



Uso de Padlet en la Educación General Básica

Use of Padlet in General Basic Education

 <https://doi.org/10.47230/ra.v9i1.157>

Recibido: 10-01-2026 **Aceptado:** 15-05-2026 **Publicado:** 10-06-2026

Jessica Cecilia Villafuerte Chavez¹

 <https://orcid.org/0009-0005-1344-8757>

Shirley Marisol Trampuz Toala²

 <https://orcid.org/0009-0001-3567-0894>

Elsie Elizabeth Chavez Romero³

 <https://orcid.org/0009-0002-1659-9380>

1. Ministerio de Educación del Ecuador; Unidad Educativa 15 de Febrero 13H03670.
2. Ministerio de Educación del Ecuador; Unidad Educativa 15 de Febrero 13H03670.
3. Ministerio de Educación del Ecuador; Unidad Educativa 15 de Febrero 13H03670.

Volumen: 9

Número: 1

Año: 2026

Paginación: 131-141

URL: <https://alcance.unesum.edu.ec/index.php/alcance/article/view/157>

***Correspondencia autor:** jessicavill_cha@hotmail.com



RESUMEN

La adopción de tecnologías digitales en la educación ha transformado notablemente las metodologías de enseñanza y aprendizaje. En la Educación General Básica (EGB), herramientas interactivas como Padlet han demostrado ser efectivas para mejorar la colaboración, creatividad y compromiso estudiantil. Este ensayo examina el impacto de Padlet en la EGB, destacando sus beneficios, desafíos y ejemplos prácticos de su aplicación en el aula. La EGB abarca desde la educación inicial hasta el final de la primaria, con el objetivo de proporcionar una base sólida de conocimientos y habilidades esenciales. A pesar de los avances en acceso educativo, la EGB enfrenta desafíos como la falta de recursos, alta tasa de abandono escolar y desigualdades en la calidad educativa. La tecnología educativa ha evolucionado significativamente, pasando de herramientas básicas a dispositivos móviles y aplicaciones interactivas que facilitan el aprendizaje colaborativo y personalizado. Padlet es una aplicación web que permite crear y compartir murales virtuales, integrando texto, imágenes, enlaces y videos. Sus funcionalidades incluyen personalización del diseño, moderación de contenido y compartir murales de forma segura. En el aula, Padlet se usa para lluvias de ideas, recopilación de trabajos y proyectos colaborativos. Sus beneficios incluyen la mejora en la colaboración, creatividad y participación estudiantil, aunque su implementación efectiva requiere superar desafíos tecnológicos y de adaptación docente.

Palabras clave: Tecnologías digitales, Educación General Básica (EGB), Padlet.

ABSTRACT

The adoption of digital technologies in education has significantly transformed teaching and learning methodologies. In Basic General Education (BGE), interactive tools like Padlet have proven to be effective in enhancing student collaboration, creativity, and engagement. This essay examines the impact of Padlet in BGE, highlighting its benefits, challenges, and practical examples of its application in the classroom. BGE encompasses education from the initial stages to the end of primary school, aiming to provide a solid foundation of essential knowledge and skills. Despite advances in educational access, BGE faces challenges such as a lack of resources, high dropout rates, and inequalities in educational quality. Educational technology has evolved significantly, moving from basic tools to mobile devices and interactive applications that facilitate collaborative and personalized learning. Padlet is a web application that allows users to create and share virtual walls, integrating text, images, links, and videos. Its features include design customization, content moderation, and secure sharing of walls. In the classroom, Padlet is used for brainstorming sessions, collecting student work, and collaborative projects. Its benefits include improved collaboration, creativity, and student participation, although effective implementation requires overcoming technological challenges and teacher adaptation.

Keywords: Digital technologies, Basic General Education (BGE), Padlet.



