





## La herramienta Educaplay para el refuerzo didáctico de la lectoescritura en los estudiantes de nivel elemental

*The Educaplay tool for didactic reinforcement of literacy in elementary-level students*

- <sup>1</sup> Cindy Verónica Santos Rodríguez  <https://orcid.org/0009-0004-0136-0785>  
Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Durán, Ecuador.  
Maestría en Educación  
[cvsantosr@ube.edu.ec](mailto:cvsantosr@ube.edu.ec)
- <sup>2</sup> Anabel del Rosario González González  <https://orcid.org/0009-0002-5153-6393>  
Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Durán, Ecuador.  
Maestría en Educación  
[adgonzalezg@ube.edu.ec](mailto:adgonzalezg@ube.edu.ec)
- <sup>3</sup> Ángel León Coloma Carrasco  <https://orcid.org/0000-0002-9625-5950>  
Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Durán, Ecuador.  
[alcolomac@ube.edu.ec](mailto:alcolomac@ube.edu.ec)
- <sup>4</sup> Ivonne Priscilla León Espinoza  <https://orcid.org/0000-0002-6977-320X>  
Universidad Bolivariana del Ecuador (UBE), Durán, Ecuador.  
[ipleone@ube.edu.ec](mailto:ipleone@ube.edu.ec)



### Artículo de Investigación Científica y Tecnológica

Enviado: 17/12/2024

Revisado: 15/01/2025

Aceptado: 27/02/2025

Publicado: 14/03/2025

DOI: <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v8i1.1.3352>

### Cítese:

Santos Rodríguez, C. V., González González, A. del R., Coloma Carrasco, Ángel L., & León Espinoza, I. P. (2025). La herramienta Educaplay para el refuerzo didáctico de la lectoescritura en los estudiantes de nivel elemental. *ConcienciaDigital*, 8(1.1), 57-79. <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v8i1.1.3352>



*CONCIENCIA DIGITAL*, es una revista multidisciplinar, **trimestral**, que se publicará en soporte electrónico tiene como **misión** contribuir a la formación de profesionales competentes con visión humanística y crítica que sean capaces de exponer sus resultados investigativos y científicos en la misma medida que se promueva mediante su intervención cambios positivos en la sociedad. <https://concienciadigital.org>

La revista es editada por la Editorial Ciencia Digital (Editorial de prestigio registrada en la Cámara Ecuatoriana de Libro con No de Afiliación 663) [www.celibro.org.ec](http://www.celibro.org.ec)



Esta revista está protegida bajo una licencia Creative Commons en la 4.0 International. Copia de la licencia: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/4.0/>



**Palabras claves:**

Educaplay;  
lectoescritura;  
tecnología  
educativa

**Resumen**

**Introducción.** En la actualidad, el rápido avance de la tecnología ha transformado diversos aspectos de la vida cotidiana, exigiendo su integración en el ámbito educativo. Esto es especialmente relevante para estudiantes que crecen inmersos en un entorno digital. La educación debe adaptarse a las necesidades y características de estas nuevas generaciones mediante el uso de herramientas interactivas que incrementen su motivación y faciliten el proceso de aprendizaje. **Objetivo.** Explorar el impacto de la herramienta EDUCAPLAY en el fortalecimiento de las habilidades de lectoescritura en estudiantes de nivel elemental. **Metodología.** El estudio se realizó en una escuela rural de la provincia de Santa Elena, Ecuador, involucrando a 76 estudiantes de 2do, 3ro y 4to grado, y a tres docentes. Se aplicó un enfoque mixto, utilizando métodos cuantitativos y cualitativos, que incluyeron encuestas con escala Likert y observación para evaluar áreas clave como la comprensión lectora y la producción escrita. **Resultados.** Los resultados mostraron un interés significativo en la mejora de las habilidades de lectoescritura de los participantes. Se destacó el potencial de las tecnologías educativas, como EDUCAPLAY, para transformar el proceso de enseñanza y aprendizaje. **Conclusión.** El estudio subraya la importancia de integrar herramientas digitales como EDUCAPLAY en las aulas, no solo para motivar a los estudiantes, sino también para optimizar su rendimiento en habilidades fundamentales. **Área de estudio general:** Educación. **Área de estudio específica:** Ciencias Sociales. **Tipo de estudio:** Revisión Bibliográfica.

