquirir nuevo léxico, mientras que el 31,3% han respondido por un poco.

¿Qué plantilla te ha gustado más en la plataforma?

16 réponses

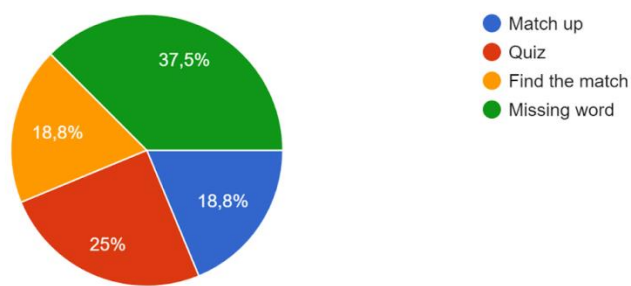


Gráfico 10: *Plantilla preferida por los alumnos*

Fuente: Elaboración propia

La figura siguiente representa los resultados de la plantilla preferida por los alumnos. Nuestro propósito a través de esta pregunta era determinar el tipo de plantilla preferido por los alumnos para ver qué plantilla les había gustado y les salía fácil.

Después de los resultados obtenidos, observamos que al 37,5% de los alumnos les ha gustado la plantilla “Missing Word”, después “Quiz” logra porcentaje de 25% y luego el “Find the match” y “Match up” logran el mismo porcentaje 18,8%.

¿Quieres ver nuevas actividades así con esta aplicación?

16 réponses

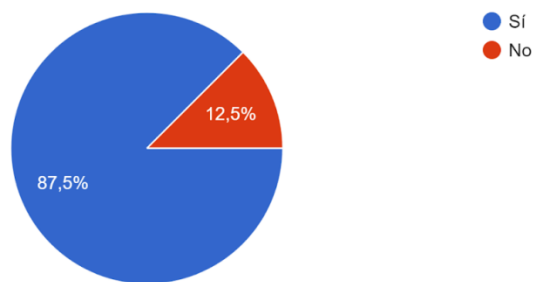


Gráfico 11: *Preferencias de los alumnos en usar la Web 2.0*

Fuente: Elaboración propia

Nuestro propósito de esta pregunta era saber si los alumnos querían aplicar y aprender otra vez con esta aplicación o no.

Observamos que más de la mitad de los alumnos han escogido y querido ver otras actividades en la plataforma *Wordwall*, o sea el 87,5% de los alumnos quieren beneficiar otras veces de esta aplicación, porque las aplicaciones interactivas hoy en día vuelven educativas y facilitan el aprendizaje, sin embargo, el 12,5% de ellos no les gusta beneficiar y ver actividades o cursos a través de la aplicación.

¿Prefieres que cada vez hacer actividades como tal manera?

16 réponses

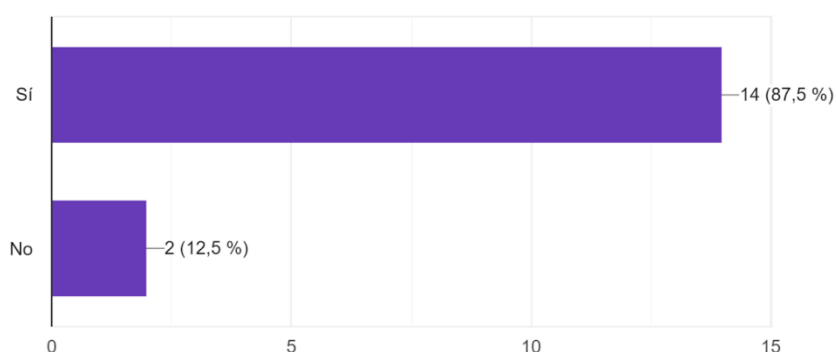


Gráfico 12: *Frecuencia de usar las actividades de la Web2.0*

Fuente: Elaboración propia

Nuestro propósito a través de esta pregunta era revelar los intereses de los alumnos, o sea queríamos ver si estaban interesados por las aplicaciones y las TIC o no.