Creative Commons Attribution 4.0
International (CC BY 4.0)

Introducción

La incorporación de tecnologías digitales en la educación ha transformado profundamente las formas de enseñar y aprender, generando nuevas oportunidades para el desarrollo de competencias académicas, sociales y tecnológicas en los estudiantes. En el contexto de la Educación General Básica (EGB), estas herramientas han permitido pasar de modelos tradicionales centrados en la transmisión de conocimientos hacia enfoques más participativos, colaborativos e interactivos, donde el estudiante asume un papel activo en la construcción de su propio aprendizaje. Dentro de este escenario, las plataformas digitales educativas se han convertido en recursos fundamentales para fortalecer la comunicación, la creatividad y la interacción entre docentes y estudiantes.

Entre estas herramientas destaca Padlet, una plataforma digital colaborativa que funciona como un muro virtual en el que los usuarios pueden compartir textos, imágenes, videos, enlaces, documentos y otros recursos multimedia de manera sencilla y organizada. Su diseño intuitivo y versatilidad permiten que sea utilizada en diferentes áreas del conocimiento y niveles educativos, facilitando la participación activa de los estudiantes en actividades individuales y grupales. Además, Padlet promueve la construcción colectiva del conocimiento, favoreciendo el intercambio de ideas y el aprendizaje colaborativo dentro y fuera del aula.

La relevancia de Padlet en la Educación General Básica radica en su capacidad para responder a las necesidades de las nuevas generaciones de estudiantes, quienes se desarrollan en entornos altamente digitalizados y demandan metodologías más dinámicas e innovadoras. A través de esta herramienta, los docentes pueden diseñar experiencias de aprendizaje que estimulen la investigación, el pensamiento crítico, la resolución de problemas y la creatividad, competencias consideradas esen-

ciales para el siglo XXI. Asimismo, Padlet contribuye a incrementar la motivación estudiantil, ya que incorpora elementos visuales e interactivos que hacen más atractivos los procesos educativos.

Diversas investigaciones han señalado que el uso de plataformas colaborativas digitales genera impactos positivos en el rendimiento académico y en el desarrollo de habilidades socioemocionales. En el caso de Padlet, los estudiantes tienen la posibilidad de expresar sus opiniones, compartir conocimientos y participar activamente en discusiones académicas, fortaleciendo la confianza en sí mismos y el sentido de pertenencia dentro del grupo. Esta interacción favorece la construcción de comunidades de aprendizaje más inclusivas, donde todos los estudiantes pueden aportar desde sus propias experiencias y perspectivas.

Otro aspecto relevante es la flexibilidad que ofrece Padlet para adaptarse a diferentes metodologías pedagógicas. Por ejemplo, puede utilizarse en actividades de aprendizaje basado en proyectos, aprendizaje cooperativo, aula invertida (Flipped Classroom), gamificación y evaluación formativa. Los docentes pueden emplear la plataforma para recopilar ideas previas, organizar lluvias de ideas, presentar evidencias de aprendizaje, desarrollar portafolios digitales o realizar procesos de retroalimentación en tiempo real. Estas posibilidades enriquecen significativamente la práctica educativa y favorecen la diversificación de estrategias didácticas.

Sin embargo, la implementación de Padlet en la Educación General Básica también presenta algunos desafíos. Entre ellos se encuentran las limitaciones de acceso a dispositivos tecnológicos y conexión a internet, especialmente en contextos rurales o vulnerables. Asimismo, es necesario que los docentes desarrollen competencias digitales que les permitan aprovechar de manera efectiva las potencialidades de la herramienta. La capacitación continua y el

acompañamiento institucional resultan fundamentales para garantizar una integración pedagógica adecuada de las tecnologías digitales en el proceso educativo.

Desde una perspectiva práctica, Padlet puede utilizarse en múltiples actividades dentro del aula. En el área de Lengua y Literatura, por ejemplo, los estudiantes pueden crear murales colaborativos para analizar obras literarias, compartir reflexiones o publicar producciones escritas. En Ciencias Naturales, pueden registrar observaciones de experimentos mediante fotografías y videos. En Estudios Sociales, la plataforma permite construir líneas de tiempo interactivas o mapas conceptuales colaborativos sobre acontecimientos históricos. Estas experiencias favorecen un aprendizaje más significativo al conectar los contenidos curriculares con actividades participativas y contextualizadas.

