

# ACTITUD HACIA WORDWALL EN ESTUDIANTES DE SECUNDARIA, CHUPACA – PERÚ – 2022

*Attitude towards Wordwall in High School Students, Chupaca - Peru - 2022*

DOI: <https://doi.org/10.54943/lree.v4i2.485>

 Uber E. Utos-Barrantes <sup>1</sup>  
(uber.utos@gmail.com)  
(<https://orcid.org/0009-0008-0819-3026>)

<sup>1</sup> Institución educativa Jorge Basadre de Chupaca, Junín, Perú

## RESUMEN

La presente investigación trata sobre la “Actitud hacia Wordwall”, la cual es entendida como las valoraciones, evaluaciones o juicios que los usuarios tienen y/o realizan sobre dicha herramienta; se propuso como objetivo determinar la actitud hacia la herramienta digital Wordwall en estudiantes de segundo grado de secundaria de la institución educativa Jorge Basadre de Chupaca – Junín – Perú. Es una investigación básica y de nivel descriptivo, con diseño no experimental de tipo transversal descriptivo simple. Se trabajó con una muestra censal de 84 estudiantes de segundo grado de secundaria, a quienes se les aplicó un cuestionario de 21 ítems de manera inopinada y por única vez. Los resultados fueron: a) El 8,33% de encuestados, muestran una actitud indiferente hacia Wordwall; mientras, el 91,67% muestran una actitud favorable. b) el 92,86% muestran una actitud Cognitiva favorable. c) El 85,71% muestran una actitud Afectiva favorable. d) El 86,90% muestran una actitud Conductual favorable. Se concluye que la actitud hacia Wordwall es favorable en estudiantes de segundo de secundaria del colegio Jorge Basadre de Chupaca – Junín – Perú.

**Palabras Clave:** Actitud, Wordwall, gamificación, TIC.

## ABSTRACT

This research deals with the "Attitude towards Wordwall", which is understood as the evaluations, assessments or judgments that users have and/or make about this tool; for which it was proposed as an objective to determine the attitude towards the digital tool Wordwall in second grade high school students of the educational institution Jorge Basadre de Chupaca - Junín - Peru. It is a basic and descriptive research, with a non-experimental design of simple descriptive cross-sectional type. We worked with a census sample of 84 students in the second grade of secondary school, to whom a 21-item questionnaire was applied unannounced and only once. The following results were found: 1) 8.33% of the respondents showed an indifferent attitude towards Wordwall, while 91.67% showed a favorable attitude. 2) 92.86% show a favorable cognitive attitude. 3) 85.71% show a favorable affective attitude. 4) 86.90% show a favorable Behavioral attitude. It is concluded that the attitude towards Wordwall is favorable in second year high school students of the Jorge Basadre School in Chupaca - Junin - Peru.

**Keywords:** Attitude, Wordwall, gamification, ICT.

Artículo recibido: 06/02/2024

Arbitrado por pares

Artículo aceptado: 08/06/2024

Artículo publicado: 01/07/2024



## INTRODUCCIÓN

Como parte de la educación virtual e híbrida durante el contexto de la pandemia del Covid-19 en los años 2020, 2021 y 2022 se exploraron, aprendieron y emplearon diversas herramientas digitales educativas. En el mundo, las herramientas digitales más utilizadas fueron Moodle, Blackboard, Classroom, entre otros (Sánchez et al., 2021). En Latinoamérica, las herramientas de mayor uso fueron Zoom, Moodle, Google Meet, Google Classroom, Google Drive, etc. (Casali & Torres, 2021). En Perú, según Padilla et al. (2022), las herramientas más empleadas fueron Canvas, Padlet, Jamboard, Google Drive, WhatsApp, Kahoot, Classroom, Zoom, etc.

En la institución educativa Jorge Basadre, además de algunas de las anteriores, también se empleó de manera espontánea (sin fines de investigación) una herramienta de gamificación denominada Wordwall, en el área de Ciencias Sociales a cargo del profesor Uber Elfri Utos Barrantes. Sin embargo, durante el uso de esta plataforma, surgió progresivamente la necesidad de conocer la actitud de los estudiantes hacia la herramienta en mención, esto es, porque se observó empíricamente mayor interés por el curso (área) y por consiguiente por la herramienta; pero esto tendría que basarse en una investigación científica; para lo cual se recurre a la búsqueda de investigaciones previas que trataran sobre la actitud estudiantil hacia Wordwall; sin embargo, en el mundo, en Latinoamérica y en Perú no se halló suficiente literatura que aborde directamente la actitud estudiantil hacia la herramienta digital Wordwall.

