



*Asesorías y Tutorías para la Investigación Científica en la Educación Puig-Salabarría S.C.
José María Pino Suárez 400-2 esq a Lerdo de Tejada, Toluca, Estado de México. 7223898475*

RFC: ATI120618V12

Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores.

<http://www.dilemascontemporaneoseduccionpoliticaayvalores.com/>

Año: X Número: 1. Artículo no.:58 Período: 1ro de septiembre al 31 de diciembre del 2022.

TÍTULO: El uso de Wordwall como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés en la nueva normalidad.

AUTORES:

1. Pas. Diana Paola Brown González.
2. Dra. Perla del Rocío Rojas León.

RESUMEN: A través de los cambios a raíz de la pandemia por COVID-19, durante la contingencia, la educación no se vio pausada, sino por el contrario, experimentó el traslado de las aulas presenciales a espacios virtuales, lo cual implicó la implementación de estrategias didácticas y pedagógicas para ejecutar la labor docente en estos nuevos espacios digitales. Esta investigación tiene como objetivo resaltar la importancia del uso de la aplicación *Wordwall* como estrategia didáctica en el aprendizaje de idiomas en la nueva normalidad pospandemia, utilizando una metodología cuantitativa, en el cálculo de la muestra de la población y al organizar los resultados medidos en calificaciones numéricas, clasificándolos en medias con respecto a una evaluación entre un rango del 1 al 10.

PALABRAS CLAVES: Pandemia, educación, wordwall, estrategias didácticas, nueva normalidad.

TITLE: The use of Wordwall as a didactic strategy for learning the English language in the new normal.

AUTHORS:

1. Int. Diana Paola Brown González.
2. PhD. Perla del Rocío Rojas León.

ABSTRACT: Through the changes as a result of the COVID-19 pandemic, during the contingency, education was not paused, but on the contrary, it experienced the transfer of face-to-face classrooms to virtual spaces, which implied the implementation of didactic strategies and pedagogical to carry out teaching work in these new digital spaces. This research aims to highlight the importance of using the Wordwall application as a didactic strategy in language learning in the new post-pandemic normality, using a quantitative methodology, in calculating the population sample and organizing the results measured in grades. numerical, classifying them in means with respect to an evaluation between a range of 1 to 10.

KEY WORDS: Pandemic, education, wordwall, didactic strategies, new normal.

INTRODUCCIÓN.

La tecnología facilita la elaboración de ejercicios gramaticales, y puede ser una herramienta para el profesor en el aula; en relación a esto, Soliñó Pazó (2008) afirma que: [...] la aplicación de las nuevas tecnologías en el aula ya no se pueda considerar como insólita, sobre todo teniendo en cuenta el gran auge de la enseñanza multimedia y la demanda cada vez mayor, por parte de los usuarios, de material didáctico en soportes digitales (p.178).

Por otra parte, la conectividad global también permite tener una comunicación rápida y eficaz entre el profesor y el alumno, puesto que propicia la interacción a distancia de forma síncrona y asíncrona; entre ellos, esto tiene que ver con la educación virtual que se ha implementado con más frecuencia en los últimos años, debido a la pandemia del COVID-19 y de lo cual se centra esta investigación; Crisol-Moyaa, Herrera-Nieves, & Montes-Soldado, (2020) consideran que “La educación virtual

fomenta el uso de una diversidad de plataformas y aplicaciones web utilizadas a partir de sistemas de gestión que permiten a los estudiantes lograr sus objetivos educativos” (p.2); por lo tanto, se optimizan las formas de que los alumnos alcancen los aprendizajes esperados de manera eficiente y adecuándose a las necesidades del contexto global.

Durante pandemia del año 2020 por la COVID-19, las instituciones educativas se vieron obligadas a buscar estrategias didácticas que pudieran ser manejadas en la educación virtual y que evitaran detener o pausar los procesos educativos en el aula, y al mismo tiempo, que fueran útiles para desarrollar las competencias en los estudiantes; es por ello, que los docentes, actores en el primer plano del proceso enseñanza-aprendizaje, fueron de vital importancia para la selección de estas estrategias. Rivero Cárdenas, Gómez Zermeño, & Ábrego Tijerina (2013) hacen referencia en su estudio a que “Frente a la selección de estrategias didácticas, el docente debe tomar decisiones para determinar aquellas que le van a permitir alcanzar los objetivos de aprendizaje” (p.193).

