



William Atila Avendaño-Cruz (Autor de correspondencia)

Universidad Autónoma del Carmen, Campeche

william_avendaño@hotmail.com

ORCID: 0009-0003-6415-1932

Santa del Carmen Herrera-Sánchez

Universidad Autónoma del Carmen, Campeche

sherrera@pampano.unacar.mx

ORCID: 0000-0003-3303-1789

Erick Cajigal-Molina

Universidad Autónoma del Carmen, Campeche

ecajigal@pampano.unacar.mx

ORCID: 0000-0002-6633-5116

Sergio Jiménez-Izquierdo

Universidad Autónoma del Carmen, Campeche

sjimenez@pampano.unacar.mx

ORCID: 0000-0003-0317-0622

Diseño instruccional ADDIE en el aprendizaje de vocabulario en inglés en estudiantes de nivel primaria

ADDIE instructional design in English vocabulary learning in primary school students

Palabras clave: ADDIE, flashcard digital, material didáctico, recurso tecnológico, vocabulario en inglés.

Resumen

El objetivo fue evidenciar la experiencia áulica en torno a la implementación del diseño instruccional ADDIE para la creación de un curso de inglés básico para el aprendizaje y enseñanza del vocabulario, a fin de describir los recursos tecnológicos y materiales didácticos efectivos. La metodología implementada fue cualitativa con un método narrativo, pues se relata la experiencia áulica en relación con la implementación de las *flashcards* digitales mediante Quizizz en lecciones de inglés para el aprendizaje de vocabulario; por lo tanto, la técnica de recolección de datos fue observación participante. Participaron 29 estudiantes de sexto grado de primaria, grupo B, del turno matutino de la escuela pública Justo Sierra Méndez, en Ciudad

del Carmen, Campeche, México. Los resultados revelaron que el diseño instruccional ADDIE es eficaz para la enseñanza del vocabulario, porque el docente puede crear e incorporar materiales digitales para generar un aprendizaje dinámico dentro del aula. [Versión en lengua de señas mexicana](#)

Keywords: ADDIE, digital flashcard, didactic material, technological resource, English vocabulary.

Abstract

The goal was to demonstrate the classroom experience about the implementation of the ADDIE instructional design for the development of a basic English course for learning and teaching vocabulary to describe the technological resources and effective teaching materials.

Qualitative methodology with a narrative method was implemented, since the classroom experience is reported in relation to the implementation of digital flashcards through Quizizz in English lessons for vocabulary learning; therefore, the technique for data collection was participant observation.

This study involved 29 sixth grade primary school students belonging to group B of morning classes at Justo Sierra Méndez public school in Ciudad del Carmen, Campeche, Mexico. The results revealed that the ADDIE instructional design is effective for teaching vocabulary because teachers can create and incorporate digital materials to generate active and dynamic learning inside the classroom.

Introducción

El aprendizaje de vocabulario es importante para formular ideas y oraciones en cualquier idioma, pero existen dificultades para aprenderlo debido a la diferencia entre la lengua materna y extranjera. Para su adquisición, específicamente del inglés, existen variados métodos y materiales educativos acompañados con un diseño instruccional que pueden propiciar el aprendizaje de vocabulario, tal es el caso de aquellos materiales que están en torno a materiales digitales.

La enseñanza de idiomas ha cambiado en esta era, debido, principalmente, a la incorporación de las tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en las aulas,

pues actualmente se puede tener acceso al aula virtual por medio de un dispositivo portátil conectado a internet. Igualmente, la presencialidad o virtualidad pueden adaptarse a las necesidades de las prácticas docentes y estudiantiles, ya que los estos últimos son los principales protagonistas para elegir y ejecutar un diseño instruccional apropiado.

Este estudio considera, entre los medios, a las *flashcards* digitales para el aprendizaje de vocabulario en inglés básico en estudiantes de sexto grado de primaria de la escuela pública Justo Sierra Méndez, para demostrar la efectividad de dicho material digital. Para ello, se realizó una investigación de la incorporación del diseño instruccional ADDIE a través de *flashcards* digitales, partiendo de una revisión de la literatura para sentar las bases de su diseño general.

Diseño instruccional

El diseño Instruccional (DI) es muy importante en el campo de la educación, porque planear un curso significa secuenciar los contenidos y materiales de manera que los docentes tengan una guía de referencia que les permita dirigir un curso de forma ordenada. La definición de DI se ha descrito de muchas maneras diferentes, pero la mayoría de los autores coinciden en que implica resolver problemas instruccionales, analizar periódicamente las condiciones de aprendizaje y diseñar una experiencia de aprendizaje enriquecedora.

De acuerdo con Domínguez et al. (2018), el DI “es un proceso de planificación de resultados, selección de estrategias para la enseñanza-aprendizaje, elección de tecnologías relevantes, identificación de medios educativos y medición del desempeño” (p. 82). Por su parte, López-Gil y Chacón (2020) plantean que “es un campo interdisciplinario en el que se integran teorías de aprendizaje, formas de evaluación y modelos de organización de la enseñanza” (p. 26). En este tenor de ideas, el DI es la planeación organizada para la presentación de contenidos pedagógicos basados en estrategias que promuevan la enseñanza-aprendizaje vinculadas a teorías de aprendizaje, recursos tecnológicos, evaluación y ejecución.

