

Article

Influencia de educaplay en la construcción de aprendizajes significativos del área de lengua y literatura de los estudiantes de 7mo egb de la unidad educativa “Abdón Calderón”, Quito 2025



Influence of Educaplay on the construction of meaningful learning in the area of language and literature among 7th grade students at the Abdón Calderón educational unit, Quito 2025

Betty Soledad Morocho Camacho*
John Granados Romero*

Resumen

El presente estudio aborda el problema que se genera cuando existe un uso limitado de herramientas tecnológicas en las aulas de clases, lo cual incide de forma negativa en la motivación y el desarrollo de habilidades de escritura y comprensión lectora en estudiantes, de tal modo que se planteó como objetivo analizar la incidencia de la plataforma Educaplay sobre el rendimiento académico de los estudiantes del 7mo año de EGB de la Unidad Educativa “Abdón Calderón” de la ciudad de Quito, en el área de Lengua y Literatura. La metodología fue de tipo cuasi experimental con un diseño de pretest-posttest enfocado en un solo grupo, para ello, se utilizó también la prueba no paramétrica de Wilcoxon, la misma que

Licenciada en Educación Parvularia
Universidad Estatal Península de Santa Elena
<https://orcid.org/0009-0003-0181-8859>
betty.morochocamacho6800@upse.edu.ec

Ph.D. Universidad Estatal Península de Santa Elena,
Universidad de Guayaquil, jgranados@upse.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0002-1726-3283>

Sinergias Educativas
October - December Vol. 10 - 4 - 2025
<http://sinergiaseducativas.mx/index.php/revista/>
eISSN: 2661-6661
revistasinergias@soyuo.mx
Page 38-55
Received: August 30 , 2025
Approved: September 09 , 2025

This work is licensed under a Creative Commons
Attribution/NonCommercial-ShareAlike 4.0
International Public License - CC BY-NC-SA 4.0
<https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/legalcode.es>

determinó diferencias significativas entre el pretest y el posttest. Asimismo, los estudiantes manifestaron percepciones positivas respecto al uso de Educaplay para facilitar la comprensión de temas y mejorar el interés por leer y escribir. En conclusión, se demostró que el uso de Educaplay tiene un efecto positivo en el proceso de enseñanza-aprendizaje, promoviendo así una variante pedagógica mucho más interactiva y eficaz.

Palabras clave: Lengua y Literatura, EGB, Educaplay, Quito, Aprendizaje.

Abstract

This study addresses the problem that arises when there is limited use of technological tools in classrooms, which negatively impacts students' motivation and development of writing and reading comprehension skills. The objective was to analyze the impact of the Educaplay platform on the academic performance of 7th-grade students at the "Abdón Calderón" Educational Unit in Quito, in the area of Language and Literature. The methodology was quasi-experimental with a pretest-posttest design focused on a single group. The nonparametric Wilcoxon test was also used, which determined significant differences between the pretest and posttest. Furthermore, students expressed positive perceptions regarding the use of Educaplay to facilitate their understanding of topics and improve their interest in reading and writing. In conclusion, it was demonstrated that the use of Educaplay has a positive effect on the teaching-learning process, thus promoting a much more interactive and effective pedagogical approach.

Keywords: Language and Literature, EGB, Educaplay, Quito, Learning.

Introducción

Según Prats (2023) la educación es la esencia principal que da paso al desarrollo de las sociedades ya que a través de ella, se lleva a cabo procesos de investigación para el pensamiento crítico y luego, la retroalimentación para mejorar lo aprendido en los individuos, de tal manera, que la literatura es la primera función del cerebro que se desarrolla para el proceso de aprendizaje puesto que esta herramienta permite interpretar y cuestionar el entorno desde diferentes puntos de vista, tal como lo menciona Juárez (2024), en el entorno educativo actual, se ha identificado como una preocupación global por la carencia de habilidades críticas en los

estudiantes perjudicando así las formas de aprendizajes adaptados a los nuevos cambios que se han suscitado en el siglo XXI.

La importancia de este trabajo de investigación se basa principalmente en los beneficios en diferentes aptitudes individuales en los estudiantes que han sido documentados en estos últimos años sobre la implementación de estrategias lúdicas en el sistema educativo ecuatoriano. Por otra parte, Abusamra et al. (2024) señalan que las diferentes metodologías que han sido aplicadas en esta nueva era tecnológica permitieron incrementar la motivación de los estudiantes a través de la retención de contenidos indistintamente del grupo etario con el que se esté trabajando. Para los autores, las tecnologías que han sido mediadas por estrategias de gamificación virtual son una herramienta útil cuando de captar la atención de los estudiantes se trata.