Nenohai et al. (2022) manifiestan que la respuesta de los estudiantes como usuarios de la plataforma Wordwall dio una respuesta muy positiva para ayudarlos a aprender el material de velocidad de reacción de una manera divertida con una pantalla atractiva y basada en juegos.

Hasram et al. (2021) afirman que hubo una mejora significativa en las puntuaciones de vocabulario de los alumnos luego de usar WordWall, del mismo modo, Poaquizá (2022) afirma que la herramienta Wordwall motiva a obtener conocimientos de la asignatura en mención a través de diversas actividades interactivas que ofrece el aplicativo y Maldonado (2023) concluyó que la aplicación de la herramienta digital Wordwall mejoró considerablemente el desarrollo de la lectura en la población estudiada.

Huamancayo y Huamancayo (2020) concluyó que el 100% de la población en estudio mostró una actitud favorable respecto a las TIC en general; así mismo, en lo cognitivo se obtuvo que un 91.1% muestra una actitud favorable, un 70% una actitud afectiva favorable y, 100% de los participantes muestra una actitud conductual favorable.

Según Briñol et al. (2007) la actitud es entendida como las valoraciones, evaluaciones o juicios que las personas tienen y/o realizan sobre diferentes situaciones de la realidad. Las actitudes se “observan” cuando las personas asumen posturas a favor o en contra de algo; es así que, si una persona se muestra a favor de algo, tiene una actitud positiva; en tanto, si se muestra en contra de algo, tiene una actitud negativa; así mismo, si una persona no se muestra ni a favor ni en contra de algo – sino simplemente le es indiferente – se dice que tiene una actitud neutra. Las actitudes están constituidas por las dimensiones cognitivo, afectivo y conductual.

González y Gómez (2021) consideran a Wordwall como una herramienta digital que permite crear diversos recursos educativos lúdicos e interactivos para utilizarlo virtualmente o en físico imprimiendo las actividades en papel; esto lo convierte en una herramienta sumamente práctico y útil si el propósito es mejorar la participación de los alumnos y fomentar un aprendizaje más dinámico e interactivo.

La gamificación, es una estrategia que utiliza elementos propios de los juegos con el fin de motivar, enganchar y fomentar la participación de las personas en diferentes actividades. Estos elementos pueden incluir recompensas, puntajes, rankings, desafíos, niveles, avatares y narrativas, entre otros. El objetivo principal de la gamificación es mejorar la experiencia del usuario y lograr que las personas se involucren de manera más activa y positiva en tareas o procesos que, de otra manera, podrían percibir como aburridos o desafiantes (Roig-Vila, 2016).

Las TIC, sigla cuyo significado es Tecnologías de la Información y Comunicación; alude a un conjunto de herramientas, dispositivos, aplicaciones y sistemas que se utilizan para gestionar, transmitir, almacenar y procesar información y facilitar la comunicación entre personas, organizaciones y máquinas". Las TIC engloban una gran diversidad de tecnologías, como: hardware, software, redes, internet, comunicaciones, sistemas de información, seguridad informática, tecnologías emergentes (Buzón & Romero, 2021). La importancia de esta investigación radica en: Es la primera investigación en medir la actitud de estudiantes de segundo grado de secundaria hacia la herramienta digital Wordwall, de modo que aporta conocimientos pioneros respecto a la variable. b) Aporta un instrumento de investigación "cuestionario de actitud hacia la herramienta digital Wordwall", sometido a prueba estadística de confiabilidad y debidamente validado por juicio de cinco expertos con grados de maestría y doctorado; dicho instrumento y los resultados obtenidos, servirán para realizar investigaciones correlacionales, experimentales, cuasiexperimentales u otros.

Finalmente, y a partir de todo lo vertido anteriormente, el objetivo de la presente investigación fue determinar la actitud hacia la herramienta digital Wordwall en estudiantes de segundo grado de secundaria de la institución educativa estatal Jorge Basadre de Chupaca – Junín – Perú durante el año 2022; en sus dimensiones cognitiva, afectiva y conductual.