Historia del diseño instruccional

El diseño instruccional se originó a lo largo de la Segunda Guerra Mundial (Tabla 1), en las décadas de 1940 y 1950, cuando surgió la necesidad de capacitar al personal militar

a través de cintas cinematográficas (conductismo) como estrategia de enseñanza. Por otro lado, entre 1960 y 1970 surgió el cognitivismo de Ausubel, Brunner y Gagné y, con ello, la taxonomía de Bloom, donde el conocimiento comenzó a evaluarse a través de exámenes de entrada y salida. En la década de 1980 apareció el constructivismo con un enfoque tecnológico, ya que las estrategias en ese momento eran la evaluación formativa y la autoevaluación. Adicionalmente, en la década de 1990 se incrementó el interés por el constructivismo mediado por la tecnología y el desempeño de los estudiantes, debido a que se utilizaron tareas contextualizadas e información proporcionada por internet como estrategia pedagógica. Finalmente, para el 2000, el aprendizaje en línea tuvo una gran demanda como estrategia de aprendizaje (Góngora y Martínez, 2012).

Tabla 1. Historia del diseño instruccional

1940-1950 (Segunda Guerra Mundial)	Conductismo.
1960-1970	Cognitivismos.
1980	Constructivismo.
1990	Constructivismo.
2000-presente	Aprendizaje en línea como estrategia de aprendizaje.

Fuente: Elaboración propia con información de Góngora y Martínez (2012).

Por otra parte, hoy día se puede encontrar un repertorio de modelos instruccionales, pues cada uno posee características diferentes. No obstante, en esta investigación se implementa el ADDIE porque es un plan estructurado y efectivo para la enseñanza de cursos de inglés, debido a que posibilita al profesorado incorporar materiales digitales que funcionan como un puente de mediación en el proceso de aprendizaje del inglés como lengua extranjera (Jurado y Martos, 2022).

En lo que respecta al ADDIE, Maribe (2009) emplea los términos analizar, diseñar, desarrollar, implementar y evaluar como siglas de componentes que la mayoría de todo el DI posee, haciendo referencia a las cinco etapas del modelo, pues se consideran simples pero interactivos, debido a que se necesita una evaluación inicial,

procedimental y final. Similarmente, García (2020), atribuye que es interactivo y básico porque contiene solo las fases necesarias, ya que cada etapa se evalúa formativamente y el producto final de cada una es el comienzo de la siguiente. Entonces, el ADDIE es un modelo genérico porque sus cinco fases pueden encontrarse atribuidas en otros diseños instruccionales, y proactivo, pues contiene las etapas primordiales que permiten evaluar antes, durante y después de su implementación.

Acorde a las cinco etapas del ADDIE, Espinal et al. (2019), además de García (2020), coinciden en que 1) se analiza el perfil de los estudiantes, 2) se diseña con base en el análisis previo, 3) se desarrollan los materiales y producen los recursos que fueron diseñados, 4) se implementa o monta el curso y 5) se evalúa tanto el diseño del curso como el aprendizaje de los educandos. Entonces, cada fase cumple con una función específica; siendo la fase de análisis el elemento principal para elaborar las siguientes.

Con respecto a la implementación del modelo ADDIE en la instrucción de vocabulario del idioma inglés como lengua extranjera, Wijaya y Devianto (2019) reconocen en su estudio que su aplicación desarrolla el aprendizaje de vocabulario básico de manera interesante e interactivo, pues permite la implementación de contenido multimedia que llama la atención de los estudiantes de primaria, anticipa el aprendizaje y las imágenes aumentan el entusiasmo del aprendiz a comprender vocabulario de inglés básico. Otro estudio similar llevado a cabo por Jais et al. (2022) revela que las clases con el enfoque del modelo ADDIE ayudan a mejorar el aprendizaje de tiempos verbales y vocabulario en niños de quinto grado de primaria de una escuela pública, haciendo las clases interactivas y disfrutables, pues se incorporó Power Point como contenido multimedia. Se puede concebir que el ADDIE se utiliza para la enseñanza de un idioma extranjero, ya que genera una estructura organizada que posibilita llevar a cabo interacciones de instrucción a través de contenidos multimedia, por lo que las clases son más interactivas y divertidas, a fin de que los aprendices estén atentos y activos.

En la fase de diseño del ADDIE, el docente puede elegir aquellos recursos tecnológicos y materiales didácticos que implementará en sus sesiones. Para este estudio se optó por implementar Seesaw, Quizizz y Wordwall como recursos tecnológicos en un curso de inglés de nivel básico. Es importante mencionar que Seesaw se utilizó como un portafolio digital y no como una plataforma educativa, porque los estudiantes de sexto grado de primaria de esta investigación no tienen permitido portar dispositivos dentro de la escuela; por lo tanto, todas las sesiones fueron proyectadas grupalmente. Cabe destacar que Power Point se utilizó como material didáctico para elaborar *flashcards* digitales, las cuales fueron creadas por el investigador.