El sistema educativo actual se encuentra marcado por la transición existente hacia entornos tecnológicos y digitales para la enseñanza-aprendizaje, de tal manera que se considera hoy por hoy necesario el incorporar herramientas con estas características que motiven al estudiante haciendo que su comprensión y participación sean cada vez de mejor recurrencia y calidad. En este escenario, las diferentes plataformas interactivas se perfilan como recursos que permiten a los docentes ecuatorianos transformar estas metodologías tradicionales haciéndolas mucho más dinámicas e interesantes para los estudiantes, favoreciendo así el aprendizaje en las diferentes asignaturas. En el caso específico del área de Lengua y Literatura estas nuevas integraciones se centran básicamente en el desarrollo de habilidades comunicativas y expresivas, las mismas que demandan cierta cantidad de recursos que promuevan la participación constante del estudiante en su proceso formativo.

En los niveles de Educación General Básica ha sido mucho más evidente la necesidad de implementar este tipo de estrategias pedagógicas las cuales estén diseñadas en base a los cambios en esta era de la digitalización, tal es el caso específico del nivel académico del séptimo año de EGB donde se conoce que los estudiantes se encuentran en una etapa importante en la que se da una transición cognitiva en la que consolidan cada una de las competencias lingüísticas para fortalecer su pensamiento crítico. Sin embargo, se ha identificado que aún persisten metodologías comunes que aunque se basan en currículo vigente del sistema educativo ecuatoriano, estas limitan en gran parte la creatividad así como la autonomía y el interés por la lectura y la escritura.

Educaplay es una herramienta web que permite crear actividades interactivas como sopas de letras, crucigramas, mapas conceptuales, juegos de relación, dictados y otras estrategias didácticas bastante alineadas a contenidos curriculares. Cada una de estas dinámicas tienen su propósito para ejercer una mejora sobre el aprendizaje lúdico y autónomo del estudiante, de igual manera, se ha demostrado que favorece la retención de la información a través de la interacción constante y la retroalimentación que tienen estos ejercicios. Por ello, si se considera que el estudiantes debe tener una constante dentro y fuera de clases, se hace necesario entonces reforzar cada una de las habilidades en el área de Lengua y Literatura, tales como la comprensión lectora, el análisis textual y la producción escrita. A continuación, revisamos algunos estudios donde se ha aplicado la plataforma Educaplay y con ello analizar sus efectos en el proceso de enseñanza-aprendizaje

Díaz et al. (2025) desarrollaron recientemente la investigación titulada “Análisis de la herramienta digital Educaplay en el proceso de enseñanza y aprendizaje de lectoescritura de los estudiantes del 8vo EGB de la escuela Perla Del Pacífico de la ciudad de Guayaquil” la cual incorporó a estudiantes de octavo grado de Educación Básica en donde a través de un enfoque mixto con observaciones directas y entrevistas a docentes, estudiaron el efecto de la plataforma de Educaplay pero centradas netamente en la lectura y la escritura. Los resultados indicaron un aumento en la motivación estudiantil así como una mejora en la calidad de la escritura de los estudiantes en las clases. La conclusión de los investigadores indicó que el uso de Educaplay permite dinamizar el proceso de lectoescritura, sin embargo, pese a que el estudio no incluyó una muestra definida esta investigación aporta al campo metodológico de trabajar en base a instrumentos pre y post que midieron el efecto de la plataforma Educaplay sobre competencias específicas de Lengua y Literatura.

De igual forma, Cango et al. (2025) mediante la investigación “Uso de la plataforma Educaplay para el aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de octavo grado”, hicieron partícipes de actividades lúdicas diseñadas en Educaplay a la muestra de estudio que estuvo conformada por un total de 175 estudiantes de octavo grado, distribuidos en seis paralelos y con edades comprendidas entre los 11 y 13 años, asimismo, 7 docentes de la Unidad Educativa “12 de Febrero” del cantón Zamora. Se emplearon encuestas y entrevistas en donde los resultados mostraron ciertas limitaciones en habilidades lectoras y poco conocimiento de tecnologías, pero tras la intervención se observó un aumento importante en la comprensión lectora y la creatividad de los estudiantes. Los autores señalaron que

Educaplay es una metodología moderna para las nuevas prácticas pedagógicas la misma que tuvo una aceptación tanto de docentes como de directivos.