Notamos que el 87,5% de los alumnos prefieren hacer actividades así, desean hacer actividades de tal manera, es decir aprender a través aplicaciones como el *Wordwall*, esto refleja que a ellos les gusta aprender usando instrumentos didácticos y usando las TIC en el aula, en cambio, el 12,5% no lo prefieren.

3. Discusión de resultados

3.1. Wordwall y la autonomía

A lo largo de las sesiones de la observación no participante, hemos observado que los alumnos son más autónomos cuando la profesora usa el *Wordwall*, el alumno hace la actividad, responde a las preguntas, corrige los errores y pregunta a su profesor.

Asimismo, hemos notado que algunos alumnos no les ha gustado la tecnología, ya que prefieren actividades tradicionales en papel y no les han gustado las actividades digitales, como sugerencia proponemos que los profesores utilicen las actividades de la Web.2.0 porque son actividades muy divertidas, los alumnos aprenden más cosas y sabemos muy bien que esta generación es una generación de las TIC, así que, los profesores desempeñan un papel importante en ayudar a los aprendices a desarrollar su autonomía de manera.

3.2. Wordwall y el aprendizaje social

Como sabemos muy bien, las actividades de la Web 2.0 son actividades que podemos realizar el tipo de agrupamiento puede ser individual, puede ser en párrafo y puede ser en grupo.

A lo largo de las sesiones de la observación, hemos notado que cuando la profesora aplica estrategia varía en el tipo de agrupamiento, por un lado, los alumnos van a intercambiar ideas, opiniones, preguntas, respuestas y siempre cuando el aprendizaje social, el alumno aprende más rápido, por otro lado, el aprendizaje social se refiere al proceso de aprendizaje que ocurre a través de la interacción social. El aprendizaje social reconoce la importancia de la colaboración, el diálogo y la

interacción entre los aprendices como herramientas para construir conocimiento y comprensión.

A partir de estas observaciones sugerimos que los profesores del aula de ELE utilicen más actividades de tipo en pareja o en grupo para desarrollar la socialización, la empatía y las relaciones emocionales entre los miembros del grupo para evitar la timidez, el miedo y el estrés. Asimismo, para mejorar el rendimiento de los alumnos en el aula de ELE.

3.3. *Wordwall* y la gestión del aula

Uno de los elementos clave en el acto didáctico es la gestión del aula cuando un profesor utiliza o gestiona muy bien el aula, planifica la clase, piensa en el tipo de agrupamiento que va utilizar a la hora de aplicar las actividades o las tareas de la Web 2.0, vamos a decir que tocamos en la parte del material tradicional, el material digital o el material multidimensional.

Hemos observado que los alumnos les ha gustado mucho el material digital más que el material tradicional o responder en un folio blanco, y a partir de eso vamos a decir que el uso de la tecnología o de las TIC en el aula de ELE favorece una buena gestión del aula, evita el estrés y el miedo porque el alumno piensa que está jugando y no va a recibir un castigo negativo de su profesor. También, el *Wordwall* es una plataforma que ofrece no solo recursos de aprendizaje interactivos, sino también capacidades de gestión del aula, con sus características de personalización, el *Wordwall* puede ser una herramienta valiosa e invaluable para que los maestros planifiquen e implementen actividades de aprendizaje efectivas.

3.4. *Wordwall* y la participación

A lo largo de las sesiones de observación, hemos notado que el grado de la participación de los alumnos ha elevado de una sesión a otra sesión, hemos observado que en las sesiones en las que la profesora utiliza las actividades del libro, la participación es muy baja no participan mucho, mientras que los alumnos les ha gustado mucho hacer actividades utilizando estas aplicaciones digitales como el Kahoot, Quizlet, Quiziz y el *Wordwall* y a partir de esta observación podemos decir que verdad el *Wordwall* mejora la participación de los alumnos en el aula de ELE. La participación activa de los aprendices se considera importante para promover

un aprendizaje significativo y una mayor retención de conocimientos, a partir de eso sugerimos utilizar estas actividades e integrarlos en nuestra en la planificación en el plan de estudio.