En atención a la definición de recurso tecnológico en el sector educativo, Estrella y Jurado (2019) estipulan que “es un medio que se vale de la tecnología para cumplir con su propósito” (p. 28). Por su parte, Mendoza (2019) menciona que “son herramientas como computadores, *software*, redes sociales, videojuegos, teléfonos, correo electrónico, plataformas virtuales Blackboard, pizarras interactivas, entre otras que se han instalado en la vida cotidiana más de unos que de otros revolucionando el modo de comunicarnos y aprender” (p. 15). Igualmente, Serrano y Bolívar (2021) indican que son cualquier dispositivo electrónico utilizado para respaldar o promover el aprendizaje, ya que los educandos están expuestos a varios tipos de tecnología en su vida diaria, por lo que usarla en el aula puede ser una forma de llegar a más estudiantes. Además, Cruces y Provoste (2022) los definen como instrumentos elaborados que median y facilitan el entorno educativo, los cuales se presentan a los alumnos para la interacción directa de la construcción del conocimiento con el fin de afianzar y orientar el aprendizaje. De los conceptos planteados, se entiende que un recurso tecnológico es cualquier dispositivo digital que favorece y fomenta el aprendizaje de los aprendices dentro del aula de manera divertida e interactiva con el fin de llamar la atención. Por lo tanto, hay una gran cantidad de herramientas tecnológicas que pueden apoyar, tanto en los procesos de enseñanza-aprendizaje como en la creación de diferentes tipos de materiales digitales.

En torno a la clasificación de recursos tecnológicos, Ruiz (2018) señala que los recursos tangibles son aquellos que se pueden manipular físicamente y se concretan en algo material, mientras que los intangibles se caracterizan por ser no materiales físicamente y no manipulables, pero que son abstractos. Por tanto, se ejemplifica como recursos tangibles a las computadoras portátiles y no portátiles, proyectores, impresoras, pizarras digitales, dispositivos móviles y tabletas; en los intangibles se hallan los correos electrónicos, aplicaciones virtuales, redes sociales, paquetería de Microsoft Office, YouTube y varias plataformas virtuales.

En lo que respecta a materiales didácticos, Vargas (2017) define este concepto como “conjunto de medios materiales que intervienen y facilitan el proceso de enseñanza-aprendizaje. Estos materiales pueden ser tanto físicos como virtuales” (p. 69). Ticona (2019) señala:

[...] son aquellos medios que proporcionan al docente en el desarrollo de las actividades académicas en el aula, facilitando el aprendizaje y el desarrollo de las habilidades, sin lugar a dudas el uso adecuado de los recursos didácticos es primordial en el transcurso de enseñanza, ya que son intermediarios en el desarrollo curricular (p. 29).

Se traduce que un material didáctico es cualquier elemento o instrumento que el docente diseña y presenta dentro del salón de clase con el propósito de apoyar, facilitar y guiar los procesos formativos del estudiante. Por lo tanto, las *flashcards* digitales se atribuyen a materiales didácticos porque se crearon en la fase de diseño del modelo ADDIE a través de Power Point para incentivar no solo el aprendizaje de vocabulario de inglés, también promoverlo de manera didáctica y activa.

Respecto a la definición de *flashcards* digitales, Velasco (2017) explica que son “material didáctico visual, son pequeñas tarjetas físicas y digitales que presentan dibujos o imágenes con diferentes colores pudiendo llevar impreso nombres de objetos, palabras y significados, estas resultan muy útiles para aprender, repasar y memorizar vocabulario” (p. 35). Similarmente, García et al. (2019) sostienen que

[...] son tarjetas o imágenes que se utilizan como método de aprendizaje para desarrollar la memorización de cualquier conocimiento que se quiera impartir en las aulas de clase. Estas fichas se proyectan a través de medios audiovisuales, ya sea computadores, tabletas o proyectores, y el docente las crea con anterioridad mediante una herramienta o aplicación online (p. 72).

Rachmadi et al. (2023) puntualizan que son un medio que utiliza imágenes para mostrar a los estudiantes el significado de la imagen en inglés. En este ángulo de ideas, se puede inferir que, en la enseñanza del inglés, las *flashcards* digitales son materiales didácticos digitales que el docente elabora mediante alguna herramienta tecnológica que involucre medios visuales con el objetivo de introducir, repasar y reforzar el significado de vocabulario del estudiantado como método visual de aprendizaje.

Acercas de los beneficios de las *flashcards* digitales, García et al. (2019) argumentan que ofrecen diversión, permiten asociar vocabulario, posibilitan al estudiantado la retención de palabras, promueven la creatividad para enseñar, pues se presentan como material novedoso, admiten la implementación de imágenes y colores acompañados de textos cortos para crear un aprendizaje creativo, motivan al aprendiz en su propio conocimiento, refuerzan el aprendizaje visto y mejoran la memoria visual. Por su parte, Gómez (2020) señala que son efectivas y prácticas con el propósito de aprender nueva información; se trata de una estrategia pedagógica para introducir nuevos vocablos a través del uso de la tecnología. Patisung (2021) considera que compilan un conjunto de vocabulario llamativamente para motivar a los estudiantes a aprender más vocablos, y proporcionan un vínculo visual entre la lengua materna y extranjera. Se interpreta que los autores mencionados coinciden en que dichas tarjetas electrónicas son apropiadas

para el aprendizaje y retención de vocabulario, ya que este es el principal beneficio de este material educativo.