El estudio titulado “Educaplay como recurso interactivo para el fortalecimiento de las habilidades lingüísticas en Lengua y Literatura”, realizado por Idrovo et al. (2025) se llevó a cabo en la Unidad Educativa Salcedo con 37 estudiantes de quinto año de Educación General Básica durante el periodo 2024. La investigación adoptó un diseño preexperimental con pretest y posttest, cuatro instrumentos (pretest, posttest, cuestionario y entrevista), y se enfocó en la comprensión lectora, la expresión escrita, la ortografía y la asimilación de conceptos, así como en la motivación hacia la asignatura. Los resultados de esta investigación mostraron una mejora en las habilidades lingüísticas las cuales se vieron reflejadas en un aumento de las calificaciones por encima de la nota mínima esperada de 7/10 tras la implementación de actividades interactivas en Educaplay. Las autoras señalaron que Educaplay mejora el desarrollo de competencias lingüísticas así como la comprensión de textos literarios y el análisis crítico de los estudiantes.

Según Ausubel (2002) el aprendizaje de un tema cualquiera ocurre cuando los nuevos conocimientos se relacionan de forma secuencial con cada uno de los saberes previos y empíricos que el estudiante ha desarrollado. Esta teoría propuesta por el autor cobra sentido cuando en la actualidad se puede incorporar un sinnúmero de herramientas digitales para extraer el mayor provecho de esa conexión permitiendo así al estudiante, comprender mejor cada uno de los contenidos estudiados y a partir de ellos, construir el conocimiento propio. Con relación a las cualidades lingüísticas en el área de Lengua y Literatura, el estudio de Amores (2020) señaló que la plataforma Educaplay tiene un enfoque muy técnico en cuanto al aporte a la mejora de errores ortográficos y ampliar el léxico del estudiante.

La presente investigación se desarrolla en la Unidad Educativa Abdón Calderón de la ciudad de Quito con los estudiantes séptimo año de Educación General Básica, en dicho nivel académico se ha podido observar de manera implícita el proceso de aprendizaje de los estudiantes así como las dificultades que tienen ellos para relacionar o vincular los contenidos de Lengua y Literatura con sus propias ideas. De tal modo que esto evidencia una vacío importante entre el conocimiento impartido y su aplicabilidad real sobre todo cuando no existen políticas interna de implementación de metodologías basadas en la construcción de aprendizajes en esta área académica.

De la misma forma, de acuerdo con datos e información interna de esta unidad educativa, se encontró que solo un 23% de los estudiantes lograban llegar a un nivel óptimo en el área de comprensión lectora y un 33.4% tenían dificultades en la escritura, asimismo se identificó un 45% de estudiantes que obtuvieron calificaciones en un nivel bajo para el esperado, de tal modo que, ese problema refleja la necesidad urgente de implementar ciertas estrategias de carácter innovador que aborden las deficiencias en la enseñanza en el área de Lengua y Literatura.

Considerando entonces cada uno de estos planteamientos, se formula la siguiente pregunta de investigación: ¿Cómo fortalecer la construcción de aprendizajes en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de 7mo EGB de la Unidad Educativa Abdón Calderón? Asimismo, los objetivos de la presente investigación son los siguientes: como objetivo general, se propone el uso de la plataforma educativa Educaplay como recurso didáctico digital para el fortalecimiento de la construcción de aprendizaje en el área de Lengua y Literatura de los estudiantes de 7mo EGB de la Unidad Educativa Abdón Calderón. Mientras que los objetivos específicos que conducen esta investigación son: 1. Diagnosticar las habilidades actuales de los estudiantes del 7mo año de EGD en el área de Lengua y Literatura. 2. Diseñar actividades digitales interactivas en la plataforma de Educaplay para la mejora de los conocimientos en el área de Lengua y Literatura, y finalmente, 3. Validar el uso de esta plataforma como recurso didáctico en los de los estudiantes de 7mo EGB de la Unidad Educativa Abdón Calderón.