Además, Padlet fortalece la comunicación entre docentes, estudiantes y familias, ya que los trabajos realizados pueden compartirse fácilmente mediante enlaces o códigos QR. Esto contribuye a una mayor transparencia en los procesos de enseñanza y aprendizaje, permitiendo que los padres de familia conozcan los avances académicos de sus hijos y participen activamente en su formación.

El Contexto de la Educación General Básica

La Educación General Básica (EGB) abarca los niveles educativos que van desde la educación inicial hasta el final de la educación primaria. Su objetivo principal es proporcionar a los estudiantes una base sólida de conocimientos y habilidades que les permitan continuar su desarrollo académico y personal. Según la UNESCO, la EGB tiene como finalidad garantizar que todos los niños y niñas adquieran competencias básicas en lectura, escritura, matemáticas y ciencias, además de fomentar valores como la convivencia y el respeto por la diversidad (UNESCO, 2015).

Esta etapa educativa es crucial ya que sienta las bases para el aprendizaje futuro y el crecimiento personal. La EGB no solo se centra en materias académicas, sino que también enfatiza el desarrollo de habilidades sociales y emocionales. Durante estos años formativos, los niños comienzan a desarrollar su identidad, valores y actitudes hacia el aprendizaje y la sociedad. Por lo tanto, la EGB juega un papel fundamental en la formación de individuos que no solo son competentes académicamente, sino también social y emocionalmente equilibrados.

En muchos países, la EGB se considera una herramienta clave para promover la movilidad social y reducir las desigualdades. Al proporcionar a todos los niños una educación de calidad, independientemente de su origen o situación socioeconómica, la EGB tiene como objetivo crear una sociedad más equitativa. Además, la EGB desempeña un papel crucial en la promoción de la inclusión y la diversidad, ya que proporciona una plataforma para que niños de diferentes orígenes se reúnan, aprendan unos de otros y desarrollen un respeto mutuo y comprensión.

Desafíos actuales

A pesar de los avances significativos en el acceso a la educación, la Educación General Básica (EGB) todavía enfrenta una serie de desafíos que obstaculizan su efectividad y alcance pleno. Uno de los desafíos más apremiantes es la falta de recursos adecuados, tanto materiales como humanos, en muchas escuelas que imparten EGB. Esta escasez de recursos puede manifestarse en la falta de libros de texto, material educativo actualizado, instalaciones adecuadas y personal capacitado, lo que limita la calidad de la educación que se ofrece.

Otro desafío importante es la alta tasa de abandono escolar en la EGB. Aunque se han realizado esfuerzos para aumentar la matriculación y la retención escolar, muchos estudiantes todavía abandonan la escuela antes de completar la EGB. Las ra-

zonas del abandono escolar son diversas e incluyen factores económicos, sociales y culturales, así como la falta de motivación y apoyo familiar.

Además, las desigualdades en el acceso a una educación de calidad siguen siendo un problema en muchos países. Existen disparidades significativas en cuanto a la calidad de la educación ofrecida en áreas urbanas y rurales, así como entre escuelas públicas y privadas. Las comunidades marginadas y los grupos vulnerables, como las personas con discapacidad, las minorías étnicas y los niños de familias desfavorecidas, a menudo enfrentan mayores barreras para acceder a una educación de calidad.

Para abordar estos desafíos, se ha propuesto la integración de tecnologías educativas en la EGB. Estas tecnologías, que incluyen herramientas digitales, plataformas en línea y recursos interactivos, tienen el potencial de mejorar la calidad de la educación al proporcionar nuevas oportunidades de aprendizaje y promover metodologías de enseñanza más dinámicas y participativas. Al fomentar la interactividad, la creatividad y el compromiso de los estudiantes, las tecnologías educativas pueden ayudar a superar algunas de las barreras tradicionales que enfrenta la EGB y mejorar significativamente la experiencia educativa de los estudiantes (OECD, 2018).