CONCLUSIÓN GENERAL

En esta parte presentamos las conclusiones finales de nuestro estudio. Al principio, volvemos a nuestro propósito general que es determinar el impacto de la aplicación *Wordwall* en el desarrollo de la *autonomía* y mejorar la interacción de los alumnos de segundo curso en el instituto Sadek Talbi.

Después de realizar los experimentos, hemos alcanzado resultados válidos y fiables en los alumnos como lo demuestran los datos analizados precedentemente. La aplicación *Wordwall* ha sido la mejor experiencia para los alumnos ya que es una aplicación moderna y dispone de juegos interactivos, y esto es lo que hizo que los alumnos la admiraran.

El uso de esta plataforma ha aumentado el nivel de los compañeros del segundo curso, esto refiere a las actividades que hemos diseñado en el aula. Gracias a la aplicación *Wordwall*, hemos conseguido nuestros objetivos específicos planteados al inicio de la investigación; determinar la importancia de las TIC en el aula de ELE relacionando con la *autonomía* del aprendizaje y despertar la motivación e interés en el desarrollo de actividades escolares mediante el uso de las TIC, determinar el impacto de la herramienta *Wordwall* en la *autonomía* del alumno y diseñar una serie de actividades para facilitar la enseñanza de las clases en el aula de ELE.

Por lo tanto, no cabe duda que la hipótesis de nuestro estudio es cierta, ya que el uso de la plataforma *Wordwall* ha sido eficaz a ratificarla, además, confirmamos también nuestras hipótesis específicas que la plataforma *Wordwall* permite crear actividades y facilita la enseñanza de ELE en el aula. A partir de los resultados obtenidos, exponemos y afirmamos que el *Wordwall* permite el desarrollo de la *autonomía* de los alumnos del segundo curso en el instituto Sadek Talbi.

A partir de los resultados obtenidos, formulamos la respuesta final de nuestra interrogante del estudio y confirmamos que la aplicación *Wordwall* fomenta la *autonomía* del alumno de segundo grado de secundaria.

En conclusión, la tecnología sigue mejorando, de un lado, vemos que hay muchas aplicaciones similares al *Wordwall* pero cada una tiene un contenido diferente, ya que son aplicaciones que facilitan el aprendizaje, pero el *Wordwall* se

considera como plataforma moderna y que sirve para los alumnos de la secundaria, de eso, sería mejor e importante tomarla en consideración y trabajar por ello para mejorar las competencias y despertar la motivación.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Amigo, A. V. (2016). El rol del docente en la era digital . Bilbao.
- Ana Viñals Blanco, J. C. (2016, febrero 24). El rol del docente en la era digital. Revista Interuniversitaria de Formación del Profesorado, 103.114.
- Arlines Joesfina Rodríguez, D. M. (2008, noviembre 24). Conectivismo como gestión del conocimiento. 73.85.
- Barbosa, J. H. (SA). Ventajas y desventajas de las TIC en el aula. Revista de investigación # ashtag, 124-131.
- Basurto-Mendoza, S. T. (2021, enero 4). El conectivismo como teoría innovadora en el proceso de enseñanza-aprendizaje. (N. 1. Pol. Con. (Edición núm. 54) Vol. 6, Ed.) Polo del Conocimiento , 235.252.
- Caro, L. (SA). 7 Técnicas e Instrumentos para la recolección de datos. SP.
- Cueva, J. G. (2019, noviembre 15). El conectivismo y las TIC: Un paradigma que impacta el proceso. Revista Scientific, 205-227.
- David, L. F. (2022). Diseño y aplicación de estrategias basadas en el software *WordWall* para mejorar la enseñanza-aprendizaje de la matemática en el 9no año de Educación General Básica Superior. Quito.
- Godínez, V. L. (2013). Métodos, técnicas e instrumentos de investigación. 1-7.
- GONZÁLES, J. L. (2020, diciembre). Técnicas e instrumentos de investigación científica . 1.173.
- Gutiérrez, L. (2011). Conectivismo como teoría de aprendizaje: conceptos, ideas, y posibles limitaciones.
- Hernández, f. y. (SA). Diseños no experimentales. Tesis de investigación, SP.
- Hicham, M. M. (2021). El Whatsapp y La Expresión Escrita de los estudiante del primer curso en el departamento de Español en la universidad de Laghouat. (A. Guerbaa, Ed.)
- León., D. P. (2022, septiembre 1). El uso de *Wordwall* como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés en la nueva normalidad. Revista Dilemas Contemporaneos:Educacion, politica y valores .
- López, I. M. (SA). El fomento de las estrategias de aprendizaje y la *autonomía* del alumno en niveles principiantes y avanzados. (B. M. Molina, Ed.) SP.
- Louisa Williams Bailey, M. S. (s.f.).