Materiales y métodos

La investigación se llevó a cabo en la Unidad Educativa Abdón Calderón la cual está ubicada en la ciudad de Quito, provincia de Pichincha-Ecuador, en el cual, mediante un enfoque mixto se pudo combinar diferentes métodos como cualitativos y cuantitativos para llegar a conclusiones válidas y con un juicio crítico integral del fenómeno sujeto de esta investigación.

Por otro lado, el diseño que ha sido adoptado en esta investigación fue preexperimental puesto que a través del uso de instrumentos de evaluación (pretest y posttest) sin establecer grupos de controles se comparó los diferentes resultados que se obtuvieron antes después de la intervención de las estrategias para la construcción del conocimiento en Lengua y Literatura en la plataforma Educaplay.

Según Arias y Covinos (2021) este tipo de enfoques permiten tener la evidencia suficiente para garantizar que los procesos llevados a cabo a lo largo de esta investigación pasaron un riguroso procesos de selección y evolución en el o los grupos intervenidos.

Tabla 1. *Características principales de la plataforma Educaplay*

Características	Descripción
Tipo de instalación	Basado en la web, accesible desde navegadores en computadoras y dispositivos móviles
Modelo educativo universal	Todos
Número de usuarios	Cien usuarios o más
Tiempo	Sin fecha de caducidad
Usabilidad	Rápido y fácil, no requiere programación experta
Flexibilidad	Adaptabilidad personalizada para atender los requerimientos particulares de los estudiantes respecto a individuos, materiales, cursos y métodos de enseñanza

Nota. Elaborado por los autores.

Población, muestreo y muestra

La población está conformada por un total de 40 estudiantes de 7mo EGB de la Unidad Educativa Abdón Calderón los cuales según el Ministerio de Educación pertenecen al subnivel medio educativo. La muestra fue seleccionada considerando un criterio no probabilístico por conveniencia puesto que las características del grupo intervenido son las adecuadas para sustentar la problemática descrita anteriormente. Además, se consideró a la docente de la asignatura de Lengua y Literatura quien imparte cátedra a dichos estudiantes y que a través de ella, se consiguió la información cualitativa de tal forma que su inclusión, fue determinantes para conocer de cerca el proceso metodológico actual y valorar los niveles de conocimiento antes, durante y después de la intervención.

Instrumentos de recolección de información

Para este estudio se elaboraron y validaron un total de 3 instrumentos de recolección de datos, coherentes con los objetivos de la investigación y con las características de los 40 estudiantes

participantes. En primer lugar, se aplicó una prueba diagnóstica a la que llamamos pretest, y, tras la intervención, una prueba evaluativa del funcionamiento de la intervención denominada posttest, ambas orientadas a valorar el dominio de la comprensión lectora, la producción escrita, la ortografía y la apropiación de conceptos literarios.

En segunda instancia, se diseñó un cuestionario de percepción estudiantil compuesto por diez ítems tipo Likert de cinco puntos, donde 1 indica “totalmente en desacuerdo” y 5 “totalmente de acuerdo”, esto, con la finalidad de indagar la satisfacción global con la plataforma, la facilidad percibida en su uso, la motivación e interés que despertó la asignatura y la disposición a seguir empleando Educaplay en el futuro. Finalmente, se desarrolló una entrevista dirigida a la docente del área, la cual estuvo enfocada en recoger apreciaciones sobre la pertinencia pedagógica de las actividades y los problemas u obstáculos de la implementación así como los cambios observados en el desempeño y la actitud del estudiantado.

Tabla 2. *Operacionalización de la variable independiente*

Variable Independiente:	Integración de la plataforma Educaplay en la enseñanza de Lengua y Literatura		
Definición:	Aplicación didáctica de Educaplay como recurso interactivo en las actividades de Lengua y Literatura, orientadas al desarrollo de la comprensión lectora, la expresión escrita y la motivación hacia el aprendizaje significativo.		
Dimensiones	Indicadores	Instrumento de recolección	Escala de valoración
Acceso tecnológico	Disponibilidad de dispositivos (computadores, tabletas) para el uso de Educaplay	Observación directa en el aula	Nominal (disponible / no disponible)
Frecuencia de uso en el aula	Número de sesiones donde se utiliza Educaplay como recurso didáctico	Registro de planificación semanal y bitácora docente	Cuantitativa (número de sesiones)

Diversidad de estrategias didácticas	Tipos de actividades interactivas aplicadas (juegos, sopas, crucigramas, etc.)	Revisión de los contenidos digitales creados	Categórica (alta / media / baja diversidad)
Valoración estudiantil del recurso	Nivel de motivación y satisfacción en el uso de Educaplay	Cuestionario de escala Likert a estudiantes	Cuantitativa y cualitativa
Percepción docente sobre la utilidad	Opinión sobre la aplicabilidad y pertinencia pedagógica del recurso	Entrevista semiestructurada a la docente	Cualitativa

Nota. Elaborado por los autores.