Referente a la página web Quizizz, Miranda y Lima (2019) plantean que es una plataforma, tanto de paga como gratuita, para la elaboración de cuestionarios y *flashcards* digitales que posibilita al profesor a trabajar a su propio ritmo y los estudiantes a repasar lecciones. Similarmente, Suryaman et al. (2020) argumentan que es una aplicación web de aprendizaje electrónico que permite a los profesores crear y compartir *flashcards* digitales, así como cuestionarios y videos con los estudiantes. Vicente (2022) comenta que es una aplicación en línea que permite crear y ejecutar cuestionarios de manera directa y como tareas, pero también posee otras funciones que lo transforman en un sitio de creación de herramientas que permiten hacer actividades de aprendizaje como lecciones o *flashcards*. Torres (2022) atribuye que es una aplicación que permite el diseño de evaluaciones formativas, lecciones interactivas y juegos lúdicos en el que los estudiantes participan en cualquier contenido en tiempo real, trabajo individual o grupal y cualquier nivel de aprendizaje. Desde este ángulo de ideas, Quizizz es un medio digital de acceso público y privado en el que se pueden crear y compartir tanto pruebas como *flashcards* digitales para el repaso de contenidos de manera interactiva.

De acuerdo con el uso del sitio web Quizizz, Patisung (2021) afirma que el docente puede crear presentaciones dentro del medio mencionado o importarlas desde Power Point o Google Slides, con el propósito de crear lecciones y *flashcards* digitales. Huei et al. (2021) destacan que como material de apoyo crea un ambiente pedagógico positivo que mejora el vocabulario del educando en la enseñanza y aprendizaje de un idioma extranjero. Peña (2023) enfatiza que se emplea como actividad formativa con el fin de evaluar los conocimientos y adaptar el aprendizaje del educando. Desde estas concepciones, se evidencia que Quizizz funciona como material de apoyo para la elaboración de lecciones y *flashcards* virtuales que el docente puede preparar o subir desde dicho medio para la enseñanza y aprendizaje de una lengua extranjera generando un entorno educativo efectivo.

En consideración a la definición de Seesaw, Trejo (2019) revela que es un portafolio digital para diseñar y gestionar actividades de manera organizada. Rou (2020) refiere que es una plataforma en línea que obtiene un gran potencial en promover la enseñanza y el aprendizaje, tanto de alumnos como de profesores, pues es un método para documentar la efectividad de la enseñanza a partir de los materiales elegidos, presentados y organizados por el profesor. Hasanah y Zulela (2021) describen que es una plataforma de aprendizaje en línea que pueden utilizar todos los profesionales de la educación para generar aprendizaje. De estas perspectivas, Seesaw es un portafolio

electrónico que permite a los docentes elaborar y registrar tareas a través de materiales de manera organizada.

En cuanto a las ventajas de Seesaw, Peña (2019) manifiesta que brinda la creación de aulas virtuales enfocadas en la elaboración de contenidos del estudiante y permite el uso de archivos multimedia como imágenes, dibujos, fotografías y videos. Cruz (2020) deduce que “el profesor puede revisar información de toda la clase o de estudiante por estudiante, además se puede organizar carpetas para almacenar la información por proyecto o área” (p. 64). Paucar (2022) da a conocer que “permite múltiples funciones teniendo los recursos disponibles internos para el desarrollo de las competencias comunicativas y el logro de aprendizajes mediante el lenguaje audiovisual (imágenes y audio)” (p. 7). Es entonces que Seesaw ofrece la elaboración y organización de tareas y actividades para el aprendizaje del educando a través de contenido multimedia.

En cuanto a Wordwall, Perdomo (2021) deduce que es “un programa que ofrece la opción de generar actividades de diferentes clases, interactivas o imprimibles [...] en cualquier tipo de dispositivo con internet, los estudiantes pueden acceder a ellas y jugar de modo individual u orientados por el docente” (p. 52). Ordoñez y Median (2022) sostienen que es “un recurso didáctico que permite crear actividades atractivas e interactivas para lograr aprendizajes significativos” (p. 237). Valero et al. (2023) expresan que “es una herramienta que posibilita la creación de actividades interactivas e imprimibles, además de contar con diversas plantillas que facilitan la creación de actividades multimedia, la diversidad de ventanas interactivas que captan la atención del estudiante” (p. 3). De estas posturas se interpreta que Wordwall es un recurso tecnológico pedagógico que permite al profesorado realizar actividades dinámicas en formato multimedia o en papel con el fin de llamar la atención del estudiantado y desarrollar un aprendizaje significativo a través de tareas individuales o grupales dirigidas por el profesor.