Esas herramientas seleccionadas para las nuevas aulas en la pandemia debían ser acordes a las capacidades de los estudiantes y estar en sintonía con los aprendizajes esperados que los profesores estén destinando para el proceso enseñanza-aprendizaje desde espacios virtuales completamente.

DESARROLLO.

El siguiente estudio tiene como objetivo reconocer el papel que la aplicación *Wordwall*, una de las implementadas por algunos docentes durante el tiempo de confinamiento obligatorio, que continúa teniendo en el periodo escolar pospandemia, un espacio en clases ahora presenciales o en algunos casos, mixtas.

Entornos educativos: Presenciales y Virtuales.

Desde tiempos remotos cuando se aborda el concepto de educación en términos de cómo es el proceso de formación, mentalmente se tiene la idea de llegar a un aula de clases, tener compañeros con los cuales compartir el aprendizaje y un profesor que guía para poder adquirir el conocimiento; un entorno netamente tangible, y aunado a lo anterior, cabe resaltar lo que Gutiérrez Paz (2011) escribe sobre los espacios físicos educativos, en el cual resalta que: Los colegios actuales, grandes edificios que posibilitan la integración, han sido comparados por algunos pedagogos con las ciudades. Es importante que los niños miren su plantel como un edificio perteneciente a la localidad donde viven, o incluso, como una extensión de su hogar, creándose así una visión del colegio como algo cotidiano, incorporado a la experiencia diaria (p.167).

Aunado a lo anterior, la relación del espacio áulico físico con el proceso de aprendizaje del estudiante es imprescindible, ya que la escuela funge como mediadora entre el espacio del salón y las herramientas tecnológicas. Empero, actualmente no todos los espacios áulicos se pueden considerar presenciales, sino en línea, y con experiencias distintas a la educación presencial; o en modalidades mixtas en donde se conjugan sesiones de formas presenciales y virtuales. Con ello, se entiende actualmente a la educación como un proceso más allá de una experiencia física, sino capaz de transformarse en formas distintas y ser masiva mediante cualquier medio de comunicación sin barreras del tiempo y las distancias.

La tecnología ahora es partícipe en distintos ámbitos tales como la medicina, la arquitectura, la informática, y por su puesto la educación, en donde ahora se puede contar con la opción de formarse académicamente en entornos virtuales; en ese sentido, estos se podrían definir y clasificar, según los autores Vilorio Matheus & Hamburger (2019), según sus características de la siguiente manera: [...] los entornos virtuales son espacios para el proceso de enseñanza y aprendizaje bajo la modalidad presencial, virtual, y mixta, en las que se realizan procesos de comunicación mediante las TIC tanto

sincrónica como asíncronamente, para permitir el intercambio de información mediante procesos de cooperación, seguimiento, evaluación continua de docentes y estudiantes (p.377); por lo tanto, se entiende que los entornos virtuales pueden existir en las tres modalidades educativas: presencial, virtual y mixta, usándolos con diferente frecuencia y didáctica según sea el caso.

Si bien es sabido que la educación virtual y mixta ya se daba antes de la pandemia, esta investigación rescata los casos de entornos que trabajaban en la modalidad totalmente presencial antes de la pandemia, que durante la pandemia se trasladaron a ser totalmente virtuales, y que ahora se encuentran en el periodo pospandemia o posconfinamiento, en el que las clases, aunque se han retomado nuevamente en modalidad presencial, pueden verse adaptadas según las cuestiones sanitarias. La investigación se focaliza en conocer el impacto que la aplicación *Wordwall* tuvo en la transición al periodo virtual y como de regreso al periodo presencial se ha quedado como herramienta en las TIC implementadas por los profesores en sus prácticas áulicas cotidianas.

Estrategias de aprendizaje digitales: *Wordwall*.

En la educación actual, una correcta planeación para la enseñanza lleva a los expertos a la selección minuciosa de estrategias de aprendizaje que permitirán a los educandos alcanzar sus objetivos de aprendizaje; según Pérez Sánchez & Beltrán Llera (2014), definen las estrategias didácticas de la siguiente manera: Las estrategias de aprendizaje son las reglas que permiten tomar decisiones sobre un proceso determinado. Definidas de esta forma tan general, las estrategias pertenecen a esa clase de conocimiento llamado procedimental (conocimiento cómo), que hace referencia a cómo se hacen las cosas (por ejemplo, cómo seleccionar la idea principal) (p.35).