Tabla 3. Operacionalización de la variable dependiente

Variable Dependiente:	Construcción de aprendizajes significativos en el área de Lengua y Literatura		
Definición:	Transformaciones observables en las competencias lingüísticas de los estudiantes, específicamente en comprensión lectora, expresión escrita, ortografía y motivación, a partir del uso pedagógico de la plataforma Educaplay.		
Dimensiones	Indicadores	Instrumento de recolección	Escala de valoración
Comprensión lectora	Identificación de ideas centrales, inferencias y comprensión global de textos	Prueba escrita tipo pretest y posttest	Escala numérica (0 a 10)

Producción escrita	Claridad, coherencia y creatividad en los textos elaborados por los estudiantes	Rúbrica de evaluación de textos narrativos y descriptivos	Escala cualitativa (bajo – medio – alto) o de 0 a 10
Precisión ortográfica y gramatical	Corrección en el uso de reglas ortográficas y sintácticas	Revisión de errores en producciones escritas	Escala numérica (número total de errores)
Participación y motivación en clase	Nivel de involucramiento en actividades con Educaplay	Observación estructurada por sesión	Número de intervenciones por estudiante / sesión
Valoración del uso de Educaplay	Opinión sobre la utilidad de la herramienta en su proceso de aprendizaje	Cuestionario de percepción estudiantil (escala Likert)	Escala Likert (1 = muy en desacuerdo, 5 = muy de acuerdo)

Nota. Elaborado por los autores.

Tabla 4. *Cuestionario de percepción sobre el uso de Educaplay en Lengua y Literatura*

ITEMS/PREGUNTAS	RESPUESTAS				
	1	2	3	4	5
1. La plataforma Educaplay facilitó mi comprensión de los temas de Lengua y Literatura.					
2. Las actividades con Educaplay fueron claras y fáciles de realizar.					

-
3. Aprendí nuevos contenidos gracias a las dinámicas interactivas de Educaplay.
 4. Las actividades realizadas me ayudaron a escribir mejor mis textos.
 5. Me sentí motivado(a) al trabajar con Educaplay durante las clases.
 6. Me gustaría seguir usando Educaplay en otras materias o años escolares.
 7. Considero que aprendí más con Educaplay que con otras formas tradicionales.
 8. Las actividades fueron divertidas y me ayudaron a participar más en clase.
 9. La plataforma me permitió practicar lo aprendido de manera diferente.
- 1 Las actividades con Educaplay
0 despertaron mi interés por leer y escribir.
-

Nota. *Elaborado por los autores.*

En cuanto a la validación del instrumento de la tabla 3, se llevó a cabo un análisis de confiabilidad a través del coeficiente Alfa de Cronbach en donde los resultados mostraron un índice de confiabilidad de 0.955, lo que indica una excelente consistencia interna entre los ítems del instrumento. Según George y Mallery (2003), un valor de alfa superior a 0.90 se considera “excelente”, lo cual valida en su totalidad de forma estadística la fiabilidad del cuestionario en este caso específico de esta investigación

Resultados

Durante la fase de intervención, se aplicó una secuencia didáctica compuesta por actividades las cuales estuvieron elaboradas con la plataforma Educaplay así como orientadas a fortalecer cada una de las competencias en comprensión lectora y ortografía hacia la asignatura de Lengua y Literatura. De esta forma, estas actividades fueron implementadas durante un periodo de cinco semanas, con una frecuencia de dos sesiones por semana en la que se han integrado algunos recursos lúdicos:

Tabla 5. *Resumen fases de intervención y evaluación*

Actividad principal	Período de ejecución				
	Del 28 abril al 02 de mayo	Del 5 al 9 de mayo	Del 12 al 16 de mayo	Del 19 al 23 de mayo	Del 26 al 30 de mayo
Aplicación Pretest					
Crucigrama sobre sinónimos y antónimos					
Dictado con autocorrección					
Asociación de ideas y textos breves					
Escritura creativa guiada + sopa de letras					
Aplicación Postest					

Nota. Elaborado por los autores.