En lo que respecta a los beneficios de Wordwall, Brown y Rojas (2022) afirman que en la enseñanza del inglés es efectiva porque los alumnos pueden relacionar imágenes con conceptos, pues todas las actividades en dicha página emplean imágenes y letras de diferentes tamaños que favorece un aprendizaje más dinámico y entretenido. Montalvo (2022) menciona que las actividades posibilitan la creatividad, imaginación, participación y asociaciones que evocan el aprendizaje significativo del estudiante. Williams (2022) atribuye que en el aprendizaje de vocabulario de inglés permite el repaso de vocablos de manera divertida, ya que el docente puede gamificar las lecciones y actividades de manera individual o grupal de acuerdo con las características y nivel de aprendizaje. Es entonces que incorporar Wordwall como recurso tecnológico en la enseñanza de inglés como lengua extranjera propicia un aprendizaje interactivo

porque se usan imágenes que hacen que el alumno repase vocabulario mediante lecciones dinámicas.

Materiales y método

El enfoque que sustenta este estudio fue cualitativo, por lo que el método de investigación fue narrativo, debido a que se relata la experiencia áulica entorno a la implementación de las flashcards digitales a través de Quizizz y el diseño instruccional ADDIE en lecciones de inglés como lengua extranjera para el aprendizaje de vocabulario básico en estudiantes de sexto de primaria de una escuela pública.

La técnica para la recolección de datos fue la observación participante. La población de este estudio estuvo conformada por 29 estudiantes de sexto grado del grupo B (16 hombres y 13 mujeres), ya que dicho grupo fue formado por la dirección de la escuela primaria pública Justo Sierra Méndez, del turno matutino, del ciclo escolar 2023-2024, en Ciudad del Carmen, Campeche, México. Estos estudiantes pertenecen a la educación básica, por lo que sus edades rondaron entre 10 y 13 años.

Resultados

Los resultados de la implementación del DI ADDIE en un curso de inglés para la enseñanza de vocabulario básico en estudiantes de primaria demostraron que su ejecución es efectiva. La primera fase (análisis) permitió conocer aquellas necesidades académicas que los estudiantes tenían antes de la intervención a través de una encuesta de análisis de necesidades.

La fase de diseño y desarrollo posibilitó al investigador elegir a Seesaw, Quizizz y Wordwall como recursos tecnológicos, los cuales resultaron efectivos para la enseñanza y aprendizaje. Seesaw favoreció la organización de las lecciones, ya que al ser un portafolio digital cada tema estaba organizado con su respectiva lección y actividad de repaso; por lo que Quizizz y Wordwall se vincularon mediante *links*, con el fin de secuenciar tanto las lecciones como actividades. Es importante recalcar que primeramente las lecciones en formato de *flashcards* se diseñaron en Power Point con el fin de importarlas a Quizizz para tener un respaldo ante cualquier fallo que pudiera afectar la implementación del DI. Estas herramientas educativas se aplicaron como tratamiento a los estudiantes de sexto grado de primaria del grupo B.

En la fase de implementación de Seesaw, fue eficaz para tener un orden y sucesión organizada de los contenidos de vocabulario de inglés; se operó como un portafolio digital en el que se ligaron lecciones a través de Quizizz con el propósito de estudiar y aprender palabras en inglés sobre adjetivos, familia, comida y profesiones. Es importante señalar que hubo imprevistos para la ejecución de Quizizz, porque esta página web funciona con una conexión de alta intensidad; sin embargo, se utilizó las lecciones en Power Point para no afectar la intervención didáctica, debido a que la escuela tiene una conexión de internet abierto que proporciona el gobierno, el cual fue de baja intensidad.

Adicionalmente, Wordwall se ejecutó como recurso de repaso de las lecciones mencionadas anteriormente. Cabe mencionar que en un principio se tenía pensado realizar las actividades individualmente, pero al efectuarlas un grupo de 29 estudiantes fue imposible debido al tiempo, por lo que las actividades de repaso se llevaron a cabo grupalmente o en equipo de cuatro integrantes para afianzar lo aprendido.

Antes de ejecutar cada una de las lecciones, se les administró a los estudiantes una prueba de conocimiento previo por cada lección. Después, se les proyectaron las *flashcards* digitales en Power Point grupalmente dentro del aula para aprender palabras. Seguidamente, los estudiantes repasaron el vocabulario estudiado dinámicamente a través de la página web Wordwall, por lo que algunas de estas actividades lúdicas se realizaron en equipos de cuatro. Finalmente, los educandos respondieron una prueba de conocimiento posterior.

En lo que respecta a evaluación, se tenía contemplado administrar las pruebas en Quizizz mediante dispositivos, pero en la fase de análisis se aplicó una encuesta a los estudiantes y se descubrió que la mayoría contestó no tener permiso, tanto de sus padres como de la institución para portarlos dentro de la misma, así que se optó por ejecutarlos en versión papel (PDF), pues Quizizz ofrece esta alternativa cuando no es posible incorporar aparatos electrónicos.

La evaluación del vocabulario de los estudiantes de sexto grado de primaria (Tabla 2) se basó en la categorización de Ubaldo y Soto (2019). Estos autores valoraron el aprendizaje de palabras del idioma inglés de estudiantes de nivel primaria.

Tabla 2. Categorización y criterios para evaluar el vocabulario en inglés

Categorización	Criterio
10	Muy alto: recuerda y usa todo el vocabulario de la lección.
9-8	Alto: recuerda y usa la mayoría del vocabulario de la lección.
6-7	Medio: recuerda y usa casi el vocabulario de la lección.
0-5	Bajo: recuerda muy poco y usa con escasez el vocabulario de la lección.