Tecnologías en la Educación

La evolución de la tecnología educativa ha sido marcada y significativa desde los primeros días de las computadoras en las aulas. Inicialmente, el enfoque estaba en herramientas básicas como proyectores y computadoras de escritorio, que si bien eran innovadoras en su momento, hoy parecen rudimentarias en comparación con las opciones modernas. Con el paso del tiempo, la tecnología ha avanzado de manera exponencial, transformando la forma en que enseñamos y aprendemos. La integración de dispositivos móviles como tabletas y teléfonos inteligentes ha revolucionado la educa-

ción al permitir un acceso rápido y fácil a la información. Estos dispositivos han facilitado la movilidad y flexibilidad en el aprendizaje, permitiendo a los estudiantes aprender en cualquier momento y lugar. Además, las plataformas de aprendizaje en línea han abierto un mundo de posibilidades educativas, ofreciendo una amplia gama de recursos y herramientas interactivas que pueden adaptarse a las necesidades individuales de los estudiantes. Las aplicaciones interactivas también han desempeñado un papel crucial al fomentar el aprendizaje colaborativo y personalizado. Estas aplicaciones permiten a los estudiantes participar activamente en su educación, explorar conceptos de manera práctica y recibir retroalimentación instantánea, lo que mejora significativamente su comprensión y retención de la información. En resumen, la evolución de la tecnología educativa ha ampliado enormemente las posibilidades de enseñanza y aprendizaje, transformando la educación en una experiencia más dinámica, interactiva y personalizada (Selwyn, 2017).

Herramientas digitales en el aula

En la actualidad, el panorama de las herramientas digitales en el ámbito educativo es sumamente diverso y en constante evolución. Estas herramientas van desde los sistemas de gestión del aprendizaje (LMS, por sus siglas en inglés) hasta aplicaciones específicas diseñadas para la creación de contenido y la colaboración entre estudiantes. Plataformas como Google Classroom, Edmodo y Padlet se han convertido en pilares fundamentales en muchas aulas, ya que permiten a los docentes crear entornos de aprendizaje interactivos y adaptativos que se ajustan a las necesidades y estilos de aprendizaje individuales de los estudiantes.

Google Classroom, por ejemplo, ofrece a los profesores la posibilidad de organizar y administrar fácilmente el trabajo escolar, asignar tareas y proyectos, y proporcionar retroalimentación rápida a los estudiantes, todo dentro de un entorno virtual seguro y

fácil de usar. Edmodo, por su parte, se destaca por su enfoque en la colaboración y la comunicación, permitiendo a los estudiantes y docentes interactuar en tiempo real, compartir recursos y participar en discusiones grupales, lo que fomenta un ambiente de aprendizaje colaborativo y enriquecedor. Por último, Padlet ofrece una forma creativa y visual de organizar ideas y recursos, permitiendo a los estudiantes crear murales virtuales que pueden incluir texto, imágenes, videos y enlaces, lo que facilita la colaboración y la presentación de proyectos de una manera atractiva y dinámica.

En conjunto, estas herramientas digitales han revolucionado la forma en que se enseña y se aprende, ofreciendo nuevas posibilidades para la personalización y la individualización del aprendizaje. Además, han abierto las puertas a un mundo de recursos y oportunidades educativas que antes eran inaccesibles, permitiendo a los docentes crear experiencias de aprendizaje más enriquecedoras y significativas para sus estudiantes (Johnson et al., 2016).

Padlet como Herramienta Educativa

Padlet es una aplicación web que permite a los usuarios crear y compartir murales virtuales. Estos murales pueden incluir texto, imágenes, enlaces, videos y otros tipos de contenido multimedia. La plataforma es conocida por su interfaz intuitiva y su capacidad para facilitar la colaboración en tiempo real, lo que la convierte en una herramienta ideal para el entorno educativo (Padlet, 2023).