**Keywords:**

Educaplay,  
Reading and  
writing,  
educational  
technology

**Abstract**

**Introduction.** Currently, the rapid advancement of technology has transformed various aspects of daily life, demanding its integration into the educational field. This is especially relevant for students growing up immersed in a digital environment. Education must adapt to the needs and characteristics of these new generations using interactive tools that increase their motivation and facilitate the learning process. **Objective.** To explore the impact of the EDUCAPLAY tool on strengthening literacy skills in elementary-level students. **Methodology.** The study was conducted in a rural school in the province of Santa

---

Elena, Ecuador, involving 76 students from 2nd, 3rd, and 4th grades, along with three teachers. A mixed approach was applied, using both quantitative and qualitative methods, including Likert-scale surveys and observation to evaluate key areas such as reading comprehension and written production. **Results.** The results showed significant interest in improving participants' literacy skills. The potential of educational technologies, such as EDUCAPLAY, to transform the teaching and learning process was highlighted. **Conclusion.** The study emphasizes the importance of integrating digital tools like EDUCAPLAY in classrooms, not only to motivate students but also to optimize their performance in fundamental skills. **General Area of Study:** Education. **Specific Area of Study:** Social Sciences. **Type of Study:** Literature Review.

---

## 1. Introducción

La evolución y desarrollo de la tecnología en la actualidad ha hecho que sea necesario llevar su utilización a las aulas, más aún cuando las actuales generaciones de estudiantes son afines a este avance tecnológico, y por tanto requieren de una educación conforme a sus necesidades. Es por esto por lo que se hace inexcusable la implementación de ciertas estrategias con apoyo tecnológico que motiven a los estudiantes a perfeccionar sus prácticas académicas y a desarrollar nuevas habilidades principalmente en la lectoescritura. Al aplicar estos recursos didácticos en el aula y que estos sean interactivos como lo es la herramienta digital EDUCAPLAY, se está fortaleciendo este proceso mediante actividades que refuercen el desarrollo de la lectura y la escritura.

La relación entre la lectura y la escritura es evidente, ya que ambos procesos se apoyan mutuamente en el desarrollo de las habilidades de alfabetización. Los niños a menudo requieren instrucción explícita para dominar estas habilidades, particularmente en contextos lingüísticos diversos (Blanco, 2015).

En el contexto actual se conoce que el uso de la Tecnología está incursionando de manera muy significativa, ya que a través de ella se genera una mayor atención en los estudiantes, más que nada cuando se habla de estudiantes del nivel elemental, que necesitan de herramientas que les motive y mantenga atentos, logrando que la enseñanza se convierta en un aprendizaje significativo. A través del trabajo cooperativo tanto de docentes, estudiantes y padres de familia en esta etapa se puede lograr que los estudiantes

desarrollan al máximo sus destrezas y capacidades para los años superiores, por lo tanto, es necesario disponer de recursos que se ajusten a las necesidades de cada uno de ellos.

La lectoescritura es una habilidad esencial en la formación educativa, ya que permite a los estudiantes no solo acceder a la información escrita, sino también desarrollar sus capacidades cognitivas y expresivas. En los primeros años de escolarización, adquirir y fortalecer esta habilidad es trascendental para el éxito académico futuro. Sin embargo, en las zonas rurales, las limitaciones de recursos y el acceso desigual a tecnologías educativas efectivas pueden dificultar este proceso de aprendizaje. En este contexto, el uso de herramientas digitales ha emergido como una solución potencial para superar estas barreras y mejorar los resultados educativos.

En el contexto educativo actual, el uso de herramientas tecnológicas se ha vuelto indispensable para complementar los métodos tradicionales de enseñanza. Uno de los desafíos más relevantes en la educación primaria es el desarrollo de competencias en lectoescritura, las cuales son fundamentales para el éxito académico de los estudiantes. La plataforma EDUCAPLAY, que permite la creación de actividades interactivas y personalizadas, se presenta como una opción innovadora para fortalecer estas habilidades en estudiantes del nivel elemental. Diversos estudios han señalado la eficacia de las herramientas digitales en la mejora de las competencias básicas, incluida la lectoescritura, lo que respalda la exploración de la herramienta digital EDUCAPLAY en este ámbito (Vargas, 2021).

Diversos estudios han demostrado que la integración de tecnologías educativas en las aulas mejora la motivación y el rendimiento de los estudiantes. Por ejemplo, investigaciones recientes sobre el uso de plataformas interactivas en la enseñanza han evidenciado su capacidad para hacer el aprendizaje más dinámico y personalizado, lo que favorece el desarrollo de competencias clave en los estudiantes (Gómez & Rivas, 2021). En particular, herramientas como EDUCAPLAY, que permiten la creación de actividades lúdicas y didácticas, han ganado popularidad por su capacidad de reforzar conocimientos adquiridos en clase a través de ejercicios interactivos y entretenidos.

El desarrollo de habilidades de lecto-escritura es fundamental en los primeros años de educación. En Ecuador, los desafíos para fortalecer estas habilidades en zonas rurales incluyen el acceso limitado a recursos tecnológicos y el tiempo de interacción docente-alumno. En este contexto, surge la necesidad de incorporar herramientas digitales que, de manera accesible y atractiva, puedan reforzar el aprendizaje. La herramienta digital EDUCAPLAY, una plataforma digital que permite la creación de actividades educativas interactivas ha demostrado ser eficaz en entornos educativos al facilitar ejercicios dinámicos de refuerzo (Aguirre & Garcés, 2015).