Con el propósito de valorar el efecto de la aplicación de metodología impartidas mediante la plataforma Educaplay en el aprendizaje de Lengua y Literatura, se aplicaron pruebas diagnósticas (pretest) y evaluativas (postest) a los 40 estudiantes de séptimo año de EGB, antes y después de dicha intervención pedagógica. En la siguiente tabla se presentan los principales resultados en ambas mediciones:

Tabla 6. Resumen descriptivo de puntajes pretest y postest

	PROMEDIO	D. ESTANDAR	MIN	MAX
PRETEST	7,85	0,69	7	9
POSTEST	8,75	0,43	8	9

Nota. Elaborado por los autores.

Se observa que el promedio general de la primera evaluación realizada fue de 7.85 puntos, mientras que en el postest se alcanzó una media de 8.75 puntos, asimismo, se observa una menor dispersión en los resultados del postest con una D.E. = 0.43 en comparación con el pretest que se obtuvo una D.E. = 0.69, indicando de esta forma una mayor homogeneidad en cuanto al rendimiento académico de los estudiantes luego de la aplicación de las actividades interactivas diseñadas en Educaplay.

Previo a la comparación estadística entre los resultados del pretest y postest, se realizó la prueba de normalidad mediante los estadísticos de Kolmogórov-Smirnov y Shapiro-Wilk, esto por cuanto es necesario determinar si corresponde la aplicación de una prueba paramétrica o no paramétrica, los resultados se presentan en la Tabla 7:

Tabla 7. Prueba de normalidad para los puntajes de pretest y postest

	Kolmogorov-Smirnov	Shapiro-Wilk
PRETEST	.001	.000
POSTEST	.000	.000

Nota. Pruebas aplicadas al 5% de significancia con 40 gl.

Dado que los valores de significación para ambas pruebas son menores a 0.05, se concluye que los datos no siguen una distribución normal, por lo tanto, se procede a utilizar una prueba no paramétrica para comparar los resultados de pretest y postest. Entonces, se verificó si existe diferencia significativa entre los puntajes del pretest y el postest aplicada en los estudiantes, para ello, se aplicó la prueba de rangos de Wilcoxon la misma que es adecuada para muestras relacionadas sin distribución normal. De igual forma, se utilizó el coeficiente de Kendall para muestras relacionadas como medida de concordancia.

Tabla 8. *Resultados de las pruebas de hipótesis para muestras relacionadas*

Hipótesis nula	Prueba aplicada	Sig.	Decisión
La mediana de las diferencias entre PRETEST y POSTEST es igual a 0	Wilcoxon para muestras relacionadas	.000	Rechazar la hipótesis nula
Las distribuciones de PRETEST y POSTEST son las mismas	Kendall para muestras relacionadas	.000	Rechazar la hipótesis nula

Nota. Elaborado por los autores.

Los resultados indican que existe una diferencia estadísticamente significativa entre los puntajes de pretest y posttest confirmando de esta manera que la intervención pedagógica basada en la plataforma Educaplay tuvo un efecto positivo sobre el rendimiento académico de los estudiantes.

Con el objetivo de valorar la experiencia de los estudiantes respecto al uso de la plataforma Educaplay se aplicó un cuestionario tipo Likert de 10 ítems con una escala de cinco puntos en donde el análisis arrojó una media general favorable, con valores individuales que oscilaron entre 3.7 y 4.7 puntos. En la Tabla 4 se detallan los promedios obtenidos por cada ítem del instrumento.