Funcionalidades y características

Padlet es una herramienta extremadamente versátil que ofrece una amplia gama de funcionalidades diseñadas específicamente para mejorar la experiencia educativa en el aula. Una de las características más destacadas de Padlet es su capacidad para personalizar el diseño del mural, lo que permite a los usuarios crear espacios virtuales únicos y adaptados a las necesi-

dades específicas de cada proyecto o actividad. Los usuarios pueden elegir entre una variedad de diseños, fondos y opciones de formato para crear un entorno visualmente atractivo y funcional.

Además de su capacidad de personalización, Padlet ofrece herramientas de moderación que permiten a los profesores supervisar y controlar el contenido publicado por los estudiantes en tiempo real. Esto es especialmente útil en entornos educativos donde se necesita garantizar un ambiente seguro y respetuoso para todos los participantes. Los profesores pueden eliminar o editar publicaciones inapropiadas, así como destacar aquellas que consideren especialmente relevantes o creativas.

Otra característica clave de Padlet es su capacidad para compartir los murales de forma segura a través de enlaces privados. Esto significa que los profesores pueden controlar quién tiene acceso a los murales, asegurando que solo los estudiantes autorizados puedan ver y contribuir al contenido. Además, Padlet ofrece opciones de privacidad adicionales, como la posibilidad de proteger los murales con contraseñas, lo que añade una capa adicional de seguridad y control sobre el contenido compartido.

Por último, pero no menos importante, Padlet se integra fácilmente con otras aplicaciones educativas populares, como Google Classroom y Microsoft Teams. Esta integración facilita la incorporación de Padlet en el flujo de trabajo existente de los profesores, permitiéndoles utilizar todas las funcionalidades de Padlet de manera sin problemas junto con otras herramientas educativas. Esta interoperabilidad mejora la eficiencia y la accesibilidad de Padlet, haciendo que sea aún más útil y valioso en el entorno educativo actual (Padlet, 2023).

Implementación de Padlet en la Educación General Básica

Metodologías de enseñanza con Padlet

Padlet ofrece una amplia gama de posibilidades para enriquecer las metodologías de enseñanza en la Educación General Básica (EGB). Una de las formas más comunes de utilizar Padlet en el aula es a través de lluvias de ideas, donde los estudiantes pueden contribuir con sus pensamientos y reflexiones de forma colaborativa y en tiempo real. Esta metodología fomenta la participación activa de los estudiantes y les permite expresar sus ideas de manera creativa y sin restricciones.

Otra forma innovadora de utilizar Padlet es como plataforma para recopilar y organizar trabajos de los estudiantes. Los docentes pueden crear murales específicos para cada tarea o proyecto, donde los estudiantes pueden subir sus trabajos de forma individual o en grupo. Esto facilita la revisión y evaluación por parte de los docentes, así como la retroalimentación entre pares, lo que promueve un aprendizaje colaborativo y significativo.

Además, Padlet se puede emplear como herramienta para fomentar la discusión y el intercambio de ideas en el aula. Los docentes pueden crear murales temáticos donde los estudiantes puedan compartir sus opiniones, argumentos y puntos de vista sobre diferentes temas. Esta metodología no solo promueve el pensamiento crítico y la habilidad de expresarse con claridad, sino que también fomenta el respeto por las opiniones de los demás y la capacidad de escuchar activamente.

Por último, Padlet es ideal para la creación de proyectos colaborativos, donde los estudiantes trabajan juntos para completar tareas y presentarlas de manera creativa. Los docentes pueden asignar proyectos que requieran la investigación y recopilación de información, así como la creación de contenido multimedia. Padlet facilita la organización y presentación de este tipo de proyectos, permitiendo a los estudiantes mostrar sus habilidades y conocimientos de manera innovadora y atractiva. En resu-

men, Padlet ofrece una variedad de posibilidades para enriquecer las metodologías de enseñanza en la EGB, promoviendo un aprendizaje activo, colaborativo y significativo (Manca & Ranieri, 2016).