## METODOLOGÍA

La investigación es de tipo básica, de nivel descriptivo, se hizo uso del método descriptivo. se realizó una presentación narrativa detallada y exhaustiva, el diseño fue descriptivo simple, se recabó información, de la variable en estudio, en un solo momento y por única vez. La población estuvo constituida por 84 estudiantes de segundo grado de secundaria de la institución educativa Jorge Basadre, del distrito y provincia de Chupaca. Así mismo, se trabajó con la muestra censal, es decir, con los 84 componentes de la población. Se utilizó la técnica de encuesta y como instrumento el cuestionario de 21 ítems divididos equitativamente en las dimensiones Cognitiva, Afectiva y Conductual.

## RESULTADOS

**Tabla 1.**

*Resultados generales sobre la Actitud hacia la herramienta digital Wordwall.*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
	Indiferente	7	8,3%	8,3%
Válido	Favorable	77	91,7%	91,7%
	Total	84	100,0%	100,0%

En la tabla 1 se observa que 7 estudiantes, quienes representan el 8,33% del total de encuestados, muestran una actitud indiferente respecto a la herramienta digital Wordwall; en tanto, 77

estudiantes, quienes representan el 91,67% del total de encuestados, muestran una actitud favorable hacia la herramienta digital Wordwall.

**Tabla 2.**

*Resultados sobre la Actitud hacia la herramienta digital Wordwall en su dimensión Cognitiva.*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Válido	Indiferente	6	7,1%	7,1%
	Favorable	78	92,9%	92,9%
	Total	84	100,0%	100,0%

En la tabla 2 se aprecia que 6 estudiantes, quienes representan el 7,14% del total de encuestados, muestran una actitud indiferente respecto a la herramienta digital Wordwall en su dimensión Cognitiva; en tanto, 78 estudiantes, quienes representan el 92,86% del total de encuestados, muestran una actitud Cognitiva favorable.

**Tabla 3.**

*Resultados sobre la Actitud hacia la herramienta digital Wordwall en su dimensión Afectiva.*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Válido	Indiferente	12	14,3%	14,3%
	Favorable	72	85,7%	85,7%
	Total	84	100,0%	100,0%

En la tabla 3 se aprecia que 12 estudiantes, quienes representan el 14,29% del total de encuestados, muestran una actitud indiferente respecto a la herramienta digital Wordwall en su dimensión Afectiva; en tanto, 72 estudiantes, quienes representan el 85,71% del total de encuestados, muestran una actitud Afectiva favorable.

**Tabla 4.**

*Resultados sobre la Actitud hacia la herramienta digital Wordwall en su dimensión Conductual.*

		Frecuencia	Porcentaje	Porcentaje válido
Válido	Indiferente	11	13,1%	13,1%
	Favorable	73	86,9%	86,9%
	Total	84	100,0%	100,0%

Fuente: Elaboración propia

En la tabla 4 se aprecia que 11 estudiantes, quienes representan el 13,10% del total de encuestados, muestran una actitud indiferente respecto a la herramienta digital Wordwall en su dimensión Conductual; en tanto, 73 estudiantes, quienes representan el 86,90% del total de encuestados, muestran una actitud Conductual favorable.

## DISCUSIÓN

Los resultados conseguidos en la presente investigación demostraron que 7 estudiantes, quienes representan el 8,33% del total de encuestados, muestran una actitud indiferente respecto a la herramienta digital Wordwall; en tanto, 77 estudiantes, quienes representan el 91,67% del total de encuestados, muestran una actitud favorable hacia a la herramienta digital Wordwall. Estos resultados son corroborados por: 1) Nenohai et al. (2022), quienes manifiestan que la respuesta de los estudiantes como usuarios de la plataforma Wordwall dio una respuesta muy positiva para ayudarlos a aprender el material de velocidad de reacción de una manera divertida con una pantalla atractiva y basada en juegos. 2) Hasram et al. (2021), quienes concluyeron que sus hallazgos muestran un nivel moderado de satisfacción, atención, relevancia, confianza y voluntad respecto a Wordwall en niños de quinto año de una escuela primaria de Malaysia; además, se observa una mejora significativa en las puntuaciones de vocabulario de los alumnos después de usar WordWall. 3) Poaquiza (2022), afirma que la herramienta Wordwall motiva a los estudiantes, de edades 12 a 15 años, a obtener conocimientos de la asignatura en mención a través de diversas actividades interactivas que ofrece el aplicativo.