- Louisa Williams Bailey, M. S. (2020, diciembre 16). El papel del docente frente a las nuevas formas de aprendizaje: ubicuo, flexible, y abierto. *Revista científica CENTROS*, 482.94.
- Martín, P. F. (2018, Junio 2). La enseñanza de lenguas extranjeras a través de las nuevas tecnologías: reflexiones y propuestas. *Revista Complutense de Estudios Franceses*, 139.152.
- Montalvo Ojeda, S. M. (2021 – 2022). *Wordwall* para mejorar el proceso de aprendizaje de las tablas de multiplicar en el tercer año de educación general básica de la Unidad Educativa Municipal “Eugenio Espejo” Quito- Ecuador, del año lectivo 2021 – 2022 . (N. T. Camacho Salas, Ed.) Quito- Ecuador: Facultad de Filosofía, Letras y Ciencias de la Educación, Universidad Central del Ecuador.
- Mora, M. Á. (2009). *La autonomía* del aprendizaje como marco pedagógico para el currículo de Español como lengua extranjera. *Monográficos marcoELE*, 181-194.
- Mousalli-Kayat, G. (SA). *Métodos y Diseños de Investigación Cuantitativa*. 1.38.
- Nieto, N. T. (SA). *Tipos de investigación*. 1.4.
- Ortega, A. O. (SA). *Enfoques de investigación. Métodos Para El Diseño Urbano - Arquitectónico*, 1-32.
- Ortí, C. B. (s.f.). *Las Tecnología de la Información y Comunicación (T.I.C.)* . 1-7.
- Pabon1, L. C. (2014, junio). *Conectivismo, ¿un nuevo paradigma en la educación actual?*. (E. 7, Ed.) 72.79.
- Pacheco, T. U. (2022). *Uso de la aplicación web Wordwall en la enseñanza del vocabulario del idioma inglés en los estudiantes de 1° de educación secundaria en el CEP Diocesano El Buen Pastor de Los Olivos*. UCSS.
- Palmero, L. R. (2011). *la teoría del aprendizaje significativo:una revisión aplicable a la escuela actual* . *revista electrónica* , 29-50.
- Patricia Elena Jaramillo Marín2, M. R. (2010). *El desarrollo de la autonomía: más allá del uso de las Tics para el trabajo independiente*. Bogota, Colombia.
- Pérez Cueva, J. R. (2022). *Gamificación en la asignatura de matemática mediante el uso de la plataforma wordwall para niños de 7mo de Básica*. UTPL.
- Quiróga, P. E. (2010, mayo 27). *El desarrollo de la autonomía:más allá del uso de las TIC para el trabajo*. *Revista Colombiana de Educación*, 79-95.
- Ramírez, A. B. (SA). *Conectivismo. expande tu mente*, SP.
- Ríos, L. P. (2021). *Desarrollo de habilidades intelectuales y competencias para el aprendizaje del sistema circulatorio utilizando la herramienta Wordwall, en niños con discapacidad intelectual con nivel de apoyo limitado, del grado cuarto*. PhD. en Ciencias Naturales, 1.153.