Fuente: elaboración propia con información de Ubaldo y Soto (2019).

Discusión y conclusiones

La presente investigación está enfocada en evidenciar la experiencia áulica en torno a la implementación del diseño instruccional ADDIE, con la finalidad de crear un curso de inglés básico para el aprendizaje y enseñanza del vocabulario, a fin de describir los recursos tecnológicos y materiales didácticos efectivos. Por lo tanto, después de finalizar la implementación de dicho modelo se encontró lo siguiente.

Implementar el diseño instruccional ADDIE para el desarrollo de un curso de inglés como lengua extranjera es efectivo, debido a que con este modelo el profesorado puede crear materiales digitales con la finalidad de incorporarlos en su proceso de enseñanza. Este hallazgo coincide con Juárez et al. (2022) y Jurado y Martos (2022). Similarmente, el modelo ADDIE aplicado en la instrucción y aprendizaje de vocabulario funciona adecuadamente porque se puede implementar contenido multimedia como *flashcards* digitales (Wijaya y Devianto, 2019) a través de Power Point en niños de primaria, lo cual hace las clases interactivas y disfrutables.

Las *flashcards* digitales son materiales efectivos para la retención de vocabulario del inglés, ya que incorporan imágenes o elementos visuales que vinculan la lengua materna con la extranjera (García et al., 2019; Gómez, 2020; Patinsung, 2021). Adicionalmente, dichas tarjetas electrónicas pueden crearse en Power Point e importarse en la página web Quizizz como material de apoyo para crear un ambiente lúdico de aprendizaje que permite mejorar el aprendizaje y enseñanza de palabras (Huei et al., 2021).

Para el repaso del vocabulario y afianzar el conocimiento es importante incluir recursos secundarios como Wordwall, con el propósito de generar un aprendizaje

efectivo para que el estudiantado relacione imágenes con conceptos (Brown y Rojas, 2022; Montalvo, 2022). Por lo tanto, es importante tener una guía organizada de lo que el profesorado presentará a los alumnos; Seesaw permite que profesor tenga un orden cronológico de los temas o lecciones de aprendizaje, pues al ser un portafolio digital brinda la creación y organización de actividades mediante contenido multimedia (Peña, 2019; Paucar, 2022).

En conclusión, el diseño instruccional ADDIE es un modelo efectivo de enseñanza. Mediante este, el docente puede elaborar sus propios materiales didácticos, como las *flashcards* digitales, cuando se trata de enseñar vocabulario visualmente y complementar la instrucción con recursos tecnológicos que llamen la atención del estudiantado con páginas educativas como Quizizz y Wordwall. Para que un diseño instruccional funciones efectivamente, el profesor debe tener una estructura organizada para guiar la clase ordenadamente. Seesaw permite al profesorado planificar lecciones y vincularlas con actividades de repaso mediante links para afianzar lo aprendido dentro de clase. ^{sc}

Referencias

- Brown, D., y Rojas, P. (2022). El uso de Wordwall como estrategia didáctica para el aprendizaje del idioma inglés en la nueva normalidad. *Revista Dilemas Contemporáneos: Educación, Política y Valores*, 58(1), 1-15. <https://dilemascontemporaneoseducacionpoliticayvalores.com/index.php/dilemas/article/view/3329/3300>
- Cruces, A., y Provoste, V. (2022). *El uso del material y/o recursos didácticos proporcionados por el ministerio de educación en la enseñanza de las matemáticas en primer ciclo de enseñanza básica* [Tesis de licenciatura, Universidad Concepción]. <http://repositorio.udec.cl/xmlui/handle/11594/9543>
- Cruz, Y. (2020). *Herramientas tecnológicas Seesaw y Genially para fortalecer la apropiación de las tecnologías disruptivas en estudiantes de grado décimo* [Tesis de licenciatura, Universidad de Santander]. <https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/e9f4b041-ccb3-4f12-920a-acc289c0b156/content>