Así mismo, respecto a las dimensiones cognitivo, afectivo y conductual; el 92,86%; 85,71% y 86,90% del total de encuestados muestran una actitud favorable respectivamente. Estos resultados son confirmados por Huamancayo H. & Huamancayo J. (2020), quienes señalan que la actitud cognitiva, afectiva y conductual respecto a las TIC es favorable en un 94.1 %; 85,71% y 86,90% respectivamente.

Del mismo modo, cabe señalar que durante el proceso de la investigación se presentaron algunas limitaciones: 1) La escasa bibliografía respecto a la actitud sobre Wordwall, lo que dificultó culminar con prontitud la investigación; sin embargo, se superó la dificultad empleando fuentes afines a la variable en estudio. 2) La limitada cantidad de actividades que se puede diseñar en Worwall; ya que solo permite realizar hasta un máximo de cinco actividades de manera gratuita; sin embargo, se superó tal dificultad accediendo a Wordwall desde varias cuentas.

## CONCLUSIÓN

En conclusión, la actitud estudiantil hacia la herramienta digital Wordwall es favorable; siendo el 91,67% de estudiantes encuestados quienes asumen una actitud general favorable hacia Wordwall y el 92,86%; 85,71%; 86,90% una actitud cognitiva, afectiva y conductual favorables respectivamente.

## REFERENCIAS BIBLIOGRÁFICAS

- Abreu, J. L. (2015). Análisis al Método de la Investigación Analysis to the Research Method. Daena: International Journal of Good Conscience, 10(1), 205-214. [http://www.spentamexico.org/v9-n3/A17.9\(3\)195-204.pdf](http://www.spentamexico.org/v9-n3/A17.9(3)195-204.pdf)
- Briñol, P., Falces, C., & Becerra, A. (2007). Actitudes (Capítulo 17). Psicología Social, 457-490. <https://pablobrinol.com/wp-content/uploads/papers/Actitudes.pdf>
- Buzón García, O., & Romero García, C. (2021). Metodologías activas con TIC en la educación del siglo XXI. En Dukinson (Número Mi). <https://dialnet.unirioja.es/servlet/libro?codigo=853801>
- Casali, A., & Torres, D. (2021). Impacto del COVID-19 en docentes universitarios argentinos: cambio de prácticas, dificultades y aumento del estrés. Revista Iberoamericana de

Tecnología en Educación y Educación en Tecnología, 28, e53.  
<https://doi.org/10.24215/18509959.28.e53>

Esteban Nieto, N. T. (2018). Tipos de investigación: Metodología de la Investigación. Repositorio Institucional USDG, 1-4. <http://repositorio.usdg.edu.pe/handle/USDG/34>

González Alarcón, J. A., & Gómez Pérez, A. (2021). Libro didáctico herramientas digitales en la formación profesional integral. En Servicio Nacional de Aprendizaje SENA (Vol. 3, Número April). <https://repositorio.sena.edu.co/handle/11404/7202>

Hasram, S., Nasir, M. K. M., Mohamad, M., Daud, M. Y., Rahman, M. J. A., & Mohammad, W. M. R. W. (2021). Los efectos de los juegos en línea de Wordwall (Wow) en el aprendizaje de vocabulario en inglés entre alumnos de 5º año. Teoría y Práctica en Estudios del Lenguaje, 11(9), 1059-1066. [https://www.scopus.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-85114334752&origin=resultslist&sort=plf-f&src=s&sid=36ef7fe6e2d27a6f149d8c4410949](https://www.scopus.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-85114334752&origin=resultslist&sort=plf-f&src=s&sid=36ef7fe6e2d27a6f149d8c4410949d04&sot=b&sdt=b&s=TITLE-ABS-KEY%28Use+AND+educational+AND+Wordwall%29&sl=34&sessionSearchId=36ef7fe6e2d27a6f149d8c4410949)