En el ejercicio de ejecutar las estrategias de aprendizaje trasladándolas a un entorno virtual debido a las necesidades emergentes educativas, se necesita optar por las herramientas adecuadas para alcanzar los objetivos pedagógicos en las aulas; es por ello indispensable, que los alumnos cuenten con dichas herramientas argumentadas en el alcance de los objetivos de la sesión, y que estén al alcance de todos

los miembros del proceso según el contexto lo permita; de acuerdo con Vialart Vidal (2020), un hecho clave para ello es que “[...] todos los actores del proceso tengan garantizado su acceso por cualquier vía a su alcance (computadora, laptop, notebook, table, celular, etcétera) y una cuenta de correo electrónico, mediante la cual se producirán las comunicaciones básicas (p.8).

Los medios son los dispositivos, las TIC, pero las estrategias son la vía en que cognitivamente el conocimiento es interiorizado por los estudiantes, y al buscar técnicas llamativas desde las clases a distancia, una opción tomada por algunas instituciones fue *Wordwall*, esta aplicación permite crear diversos juegos interactivos sobre cualquier tema mediante el diseño de ejercicios prediseñados y compartirlos con alumnos y otros docentes.

Los docentes pueden ingresar y utilizar las actividades que han sido creadas por pares o diseñar sus propios ejercicios. Su sitio oficial en línea señala entre sus principales características la siguiente: “Wordwall puede usarse para crear actividades tanto interactivas como imprimibles. La mayoría de nuestras plantillas están disponibles en versión interactiva e imprimible” (wordwall, 2022, párr.1). Tiene 18 plantillas diseñadas para que docentes puedan agregar el contenido según las necesidades de sus grupos y la versatilidad de sus diseños se adapta a trabajar las plantillas con alumnos de educación básica a superior, cambiando el nivel de contenido dentro de cada diseño.

Esta herramienta se puede aprovechar en un sinnúmero de ramas de conocimientos, ya que en pandemia las instituciones educativas optaron por el aprendizaje online como se ha mencionado anteriormente. El aprendizaje de lenguas extranjeras es una de ellas, y a la cual se evoca esta investigación. Autores como Ismiyati & Saputri (2020) y Syafiqah, et al. (2021) afirman el papel que wordwall tiene en la enseñanza de idiomas desde los beneficios digitales que proporciona como recursos pedagógico.

Metodología: Población y muestra.

La metodología que rigió esta investigación corresponde al paradigma cuantitativo en el cálculo de la muestra de la población y al organizar los resultados medidos en calificaciones numéricas, clasificándolos en medias con respecto a una evaluación entre un rango del 1 al 10.

El estudio fue llevado a cabo en una institución de educación superior del sector privado con estudiantes de quinto semestre de la licenciatura en derecho, que cursan la asignatura de inglés, desde el primer semestre; se eligió a estudiantes de séptimo semestre, ya que ellos podían calificar el uso de *wordwall* con respecto al antes y el después del confinamiento por la COVID-19, debido a que cursaban los primeros semestres de su programa de estudios cuando inició la emergencia sanitaria.

El universo del estudio fueron los cinco grupos de la asignatura de derecho que cursaban séptimo semestre; es decir, un total de 232 universitarios, y en este caso fue una población finita, ya que se conocía el número de individuos; entendiendo al universo también como población se le puede conceptualizar como: “Es el conjunto de personas u objetos de los que se desea conocer algo en una investigación” (López, 2004, p.69). Tomando como referencia el número de la población, se procedió a determinar una muestra, la cual Fuentelsaz Gallego (2004, p.5) define como: “Es el grupo de individuos que realmente se estudiarán, es un subconjunto de la población. Para que se puedan generalizar a la población, los resultados obtenidos en la muestra, ésta ha de ser «representativa» de dicha población [sic]”.

Para obtener el tamaño de la muestra se utilizó la siguiente fórmula:

$$\frac{z^2 Xp(1 - P)}{e^2}$$

Tamaño de la muestra = _____

$$1 + \left(\frac{z^2 Xp(1 - P)}{e^2 N} \right)$$

N = tamaño de la población.

e = margen de error (porcentaje expresado con decimales).

z = puntuación z.

En este caso, de acuerdo a la fórmula antes presentada, el tamaño de la muestra fue de 145 estudiantes, tomada de una población antes descrita finita de 232 individuos, con un nivel de confianza del 95% y un margen de error de 5%.

Estructura del instrumento.