Tabla 9. *Promedio por ítem del cuestionario de percepción estudiantil*

Ítem	Contenido resumido	Promedio
1	Facilitó la comprensión de los temas	4
2	Actividades claras y fáciles de realizar	4.025
3	Aprendí nuevos contenidos gracias a las dinámicas interactivas	4.175
4	Me ayudaron a escribir mejor mis textos	4.1
5	Me sentí motivado(a) al usar Educaplay durante las clases	4.05
6	Me gustaría seguir usándolo en otras materias o años escolares	4.075
7	Aprendí más con Educaplay que con otras formas tradicionales	4
8	Actividades divertidas y fomentaron la participación en clase	4
9	Me permitió practicar lo aprendido de forma diferente	4.05
10	Despertaron mi interés por leer y escribir	4.35

Cada uno de los ítems obtuvieron una valoración promedio igual o superior a 4, indicando de esta forma que existe una percepción positiva por parte de los estudiantes, no obstante, el ítem mejor valorado fue el número 10 con un promedio de 4.35 evidenciando así que las actividades propuestas sí contribuyeron a despertar el interés de los estudiantes analizados por la lectura y la escritura. Asimismo, los ítems 3 y 6 también registraron puntuaciones importantes señalando la eficacia de la plataforma Educaplay como recurso pedagógico en el nivel educativo evaluado.

Discusión

Cada uno de los resultados que se obtuvieron en la presente investigación demuestran que el uso de la plataforma Educaplay incide de manera positiva en la construcción de aprendizajes en el área de Lengua y Literatura. A continuación, se contrastan estos resultados con los de otros trabajos importantes en el que han empleado la plataforma Educaplay en diferentes niveles, áreas y metodologías.

Jiménez et al. (2024) llevaron a cabo una investigación en la Unidad Educativa Particular “Mena del Hierro” en Quito con el apoyo voluntario de 88 estudiantes de los cursos de 8vo, 9no y 10mo año de Educación Básica Superior en el que se evaluó el efecto que presenta la plataforma Educaplay para el fortalecimiento de las diferentes técnicas metacognitivas, de tal forma que los resultados demostraron que existe una mejora notoria tras aplicar el postest, donde entre el 91% y el 96% de los estudiantes alcanzaron los rangos más altos de calificación de entre 2.00–2.50 sobre 2.50 en comparación de lo que se tenía inicialmente en donde solo el 15% alcanzó nivel alto en autorreflexión en el pretest. Por otra parte, en la presente investigación, se encontró asimismo una mejora importante en los promedios, pasando de 7.85 a 8.75 sobre 10, no obstante, aunque los porcentajes no son comparables por el tipo de escala, lo importante aquí es que ambos estudios comparten una tendencia de mejora en los niveles de logro así como una disminución en la dispersión de los puntajes tras el uso de la plataforma Educaplay.

Por otro lado, Páez et al. (2022) realizaron un estudio en 70 estudiantes de Educación Básica mediante una metodología exploratoria la cual se basaba en implementar el uso de la plataforma educativa Educaplay como herramienta de gamificación, de tal forma que para la evaluación de resultados, los autores aplicaron un

cuestionario basado en Modelos de Aceptación de Tecnología obteniendo un Alfa de Cronbach de 0.842 y demostrando así que los estudiantes mejoraron en efecto su rendimiento académico y que incrementaron la participación grupal e individual. A diferencia de la presente investigación, ésta se enfocó en el área de Lengua y Literatura encontrando de igual forma que dicha plataforma favorece el compromiso estudiantil puesto que en los ítems relacionados con la motivación (4.05/5), la participación (4.00/5) y el interés por continuar usando la plataforma (4.075/5) confirman una respuesta similar, incluso con actividades diseñadas de manera externa se encontró que la herramienta puede mejorar en gran parte la comprensión lectora y escritura en los estudiantes.

Asimismo, Cuenca y Pila (2025) evaluaron cuan efectivo es la plataforma Educaplay para la mejora del vocabulario en la materia de inglés en una muestra de 20 estudiantes de entre 11 y 12 años los mismos que estuvieron organizados en grupos de control y experimental. Por lo tanto, mediante actividades lúdicas como crucigramas y juegos de completar oraciones, el posttest demostró que al menos 12 estudiantes alcanzaron un nivel de dominio completo con puntajes de 9.00–10 y por otro lado, 9 estudiantes lograron el nivel esperado 7.00–8.99, mientras que solo uno se ubicó cerca del mínimo aceptable y ninguno en nivel insuficiente. De tal forma que estos resultados señalan que el 95% del grupo logró alcanzar o superar el objetivo de aprendizaje. En el caso de la presente investigación, aunque no se utilizó una escala del 0 al 10 de forma cualitativa por rangos, el promedio del posttest fue de 8.75 y se observó una mejora de 0.9 puntos respecto al pretest 7.85, aunque los contextos difieren puesto que uno EFL y otro L1, inglés vs. lengua materna, ambos estudios validan la eficacia de Educaplay como herramienta que propicia la retención de contenidos y el aprendizaje en los estudiantes.