Hernández-Sampieri, R., & Mendoza Torres, C. P. (2018). Las rutas Cuantitativa Cualitativa y Mixta. En Metodología de la investigación: las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta. [shorturl.at/mwS39](http://shorturl.at/mwS39)

Huamancayo Oré, H., & Huamancayo Oré, J. L. (2020). Actitud hacia las TIC de los estudiantes de primaria de una institución educativa estatal de Acobamba - Huancavelica. Universidad Nacional de Huancavelica. [https://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/3420/TESIS-SEG-ESP-FED-2020-HUAMANCAYO ORÉ Y HUAMANCAYO ORÉ.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.unh.edu.pe/bitstream/handle/UNH/3420/TESIS-SEG-ESP-FED-2020-HUAMANCAYO%20ORÉ%20Y%20HUAMANCAYO%20ORÉ.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Maldonado Velasquez, L. E. (2023). Aplicación del programa “Wordwall” para el desarrollo de la lectura en niños con dificultades académicas en el III ciclo, 2022. Universidad César Vallejo. [https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/107604/Maldonado\\_VLE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y](https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/107604/Maldonado_VLE-SD.pdf?sequence=1&isAllowed=y)

Ñaupas Paitán, H., Valdivia Dueñas, M. R., Palacios Vilela, J. J., & Romero Delgado, H. E. (2018). Metodología de la investigación cuantitativa-cualitativa y redacción de la tesis. En Ediciones de la U (Vol. 53, Número 9). <https://doi.org/10.1017/CBO9781107415324.004>

Nenohai, J. A., Rokhim, D. A., Agustina, N. I., & Munzil, M. (2022). Desarrollo de la plataforma de juegos Wordwall basada en gamificación en materiales de tasa de reacción. Orbital, 14(2), 116-122. [https://www.scopus.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-85134744887&origin=resultslist&sort=plf-f&src=s&sid=6591f5cec2b0f9b816a1a6401cd7f693](https://www.scopus.com/record/display.uri?eid=2-s2.0-85134744887&origin=resultslist&sort=plf-f&src=s&sid=6591f5cec2b0f9b816a1a6401cd7f693&sot=b&sdt=b&s=TITLE-ABS-KEY%28%22Wordwall+Application%22%29&sl=35&sessionSearchId=6591f5cec2b0f9b816a1a6401cd7f693)

Padilla Caballero, J. E. A., Rojas Zuñiga, L. M., Valderrama Zapata, C. A., Ruiz de la Cruz, J. R., & Flores Cabrera de Ruiz, K. (2022). Herramientas digitales más eficaces en el proceso enseñanza-aprendizaje. Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación, 6(23), 669-678. <https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v6i23.367>

Poaquiza Paukar, X. S. (2022). La herramienta educativa Wordwall y el aprendizaje en la Asignatura de lengua y literatura en los estudiantes de Educación general básica superior de la unidad educativa “Bautista” de la ciudad de Ambato. En Repositorio Institucional de la Universidad Técnica de Ambato.

[https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/34261/1/Tesis\\_Xiomara%281%29.pdf](https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/34261/1/Tesis_Xiomara%281%29.pdf) Poaquizá Paucar

Roig-Vila, R. (2016). EDUCACIÓN Y TECNOLÓGIA. PROPUESTAS DESDE LA INVESTIGACIÓN Y LA INNOVACIÓN EDUCATIVA. En Octaedro.

[https://www.researchgate.net/publication/311275701\\_Adamaje\\_instruccional\\_y\\_diseño\\_para\\_lectura\\_en\\_pantalla?ev=prf\\_pub](https://www.researchgate.net/publication/311275701_Adamaje_instruccional_y_diseño_para_lectura_en_pantalla?ev=prf_pub)

Sanchez Carlessi, H., & Reyes Meza, C. (2017). METODOLOGÍA Y DISEÑOS EN LA INVESTIGACIÓN CIENTÍFICA (B. S. A. S.R.L. (ed.)).

Sánchez, G., Sanguineti, M., Llanca, M., & Giamichelle, V. (2021). EDUCACIÓN POST PANDEMIA. Fundación Pensar, 1, 3-5.

<https://d3n8a8pro7vhmx.cloudfront.net/pensar/pages/70/attachments/original/1619105580/Educacion-post-pandemia.pdf?1619105580>