A la muestra del estudio, se le aplicó un instrumento conformado por 30 ítems, que se ubican en una escala de calificación cuantitativa del 1 al 10; clasificados en:

1. Funcionalidad de la aplicación: Conocer la eficacia de la aplicación como herramienta tecnológica para los estudiantes en distintos entornos de aprendizaje.
2. Beneficios directos al aprendizaje del inglés: Examinar la relación que tiene el uso de la aplicación en el proceso enseñanza-aprendizaje de la lengua inglesa.
3. Adaptabilidad pospandemia: Analizar la factibilidad de implementar la aplicación como herramienta didáctica permanente para las clases pospandemia.

Cada ítem con un valor de 10 como puntaje positivo, y 1 como negativo; por consiguiente, la calificación máxima del total de las secciones sumaba un total de 300 puntos equivalentes a un 100%.

Resultados obtenidos de la muestra.

En este apartado, se muestran los resultados obtenidos en las tres secciones del instrumento antes descrito, tomando en cuenta que la muestra fue de 145, se sumaron los totales y se procedió a obtener la media de cada rubro.

Tabla 1. Promedio de las calificaciones obtenidas en los ítems de *Funcionalidad de la aplicación*.

Ítem	Media obtenida
1. Considero que la plataforma es fácil de usar	9.7
2. Es una plataforma apta para todo público	8
3. Los juegos didácticos de wordwall son entretenidos	8.5
4. Considero que es buena idea el uso de la plataforma en mi tiempo libre	7
5. Las instrucciones de cada actividad son claras	9.3
6. Se puede utilizar de forma digital o en imprimibles	8
7. El contenido puede trasladarse de una plantilla a otra	9.7
8. Las actividades pueden personalizarse según las necesidades del grupo	8
9. Puede utilizarse en cualquier tipo de dispositivo electrónico	9.8
10. Los ejercicios son cronometrados según se necesiten	9.6
Media de la sección	8.76

NOTA: Elaboración propia.

Tabla 2. Promedio de las calificaciones obtenidas en los ítems de *Beneficios directos al aprendizaje del inglés*

Ítem	Media obtenida
1. Aprendo las reglas gramaticales que el profesor explica en clase	8.7
2. Considero que adquiero el vocabulario con más facilidad utilizado la plataforma	8.4
3. Se adapta a mi estilo de aprendizaje	7.7
4. Las actividades sirven como repaso de los temas fuera de clase	9
5. Cuenta con temas apegados al programa de estudio	8
6. Desarrolla las habilidades de lectura del idioma inglés	7.5
7. Desarrolla las habilidades de escritura del idioma inglés	8.3
8. Puedo intercambiar ideas sobre los temas con otros usuarios	9.7
9. Permite relacionar imágenes con conceptos de la lengua inglesa	10
10. Resalta la técnica didáctica de la gamificación con el aprendizaje de idiomas	9.7
Media de la sección.	8.70

NOTA: Elaboración propia.

Tabla 3. Promedio de las calificaciones obtenidas en los ítems de *Adaptabilidad pospandemia*.

Ítem	Media obtenida
1. Es necesario el uso de la plataforma en clases híbridas	7
2. Considero que es buen recurso para dejar tareas	8
3. La plataforma puede servir como instrumento de evaluación	9.2
4. Agiliza la obtención de resultados de las actividades	9.5
5. Relaciona a los estudiantes con el uso de las TIC	9.9
6. Puede ser utilizada por varios grupos a la vez	8.7
7. Ahorra insumos materiales (papel, tinta, etc.)	9.8
8. Se optimiza el uso del proyector en lugar de la pizarra	9.5
9. Crea un ambiente innovador en el aula	8.9
10. Aumenta la participación de alumnos	8.7
Media de la sección	8.92

NOTA: Elaboración propia.

Como se puede observar, el vaciado de información del instrumento está dividido en tres tablas por los tres rubros, ya mencionados.

Comenzado por la primera tabla que analiza *la funcionalidad de la aplicación*, se observa que donde hubo mayor respuesta positiva fue en lo fácil de usar la plataforma con una media de 9.7, debido a que solo se necesita el teclado y ratón para su utilización desde la computadora o el teclado táctil desde un dispositivo móvil; otro punto donde se encontraron respuestas positivas fue en el uso de las diferentes platillas de actividades, ítem 7 de la tabla 1, con 9.7 de media puesto que son muy visuales y existe la intercambiabilidad; es decir, pasar de una caja de palabras a un crucigrama, logrando el mismo objetivo: el uso del vocabulario o tiempo gramatical propuesto.