- Roberto Sánchez-Cabrer, Ó. (2019, enero 2). Orígenes del conectivismo como nuevo paradigma del aprendizaje en la era digital. (P. M. Barrios, Ed.) 121,142.
- Sánchez-Cabrero, R., Costa-Román, Ó., Mañoso-Pacheco, L., Novillo-López, M., & Pericacho-Gómez, F. (2019, enero 2). orígenes del conectivismo como un nuevo paradigma del aprendizaje en la era digital. (P. M. Barrios, Ed.) 121,142.
- Siemens, G. (2004, diciembre 12). Conectivismo una teoría de aprendizaje para la era digital. 1,11.
- Soussa, R. (2022). la gamificación con la plataforma *Wordwall* como estrategia de aprendizaje para la enseñanza de las matemáticas. *Gondola enseñanza y aprendizaje en las ciencias*, 53-66.
- Valero Ancco, V. N. (2023, marzo 5). *Wordwall* como recurso didáctico para mejorar la competencia lectora en niños peruanos. *Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo*, 27.40.
- Vidnay Noel Ancco, a. R. (2023). *Wordwall* como recurso didáctico para mejorar la competencia lectora en niños peruanos. Puno,Peru.

Anexos

Anexos

Anexo 1: La ficha de observación



Ficha de observación no participante

Nombre del profesor _____

Nombre del observador _____

Contexto de enseñanza

Instituto: _____

Curso: _____

Título de la clase _____

Fecha de la clase _____

Número de los estudiantes inscritos en la clase _____

Número de los estudiantes presentes _____

Objetivo de la observación _____

	Sí	No
1- La elección fue divertida	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
2- La clase fue beneficiosa para los alumnos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
3- Los alumnos fueron participantes y activos	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
4- Los alumnos hacían preguntas	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
5- Todo fue claro y comprensible	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
6- El trabajo fue colectivo	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

Anexo 2 : Cuestionario

Preguntas	Criterios			
1- ¿Te ha gustado la aplicación <i>Wordwall</i> ?	Sí	No		
2- ¿El <i>Wordwall</i> es un instrumento didáctico muy útil	Sí	No		
3- ¿Tras haber probado el <i>Wordwall</i> ¿te gustaría probar otras aplicaciones?	Sí	No, no hace falta		
4- A vuestro parecer ¿ Está bien aplicar y practicar este tipo de aplicaciones en grupos ?(en el aula)	Sí	no necesariamente		
5- ¿Conocéis plataformas o aplicaciones que son similares a esta plataforma <i>Wordwall</i> ?	Sí	No, es la primera vez que la veo		
6- ¿Sientes que has mejorado tus competencias durante esta experiencia?	Sí, mucho	Sí, pero no totalmente		
7- Después de lograr la clase extra, ¿Habéis aprendido cómo diferenciar entre los dos tiempos?	Sí	No		
8- A tu opinión ¿Ves que el <i>Wordwall</i> facilita el aprendizaje?	Sí, claro	No, no siempre		
9- ¿Has aprendido nuevo vocabulario a través de esta plataforma?	Sí	Un poco		
10- ¿Qué plantilla te has gustado más en la plataforma?	Match up	Quiz	Find the match	Missing word
11- ¿Quieres ver nuevas actividades así con esta aplicación?	Sí	No		
12- ¿Prefieres hacer cada vez actividades de tal manera?	Sí	No		

Anexo 3: Actividad de la primera sesión

0:01



- Una bufanda
- Los guantes
- Un abrigo
- Un jersey
- Un cinturón
- Una gorra
- Un traje
- Un chaleco
- Una falda
- Una camisa
- Un gorro
- Una gabardina
- Un vestido
- Pantalones vaqueros
- Un pañuelo



Présenter
les réponses



Anexo 4: Actividad de la segunda sesión

0:03

◀ 1 / 17 ▶

hagas haces

Te aconsejo que más ejercicio

0:05

◀ 2 / 17 ▶

dejas dejes

Es una buena idea
que de fumar



Présenter
les réponses



Présenter
les réponses



0:06

◀ 3 / 17 ▶

presta prestes me

Necesito que
 tu vestido en la fiesta

0:08

◀ 4 / 17 ▶

acompañes me acompaña me

No necesito que
 , puedo ir solo.