- Domínguez, C, Sandoval, J., y López, M. (2018). Diseño instruccional para el desarrollo de contenidos educativos digitales para teléfonos inteligentes. *Apertura*, 2(10), 80-93. <https://www.scielo.org.mx/pdf/apertura/v10n2/2007-1094-apertura-10-02-80.pdf>
- Espinal, L., Garza, G., Beltrán, M., Marcué, P., y Salinas, V. (2019). Curso en línea basado en modalidad instruccional ADDIE y prototipización rápida. *Revista de Investigación Educativa del Tecnológico de Monterrey*, 9(18), 2-10. https://www.researchgate.net/profile/Luis-Espinal/publication/331985520_Curso_en_linea_basado_en_modalidad_instruccional_ADDIE_y_Prototipizacion_rapid/links/5c996fb192851cf0ae98125b/Curso-en-linea-basado-en-modalidad-instruccional-ADDIE-y-Prototipizacion-rapid.pdf
- Estrella, R., y Jurado, J. (2019). *Recursos tecnológicos y aprendizaje significativo en estudiantes del cuarto grado de la Institución Educativa Emblemática "Daniel Alcides Carrión" de Chaupimarca-Pasco* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión]. http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/1987/1/Tesis_T026_44197413_T.pdf
- García, M., Severiche, L., Garay, J., y Méndez, J. (2019). Fortaleciendo el vocabulario de la lengua extranjera inglés en infantes de tercer grado de primaria usando flashcards digitales. *Virtu@lmente*, 7(1), 63-79. <https://doi.org/10.21158/2357514x.v7.n1.2019.2324>
- García, N. (2020). La importancia de la aplicación del modelo instruccional ADDIE en la archivística. *Tlatemoani*, 33(1), 95-108. <https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7451966.pdf>
- Gómez, R. (2020). *Flashcards digitales en la enseñanza de vocabulario del idioma inglés en estudiantes de 2do año de E.G.B. de la Institución Educativa Particular "Carlos Álvarez Miño Suizo" en el sector de Carapungo*. [Tesis de pregrado, Universidad Central de Ecuador]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/22384/1/T-UCE-0010-FIL-1006.pdf>
- Góngora, Y., y Martínez, O. (2012). Del diseño instruccional al diseño de aprendizaje con aplicación de las tecnologías. *TESI*, 13(3), 342-360. <https://gredos.usal.es/jspui/handle/10366/121837>
- Hasanah, U., y Zulela, M. S. (2021). Seesaw based digital learning to increase higher order thinking skills of basic school students in the pandemic period. *The 3rd International Conference on Elementary*

- Education*, 3(1). 562-569. <http://proceedings.upi.edu/index.php/icee/article/view/1515/1385>
- Huei, L., Yunus, M., y Hashim, H. (2021). Strategy to improve English vocabulary achievement during covid-19 epidemic. Does quizizz help? *Journal of Education and E-Learning Research*, 8(2), 135-142. <https://files.eric.ed.gov/fulltext/EJ1300463.pdf>
- Jais, N., Ishak, S., y Yunus, M. (2022). Developing the Self-Learning Interactive Module using ADDIE Model for Year 5 Primary School Students. *International Journal of Academic Research in Progressive Education and Development*, 1(11), 615-630. https://hrmars.com/papers_submitted/11919/developing-the-self-learning-interactive-module-using-addie-model-for-year-5-primary-school-students.pdf
- Jurado, E., y Martos, F. (2022). Diseño de un sitio web de aprendizaje de inglés mediante el modelo ADDIE. *Apertura*, 1(14), 148-163. <https://www.scielo.org.mx/pdf/apertura/v14n1/2007-1094-apertura-14-11-148.pdf>
- López-Gil, K., y Chacón, S. (2020). Escribir para convencer: experiencia de diseño instruccional en contextos digitales de autoaprendizaje. *Apertura*, 1(12), 22-38. <https://www.scielo.org.mx/pdf/apertura/v12n1/2007-1094-apertura-12-01-22.pdf>
- Maribe, R. (2009). *Instructional design: The ADDIE Approach*. Springer. <https://doi.org/10.1007/978-0-387-09506-6>
- Mendoza, J. (2019). *Aplicación de herramientas tecnológicas para la enseñanza-aprendizaje de los estudiantes de la facultad de administración de la universidad nacional "San Luis Gonzaga" de ICA 2016-2017* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional De Huancavelica]. <https://apirepositorio.unh.edu.pe/server/api/core/bitstreams/c9cfa07b-e1ad-4f38-a3fc-b7a536efc1c4/content>
- Miranda, S., y Lima, S. (2019). O uso do Quizizz para a avaliação da aprendizagem de inglês sob a perspectiva dos alunos. *Revista Língua e Literatura*, 21(38), 82-98. <https://revistas.fw.uri.br/index.php/revistalinguaeliteratura/article/view/3495/2928>
- Montalvo, S. (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* [Tesis de licenciatura, Universidad Central

- de Ecuador]. <https://www.dspace.uce.edu.ec/server/api/core/bitstreams/f3d2e13b-4cb9-47b0-9ee9-089f5d2a22cd/content>
- Ordoñez, L., y Median, R. (2022). Wordwall: una experiencia de aprendizaje para el estudiante de Educación básica. *Revista de Investigación*, 108(46), 227-246. <https://n9.cl/qzrp1>
- Patisung, S. (2021). *Thai high school students' attitudes towards using Quizizz on English vocabulary learning* [Tesis de licenciatura, Thammasat University]. https://ethesisarchive.library.tu.ac.th/thesis/2020/TU_2020_6121042375_13997_13744.pdf
- Paucar, F. (2022). *Incorporación de "Seesaw" para fortalecer las competencias comunicativas en estudiantes de 5 años de la institución educativa inicial n.º 1590 "Virgen del Carmen" Ancash-2019* [Tesis de maestría, Universidad de San Martín de Porres]. https://repositorio.usmp.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12727/9705/paucar_mfdm.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Peña, L. (2023). *Grammarly como apoyo en el aula para mejorar la habilidad escrita en el dominio del inglés* [Tesis de maestría, Universidad Nacional Autónoma de México]. <https://ru.dgb.unam.mx/bitstream/20.500.14330/TES01000841309/3/0841309.pdf>
- Peña, N. (2019). Espacios digitales en el aula. Iniciativas participativas desde la educación artística. *RIULL*, 1(1), 213-222. <http://riull.ull.es/xmlui/handle/915/14289>
- Perdomo, L. (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 de primaria, de la Institución Educativa Compartir de Soacha Cundinamarca* [Tesis de licenciatura, Universidad de Cartagena]. https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstream/handle/11227/14906/TGF_Lilibeth%20Perdomo.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Rachmadi, N., Muliati, A., y Aeni, N. (2023). The effectiveness of flashcards media strategy in improving young learners' vocabulary. *Journal of Excellence in English Language Education*, 1(22), 73-81. <https://n9.cl/ae5f0>
- Rou, M. (2020). The Use of Seesaw in Increasing Pupils' Reading Interest. *Universal Journal of Educational Research*, 8(6), 2391-2396. <https://www.academia.edu/download/64332320/UJER23-19515618.pdf>