Por otra parte, en el punto que trata sobre el uso de la plataforma en el tiempo libre tiene ítem 4 de la tabla 1, hubo menos respuesta positiva con un 7 de media puesto que no es visto por los alumnos como una actividad de ocio o de rutina extracurricular.

Otro punto con menos respuesta favorable con una media de 8 es el uso para cualquier público, puesto que estudiantes con edades entre 30 y 40 años mencionan que es algo complicado compartir resultados de sus actividades.

Continuando con los resultados de la segunda tabla, donde se analizan *los beneficios directos del aprendizaje del inglés* por medio de Wordwall, como primer punto importante con una media de 10, se encuentra el relacionar las imágenes con el concepto, al momento de relacionar permite mucho trabajar la sistematización, y en el caso de wordwall todas las actividades utilizan imágenes y letras de tamaños y colores diversos. El segundo punto fue la gamificación con una media de 9.7, puesto que hacer entretenido el aprendizaje del inglés mediante juegos siempre es buena idea según los estudiantes encuestados.

Por otro lado, en el ítem con menor calificación de la evaluación en esta sección se posicionó el desarrollo de la lectura en inglés, ya que son pocas líneas que se pueden leer en los ejercicios, normalmente son pequeñas instrucciones.

Otro punto con poca recepción positiva fue la adaptación de estilo de aprendizaje, con una media de 7.7, puesto que la herramienta es muy visual y no cuenta con ejercicios para el entrenamiento auditivo; es por ello, que si el alumno es más auditivo que visual eso repercute un poco en la adquisición del idioma inglés.

Finalmente, en la última tabla que trata sobre *la adaptabilidad pospandemia*, se percata como primer punto importante con una media de 9.9, la relación de los alumnos con el uso de las TIC; de esta manera, los educandos no dejan de lado el uso de esta herramienta digital, ya que muchos alumnos se acostumbraron a usarla en su cotidianidad escolar.

En segundo lugar, se encontró con un 9.8 de media, el ahorro de materiales como el papel, lapiceros y útiles escolares, ya que con proyectar los ejercicios los alumnos pueden pasar con el solo plumo de pintaron a resolverlos directamente, y así evitar la tala de árboles sobre todo por el consumo excesivo de papel.

Hablando de los puntos menos rankeados está el uso en espacio híbridos, teniendo 7; es decir, al utilizar la plataforma wordwall, los ejercicios propuestos serían el reemplazo para los ejercicios dados por el profesor a los alumnos presenciales, quienes opinan que debería haber igualdad al tomar las clases de inglés, respetando los esfuerzos de quienes llegan presenciales, y todo lo que ello implica de los que toman cómodamente la clase desde la comodidad de su hogar.

El análisis de estas tres tablas nos permite tener un panorama global de esta investigación, y de esta manera, proporcionar una fácil interpretación de los resultados, ya que se resaltan los 2 puntos más relevantes de cada tabla en contra parte a los 2 puntos menos valorados, para poder extraer la respuesta de los participantes y su punto de vista con base a su experiencia al utilizar esta herramienta digital, que de acuerdo con la literatura consultada nos permite ejecutar varias funciones para la adquisición del idioma; es por ello, que es de gran interés poder evaluarla y así popularizar su uso en distintos niveles educativos para una mejora en el aprendizaje de idiomas sobre todo el inglés en entornos pospandemia.

CONCLUSIONES.

En resumen, el uso de esta plataforma es un claro ejemplo de cómo se llevan a cabo las clases de inglés en la actualidad, tomando en cuenta los estragos de las clases virtuales por confinamiento de la pandemia del COVID-19, rescatando aplicaciones funcionales e innovadoras, en donde esta herramienta va de la mano con las clases presenciales e híbridas, ya que muchas instituciones han optado por ofrecer sus cursos en modalidades presenciales de regreso a la *nueva normalidad* o escenarios mixtos, y así tener otra opción de oferta para su público.

Wordwall tiene una repercusión positiva tanto para alumnos como para profesores, ya que ameniza las aulas de clases y optimiza el uso del proyector que no solo permite que los alumnos vean videos o lean textos, sino que les permite aprender a través del juego, e incluso, si al final el alumno opta por la educación tradicional de lápiz y papel puede hacer uso de la función Premium donde se pueden convertir a imprimibles los ejercicios, y de esta manera, complementar su aprendizaje del idioma inglés.