Présenter
les réponses



Présenter
les réponses



0:09

◀ 5 / 17 ▶

0:11

◀ 6 / 17 ▶

te duchas duches

Es obligatorio que te antes de entrar en la piscina.

es sea

Estela opina que la música del presente muy creativa.



Présenter les réponses



Présenter les réponses



0:12

◀ 7 / 17 ▶

0:14

◀ 8 / 17 ▶

estés estás

Me parece que enferma.

sea es

Supongo que este el mejor libro de la literatura española.



Présenter les réponses



Présenter les réponses



0:15

◀ 9 / 17 ▶

0:16

◀ 10 / 17 ▶

propones propongas

Veo que cada vez mejores ideas.

estás estés

Noto que perdida.



Présenter les réponses



Présenter les réponses



0:20

◀ 11 / 17 ▶

0:21

◀ 12 / 17 ▶

hagas haces

Te aconsejo que más ejercicio.

vayas vas

Necesito que a la farmacia.



Présenter les réponses



Présenter les réponses



0:23

◀ 13 / 17 ▶

0:26

◀ 14 / 17 ▶

empieces empiezas

Es preferible que a repasar.

vayas vas

Te recomiendo que
a la pastelería de mi tío.



Présenter les réponses



Présenter les réponses



0:27

◀ 15 / 17 ▶

0:30

◀ 16 / 17 ▶

100%

aprendas aprendes

Te aconsejo que las lenguas.

apagues apagas

Es obligatorio que
el móvil dentro el aula.



Présenter les réponses



Présenter les réponses



0:32

◀ 17 / 17 ▶

vienes

vengas

Es necesario que temprano



Présenter
les réponses



Anexo 5: Actividad extra

0:02

✓ 0

Es necesario que (preparar) una lista para comprar solo lo que necesitamos.

A preparemos

B preparamos

0:04

✓ 0

No hace falta que (invertir) en algo que no se va a consumir.

A invertimos

B invirtamos



◀ 1 / 10 ▶ 🔊 🔍



◀ 2 / 10 ▶ 🔊 🔍

0:07

✓ 0

Es obligatorio que (dejar) los ordenadores apagados y desconectados antes de salir.

A dejes

B dejas

0:09

✓ 0

Es obligatorio que (terminar) la tarea

A terminas

B termines



◀ 3 / 10 ▶ 🔊 🔍



◀ 4 / 10 ▶ 🔊 🔍

0:11

✓ 0

0:13

✓ 0

No pienso
que el idioma
español
(ser) difícil
de aprender.

A sea

B es

No creo
que maría
(hablar)
español.

A habla

B hable



◀ 5 / 10 ▶



◀ 6 / 10 ▶



0:14

✓ 0 0:16

✓ 0

Te aconsejo
que (asistir)
a los cursos

A **asistas**

B **asistes**

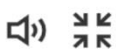
pienso que el
idioma español
(ser) fácil de
aprender.

A **sea**

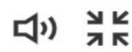
B **es**



◀ 7 / 10 ▶



◀ 8 / 10 ▶



0:18

✓ 0

0:19

✓ 0

Creo que
María
(hablar)
español.

A **habla**

B **hable**

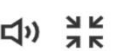
Veo que los
nuevos vecinos
(ser) muy
simpáticos

A **sean**

B **son**



◀ 9 / 10 ▶



◀ 10 / 10 ▶