Finalmente, cada uno de estos resultados del presente estudio contrastados con citados anteriormente demuestran que la plataforma Educaplay constituye en efecto una herramienta didáctica para la mejora del rendimiento académico de los estudiantes de este nivel educativo. Por ello, la mejora observada en los resultados posttest, sumado a la disminución de la dispersión de los puntajes y la alta valoración por parte del estudiantado demuestran también la utilidad de esta plataforma como recurso de apoyo pedagógico. Además, la implementación que se ha llevado a cabo de estas actividades digitales interactivas evidenció una optimización en la comprensión y producción textual, así como

también un incremento en la motivación, el interés y la disposición hacia el aprendizaje.

Referencias

- Abusamra, V., Chimenti, M. d., Difalcis, M., & Vinacur, T. (2024). Lectura y escritura en los primeros años de la escuela primaria: Una sistematización de experiencias de evaluación de la alfabetización inicial en el contexto iberoamericano. *Banco Interamericano de Desarrollo (BID)*, 1-91. Obtenido de <https://acortar.link/mdYIFW>
- Amores, V. A. (2020). Las Nuevas Tecnologías como factor de motivación. *Revista Digital Docente*, 4(16), 39-44. Obtenido de <https://www.campuseducacion.com/revista-digital-docente/numeros/16/files/assets/basic-html/page-44.html#>
- Arias, G., & Covinos, G. (2021). Diseño y metodología de la investigación. *Enfoques Consulting EIRL*, 1(1), 66-78. Obtenido de https://gc.scalahed.com/recursos/files/r161r/w26022w/Arias_S2.pdf
- Ausubel, D. (2002). *Adquisición y retención del conocimiento: Una perspectiva cognitiva*. Paidós.
- Cango, J. K., Sinchire, A. N., Rodríguez, C. M., & León, E. I. (2025). Uso de la plataforma Educaplay para el aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes de octavo grado. *Dominio De Las Ciencias*, 11(2), 53–72. doi:10.23857/dc.v11i2.4319
- Cuenca, W., & Pila, M. (2025). Mejora de la adquisición de vocabulario en EFL: la eficacia de Educaplay. *Revista de Educación y Cultura*, 6(11), 1-15. Obtenido de <https://runas.religacion.com/index.php/about/article/download/258/459/697>
- Díaz, O. Y., Toapanta, C. C., & Angulo, G. R. (2025). Análisis de la herramienta digital Educaplay en el proceso de enseñanza y aprendizaje de lectoescritura de los estudiantes del 8vo EGB de la escuela Perla Del Pacífico de la ciudad de Guayaquil. *Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales, Educación Comercial y Derecho*, 2(2), 163-179. doi:10.63644/ew1bpa76
- Idrovo, O. J., Jiménez, B. Y., Nivela, C. M., & Sánchez, A. V. (2025). Educaplay como recurso interactivo para el fortalecimiento de las habilidades lingüísticas en Lengua y Literatura. *Revista científica Internacional ARANDU UTIC*, 12(2), 1314-1332. doi:10.69639/arandu.v12i2.993

- Jiménez, D. D., Alarcón, I. P., & Noriega, J. (2024). Incidencia de Educaplay como estrategia gamificada en la enseñanza de técnicas de metacognición en y literatura para básica superior. *Revista multidisciplinar Ciencia Digital*, 8(4), 23-37. doi:10.33262/cienciadigital.v8i4.3204
- Juárez, V. (2024). *Índice de lectura en Latinoamérica*. Recuperado el 17 de 1 de 2025, de Uvejota: <https://uvejota.com/articles/522/indices-de-lectura-en-latinoamerica/>
- Paéz, Q. C., Infante, P. R., Chimbo, C. M., & Barragán, M. E. (2022). Educaplay: una herramienta de gamificación para el rendimiento académico en la educación virtual durante la pandemia covid-19. *Revista Cátedra*, 5(1), 32-46. doi:10.29166/catedra.v5i1.3391
- Prats, G. (2023). Tecnología y su impacto social en la educación financiera. *TECHNO REVIEW. International Technology, Science and Society Review/Internacional de Tecnología, Ciencia y Sociedad*, 13(4), 1-8. doi:10.37467/revtechno.v13.4812