Cabe mencionar, que hay cosas que se pudieran mejorar, pero por lo pronto los usuarios se muestran satisfechos con el sitio web, ya que ninguna media del instrumento tuvo un puntaje por debajo del 7; por consiguiente, este sitio web se suma a la gama de herramientas digitales como kahoot, duolingo o bussu, las cuales permiten a los alumnos de idiomas poner en práctica el inglés sin necesidad de hacer una estancia y la inmersión en un país anglosajón, resultando lo anterior mucho más costoso económicamente y prolongado; es decir, es bastante viable para el usuario el uso de wordwall, ya que es sin duda mucho más barato.

Esta investigación tiene como fin servir de referencia para que se desarrollen otros estudios de la aplicación, pero basados en el uso de otros idiomas, y así poder hacer una comparativa con lenguas como el francés, italiano, alemán, u otros.

Es pertinente mencionar, que se podrían realizar estudios del uso de wordwall con otras disciplinas, así mismo, como lo son geografía, matemáticas, historia, biología, etc.; es decir, indagar cómo se comporta el efecto de gamificación en estas, lo cual sería un gran aporte para analizar con este concepto educativo que se presenta alrededor del mundo en la nueva normalidad.

REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS.

1. Gutiérrez Paz, J. (2011). Estándares básicos para construcciones escolares, una mirada crítica. *Revista Educación Y Pedagogía*, pp.155-176.

2. Vialart Vidal, M. (2020). Estrategias didácticas para la virtualización del proceso enseñanza aprendizaje en tiempos de COVID-19. Editorial *Ciencias Médicas*, 10.
3. Crisol-Moyaa, E., Herrera-Nieves, L., & Montes-Soldado, R. (2020). Educación virtual para todos: una revisión sistemática. *Education in the Knowledge Society*, pp.13.
4. Fuentelsaz Gallego, C. (2004). Cálculo del tamaño de la muestra. *Matronas Profesión*, pp. 5-13.
5. Ismiyati, W., & Saputri, T. (2020). Using Wordwall to improve english vocabulary mastery: systematic review. *Konstruktivisme: Jurnal Pendidikan dan Pembelajaran*, 12 (2). pp. 120-131. ISSN 2442-2355.
6. López, P. (2004). Población muestra y muestreo. *Punto Cero*, pp. 69-74.
7. Pérez Sánchez, L., & Beltrán Llera, J. (2014). Estrategias de aprendizaje. Función y diagnóstico en el aprendizaje adolescente. *Padres Y Maestros / Journal of Parents and Teachers*, pp.34-38.
8. Rivero Cárdenas, I., Gómez Zermeño, M., & Ábrego Tijerina, R. (2013). Tecnologías educativas y estrategias didácticas: criterios de selección. *Revista educación y tecnología*, pp.190-206.
9. Soliño Pazó, M. (2008). El uso de las nuevas tecnologías en el aula de lenguas extranjeras: un cambio en el proceso de enseñanza y aprendizaje. *Cartaphilus. Revista de investigación y crítica estética*, pp. 177-187 ISSN: 1887-5238 .
10. Syafiqah, H., M. Khalid, M., Maslawati, M., Md. Yusoff , D., Mohd Jasmy, A., & Wan Muna Ruzann, W. (2021). The Effects of WordWall Online Games (WOW) on English Language Vocabulary Learning Among Year 5 Pupils. *Theory and Practice in Language Studies*, pp. 1059-1066 DOI: <http://dx.doi.org/10.17507/tpls.1109.11>.
11. Vilorio Matheus, H., & Hamburger, J. (2019). Uso de las herramientas comunicativas en los entornos virtuales de aprendizaje. *Chasqui. Revista Latinoamericana de Comunicación*, pp. 367-384 ISSN 1390-1079 / e-ISSN 1390-924X.
12. Wordwall. (21 de 07 de 2022). Wordwall. Obtenido de <https://wordwall.net/es/features>

DATOS DE LOS AUTORES.

- 1. Diana Paola Brown González.** Egresada de la Licenciatura en idiomas de la División Académica de Educación y Artes, Universidad Juárez Autónoma de Tabasco. México. Teléfono: 91 3108 4867. Correo electrónico: paolabrown2014@gmail.com
- 2. Perla del Rocío Rojas León.** Doctorado en Educación. Profesor Investigador DAEA-UJAT actualmente en la Universidad Juárez Autónoma de Tabasco, División Académica de Educación y Artes. Teléfono: 9935901446. Correo electrónico: rojasperla2@gmail.com

RECIBIDO: 19 de junio del 2022.

APROBADO: 9 de agosto del 2022.