Ejemplos prácticos de uso en el aula

Padlet se puede utilizar de diversas maneras en el aula para enriquecer el aprendizaje y la participación de los estudiantes. Un ejemplo práctico es la creación de un mural interactivo donde los estudiantes puedan publicar sus opiniones y reflexiones sobre un tema específico de estudio. Esta actividad no solo fomenta la participación activa de los estudiantes, sino que también brinda al docente la oportunidad de evaluar el nivel de comprensión y las diferentes perspectivas que los estudiantes tienen sobre el tema.

Otro uso común de Padlet es su utilización como herramienta para la recopilación de recursos y enlaces útiles en proyectos de investigación. Los estudiantes pueden colaborar en la búsqueda y selección de información relevante, y luego organizarla de manera estructurada en el mural de Padlet. Esta práctica facilita el acceso a la información y su posterior organización, lo que ayuda a los estudiantes a desarrollar habilidades de investigación y organización de manera efectiva.

Además, Padlet se puede utilizar para crear presentaciones interactivas donde los estudiantes puedan mostrar sus proyectos de una manera más dinámica y atractiva. Los estudiantes pueden incorporar texto, imágenes, videos y enlaces a recursos adicionales para enriquecer sus presentaciones y hacerlas más interesantes para el público. Esta práctica no solo fomenta la creatividad y la innovación, sino que también mejora las habilidades de comunicación y presentación de los estudiantes.

Padlet es una herramienta versátil que puede ser utilizada de múltiples maneras en el aula para mejorar el proceso de ense-

ñanza-aprendizaje. Desde fomentar la participación activa y la colaboración entre los estudiantes hasta facilitar la organización y presentación de proyectos de investigación, Padlet se ha convertido en una herramienta indispensable para los docentes que buscan enriquecer sus clases y hacerlas más interactivas y dinámicas (Richardson, 2010).

Metodología

Metodología

La presente investigación se desarrolló bajo un enfoque cualitativo, debido a que se orienta al análisis e interpretación de información teórica relacionada con el uso de la herramienta digital Padlet en los procesos de enseñanza y aprendizaje dentro de la Educación General Básica (EGB). Este enfoque permitió comprender las características, beneficios y desafíos asociados a la implementación de esta plataforma educativa en diversos contextos escolares.

El estudio se fundamentó en una investigación de tipo documental y bibliográfica, sustentada en la revisión sistemática de literatura científica, artículos académicos, informes institucionales, documentos de organismos internacionales y publicaciones especializadas en tecnología educativa. La recopilación de información se realizó a través de bases de datos académicas reconocidas, entre ellas Google Scholar, Scopus, ERIC, Redalyc y SciELO, seleccionando documentos relacionados con tecnologías digitales, aprendizaje colaborativo, innovación educativa y el uso de Padlet en contextos escolares.

Asimismo, se empleó el método analítico-sintético, que permitió examinar de manera individual los principales aportes teóricos sobre las tecnologías educativas y, posteriormente, integrar los hallazgos en una visión global acerca de la utilidad pedagógica de Padlet en la Educación General Básica. Complementariamente, se utilizó el método descriptivo para caracterizar las funcionali-

dades de la herramienta, sus aplicaciones didácticas y las experiencias reportadas en diversos escenarios educativos.

El proceso metodológico se desarrolló en cuatro fases. En la primera fase se realizó la búsqueda y selección de fuentes bibliográficas pertinentes al objeto de estudio. En la segunda fase se efectuó la lectura crítica y análisis de los documentos seleccionados, identificando conceptos clave relacionados con la Educación General Básica, la tecnología educativa y las herramientas digitales colaborativas. En la tercera fase se organizaron los resultados en categorías temáticas, tales como contexto de la Educación General Básica, evolución de las tecnologías educativas, características de Padlet, metodologías de enseñanza y experiencias prácticas de implementación. Finalmente, en la cuarta fase se procedió a la interpretación y discusión de la información recopilada para establecer conclusiones sobre el impacto de Padlet en los procesos educativos.