- Ruiz, O. (2018). *El uso de los recursos tecnológicos para mejorar el aprendizaje de los estudiantes del nivel secundaria de la Institución Educativa Augusto Salazar Bondy, distrito de Nueva Cajamarca, Región San Martín, 2017* [Tesis de licenciatura, Universidad Cesar Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/22793/Ruiz_CO.pdf?sequence=4&isAllowed=y
- Serrano, C., y Bolívar, O. (2021). Utilización de recursos tecnológicos para mejorar el aprendizaje virtual de los estudiantes de la especialidad contabilidad en la Unidad Educativa María Piedad Castillo Leví. *Revista científica dominio de las ciencias*, 4(7), 763-788. <http://dx.doi.org/10.23857/dc.v7i4>
- Suryaman, M., Akbar, F., y Salsabila, S. (2020). English education students as pre-service English teachers' perception on Quizizz: Considering mall utilization as a pedagogical tool. *Indonesia Technology Enhanced Language Learning (iTELL)*, 139-142. https://www.academia.edu/download/63460809/English_Education_Students_as_Pre-Service_English_Teachers_Perception_on_Quizizz.pdf
- Ticona, (2019). *Recursos didácticos y aprendizaje cooperativo, en el logro de competencias en los estudiantes de Educación Superior Lima 2017* [Tesis de doctorado, Universidad César Vallejo]. https://repositorio.ucv.edu.pe/bitstream/handle/20.500.12692/26403/Ticona_LW.pdf?sequence=1&isAllowed=y
- Torres, M. (2022). *Quizlet and English language vocabulary* [Tesis de licenciatura, Universidad Técnica de Ambato]. https://repositorio.uta.edu.ec/bitstream/123456789/34339/1/TESIS%20FINAL_Torres%20%c3%81lvarez%20M%c3%b3nica%20Isabel.pdf
- Ubaldo, A., y Soto, E. (2019). *El trabajo colaborativo como estrategia de enseñanza y el aprendizaje del vocabulario en el idioma inglés en los estudiantes de la Institución Educativa Privada El Mundo Nuevo, UGEL N° 01, Villa El Salvador, 2017* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional de Educación Enrique Valle Guzmán y Valle]. Archivo digital. <https://n9.cl/cm0u8>
- Valero, V., Paricoto, R., y Carrizales, D. (2023). Wordwall como recurso didáctico para mejorar la competencia lectora de niños peruanos. *Revista de Investigación en Comunicación y Desarrollo*, 14(1), 27-40. <https://doi.org/10.33595/2226-1478.14.1.806>

- Vargas, G. (2017). Recursos educativos didácticos en el proceso enseñanza aprendizaje. *Revista Cuadernos*, 58(1), 68-74. http://www.scielo.org.bo/pdf/chc/v58n1/v58n1_a11.pdf
- Velasco, W. (2017). *Flashcards como material didáctico en el aprendizaje de vocabulario del idioma inglés en los estudiantes del noveno año de la unidad educativa Juan Montalvo de la ciudad de Quito, año electivo 2016-2017* [Tesis de maestría, Universidad Central de Ecuador]. <http://www.dspace.uce.edu.ec/bitstream/25000/13215/1/T-UCE-0010-045-2017.pdf>
- Vicente, C. (2022). *La plataforma Quizizz en los procesos de aprendizaje remoto del idioma inglés en estudiantes del primer grado de la Institución Educativa Integrada San Andrés de Paragsha Pasco-2021* [Tesis de licenciatura, Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión]. http://repositorio.undac.edu.pe/bitstream/undac/2875/1/T026_43442914_T.pdf
- Wijaya, H., y Devianto, Y. (2019). Application of Multimedia in Basic English Vocabulary Learning with the ADDIE Method. *International Journal of Computer Techniques*, 1(16), 57-63. <https://n9.cl/n0b3f>
- Williams, T. (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 C. E. P. Diocesano El Buen Pastor de Los Olivos, Lima, 2021* [Tesis de licenciatura, Universidad Católica Sedes Sapientiae]. https://repositorio.ucss.edu.pe/bitstream/handle/20.500.14095/1669/Williams_Tessy_trabajo_suficiencia_2022.pdf?sequence=1&isAllowed=y