La técnica de investigación utilizada fue el análisis documental, mediante la revisión, comparación e interpretación de fuentes científicas y académicas relevantes. Como instrumento de recolección de información se emplearon fichas bibliográficas y matrices de análisis documental, las cuales permitieron organizar y sistematizar la información obtenida durante la revisión de la literatura.

Finalmente, el estudio mantuvo criterios de rigor científico mediante la utilización de fuentes confiables, actualizadas y pertinentes al tema investigado, garantizando la validez teórica de los resultados obtenidos y permitiendo generar reflexiones fundamentadas sobre las potencialidades de Padlet como herramienta innovadora para fortalecer los procesos de enseñanza y aprendizaje en la Educación General Básica.

Discusión

La integración de tecnologías digitales en la educación ha transformado significa-

tivamente las metodologías de enseñanza y aprendizaje, especialmente en el contexto de la Educación General Básica (EGB). La EGB, que abarca desde la educación inicial hasta el final de la educación primaria, tiene como objetivo proporcionar a los estudiantes una base sólida de conocimientos y habilidades para continuar su desarrollo académico y personal. Sin embargo, a pesar de los avances en el acceso a la educación, la EGB enfrenta desafíos como la escasez de recursos, altas tasas de abandono escolar e desigualdades en el acceso a una educación de calidad. El uso de herramientas interactivas como Padlet ha surgido como una estrategia efectiva para mejorar la colaboración, la creatividad y el compromiso estudiantil en la EGB.

Las tecnologías digitales han evolucionado desde herramientas básicas como proyectores hasta dispositivos móviles, plataformas de aprendizaje en línea y aplicaciones interactivas, lo que permite métodos de enseñanza más dinámicos y participativos. Herramientas como Google Classroom, Edmodo y Padlet permiten a los educadores crear entornos de aprendizaje interactivos y accesibles adaptados a las necesidades individuales de los estudiantes. Padlet, en particular, es una aplicación web que permite a los usuarios crear y compartir murales virtuales, integrando texto, imágenes, enlaces, videos y otros contenidos multimedia. Su interfaz intuitiva y sus características de colaboración en tiempo real la hacen ideal para entornos educativos.

La implementación de Padlet en la EGB puede realizarse mediante diversas metodologías de enseñanza. Los educadores pueden utilizar Padlet para realizar lluvias de ideas, recopilar trabajos de los estudiantes y fomentar la discusión e intercambio de ideas. También puede emplearse para proyectos colaborativos, donde los estudiantes trabajan juntos para completar tareas y presentarlas de manera creativa. Ejemplos prácticos del uso de Padlet en el aula incluyen la creación de un mural para que los estudiantes compartan sus opiniones sobre un tema de estudio, promoviendo la participación activa y permitiendo a los docentes evaluar la comprensión y perspectivas de los estudiantes. Otro uso común es la recopilación de recursos y enlaces útiles para un proyecto de investigación, facilitando el acceso y la organización de la información.

La integración de tecnologías digitales como Padlet en la EGB (Tabla 1) tiene el potencial de abordar los desafíos actuales y mejorar la calidad de la educación. Al promover experiencias de aprendizaje interactivas y personalizadas, estas herramientas pueden ayudar a mejorar la participación, la creatividad y la colaboración estudiantil. Sin embargo, una implementación efectiva requiere abordar los desafíos tecnológicos y garantizar una capacitación adecuada para los docentes. En general, las tecnologías digitales ofrecen oportunidades prometedoras para transformar la educación y preparar mejor a los estudiantes para los desafíos del futuro.

Tabla 1. Razones por las cuales implementar Padlet

Razones	Porcentaje
Mejora el proceso de enseñanza	30%
Hace el proceso de enseñanza más interactivo	50%
Existe mayor interés por parte del estudiante	20%
Total	100%

La información proporcionada se refiere a las razones por las cuales los profesores están de acuerdo en integrar Padlet como tecnología digital en sus planes de clases, según una encuesta aplicada a 100 profesores de diferentes niveles. A continuación, se explica cada razón:

Mejora el proceso de enseñanza (30%): Los profesores consideran que Padlet mejora la forma en que enseñan, posiblemente permitiéndoles presentar información de manera más clara, organizar el contenido de manera efectiva o facilitar la comprensión de conceptos complejos.

Hace el proceso de enseñanza más interactivo (50%): Los profesores valoran la capacidad de Padlet para aumentar la interactividad en el aula, posiblemente permitiendo la participación activa de los estudiantes, la colaboración entre ellos o la creación de actividades más dinámicas.

Existe mayor interés por parte del estudiante (20%): Los profesores observan que el uso de Padlet despierta un mayor interés por parte de los estudiantes en el tema o la actividad, posiblemente al hacer las clases más atractivas o al permitir una participación más activa por parte de los estudiantes.

Los profesores están de acuerdo en integrar Padlet en sus clases principalmente porque creen que mejora el proceso de enseñanza, hace que sea más interactivo y despierta un mayor interés por parte de los estudiantes.

Conclusión

Padlet mejora la experiencia educativa en la Educación General Básica: La capacidad de Padlet para fomentar la colaboración, la creatividad y la participación activa de los estudiantes lo convierte en una herramienta valiosa para mejorar la experiencia educativa en la EGB. Su facilidad de uso y versatilidad lo hacen accesible para docentes y estudiantes de diferentes niveles.

Desafíos en la implementación de Padlet: A pesar de sus beneficios, la implementación

exitosa de Padlet en el aula requiere superar desafíos tecnológicos y de adaptación por parte de los docentes. La integración efectiva de esta herramienta implica la capacitación adecuada de los docentes y el apoyo institucional para garantizar su uso óptimo.

Transformación del proceso de enseñanza y aprendizaje: Con la formación adecuada y el apoyo institucional, Padlet tiene el potencial de transformar significativamente el proceso de enseñanza y aprendizaje en la EGB. Su integración puede conducir a clases más dinámicas, participativas y centradas en el estudiante, lo que beneficia tanto a los educadores como a los alumnos.

Bibliografía

- European Commission. (2022). Digital Education Action Plan 2021–2027. European Commission.
- Harris, Judy., & Hofer, M. (2020). Learning activity types and student engagement in technology-rich environments. *International Society for Technology in Education*.
- Johnson, Larry., Adams Becker, Samantha., Estrada, V., & Freeman, A. (2016). NMC Horizon Report: 2016 K–12 Edition. The New Media Consortium.
- Manca, Stefania., & Ranieri, Maria. (2016). Facebook and the others. Potentials and obstacles of social media for teaching in higher education. *Computers & Education*, 95, 216–230. <https://doi.org/10.1016/j.compedu.2016.01.012>
- OECD. (2018). The future of education and skills: Education 2030. OECD Publishing. <https://www.oecd.org/education/2030-project>
- Padlet. (2025). About Padlet. Recuperado de la plataforma oficial.
- Redecker, Christine. (2017). European framework for the digital competence of educators: DigCompEdu. Publications Office of the European Union.
- Richardson, Will. (2010). Blogs, wikis, podcasts, and other powerful web tools for classrooms (3rd ed.). Corwin Press.
- Selwyn, Neil. (2017). Education and technology: Key issues and debates (2nd ed.). Bloomsbury Academic.
- Trust, Torrey. (2021). Teaching with digital tools during remote learning. *Journal of Technology and Teacher Education*, 29(1), 5–12.

UNESCO. (2015). Education 2030: Incheon Declaration and Framework for Action for the Implementation of Sustainable Development Goal 4. UNESCO Publishing.

UNICEF. (2023). The State of the World's Children 2023: For every child, digital inclusion. UNICEF.

Cómo citar: Villafuerte Chavez, J. C., Trampuz Toala, S. M., & Chavez Romero, E. E. (2026). Uso de Padlet en la Educación General Básica. REVISTA ALCANCE, 9(1). <https://doi.org/10.47230/ra.v9i1.157>