El presente estudio va contribuir el fortalecimiento de la lecto-escritura, por medio de actividades interactivas que sean útiles tanto para docentes y en especial para los estudiantes del nivel elemental ya que con la implementación de esta herramienta, siendo una estrategia altamente efectiva se pretende fortalecer las habilidades así como las capacidades intelectuales que cada uno posee, haciendo que el aprendizaje sea interactivo, personalizado y accesible, junto con su soporte para docentes y su potencial para evaluar el progreso del mismo. Las investigaciones indican que estas herramientas no solo facilitan la adquisición de habilidades de lectura y escritura, sino que también fomentan el pensamiento crítico y la participación de los alumnos (Romo et al., 2023).

Existen diversas investigaciones que respaldan el uso de diferentes recursos tecnológicos, como la herramienta digital EDUCAPLAY, para el fortalecimiento de la lectoescritura en estudiantes de nivel elemental. Un estudio de Robles & Sandoval (2024) analizan cómo el uso de plataformas gamificadas mejora la motivación y participación de los estudiantes en el aprendizaje de la lectura y escritura. Este estudio concluye que la interactividad y el atractivo visual de herramientas como la herramienta digital EDUCAPLAY no solo incrementan la motivación de los alumnos, sino que también facilitan la comprensión lectora y el desarrollo de habilidades de escritura, aspectos esenciales en las primeras etapas educativas.

Por otro lado Concha et al. (2023), exploran cómo las herramientas digitales, al alinearse con los objetivos curriculares, permiten que los contenidos de lectura y escritura sean más accesibles y efectivos. Según los autores, el uso de la herramienta digital EDUCAPLAY en el aula ayuda a que los estudiantes practiquen las habilidades de manera autónoma y consistente, lo cual se traduce en mejoras significativas en el rendimiento académico. El estudio es consistente, porque destaca que las plataformas digitales educativas resultan especialmente beneficiosas en los primeros niveles de escolaridad, donde la motivación y el interés son claves para el aprendizaje. Así, estas investigaciones coinciden en que la herramienta digital EDUCAPLAY y herramientas similares pueden tener un impacto positivo en la adquisición de habilidades fundamentales de lectoescritura.

El presente artículo, centra su estudio en la Escuela de Educación Básica “Juan León Mera Martínez”, ubicada en la provincia de Santa Elena, Cantón Santa Elena, parroquia Colonche, cuenta con 76 estudiantes y 3 docentes en el subnivel elemental. En este subnivel elemental, como lo son los estudiantes de segundo, tercer y cuarto grado es donde empieza y a la vez se consolida la adquisición del código alfabético a través del desarrollo de sus destrezas en el dominio de la escritura y por ende la lectura. Sin embargo, el rendimiento académico de estos estudiantes indica que hay una gran dificultad en cuanto al desarrollo de la lectoescritura.

Una de las problemáticas que se presenta en la institución es la falta de interés por parte de los padres durante el proceso educativo de sus educandos. La unidad familiar es crucial

para el desarrollo de los niños, ya que sirve como el entorno principal para el aprendizaje de relaciones, normas y valores. La disfunción dentro de este núcleo puede afectar significativamente el rendimiento académico de los niños, particularmente durante la etapa de educación en el nivel elemental, donde empiezan a adquirir el código alfabético.

Con lo antes expuesto se estimó oportuno empezar con un tema de investigación que beneficie a satisfacer las necesidades existentes en este subnivel educativo. Por lo que se plantea el siguiente problema científico: ¿Cómo mejoraría el rendimiento académico en el proceso de la lectoescritura mediante la incorporación de la herramienta EDUCAPLAY en los estudiantes en el subnivel elemental en la Escuela de Educación Básica Juan León Mera Martínez?

Según estudios realizados por Ministerio de Educación (2014), indica que su proyecto principal es orientar, apoyar y monitorear la gestión de los actores educativos hacia una mejora continua en el sistema educativo. No obstante, a esta gestión, la promoción y aplicación de los estándares educativos se ve en decadencia más que nada en el sostenimiento fiscal. El Instituto Nacional de Evaluación Educativa (2018), afirma que Ecuador supera la media regional con un 63% de estudiantes que, a los 10 años no logran comprender un texto simple, además, según el Programa para la Evaluación Internacional de los Estudiantes (PISA), el 71% de estudiantes muestra un desempeño bajo por ende el 90% de los alumnos no alcanzan los aprendizajes requeridos.

Otra de las causas que se presenta en la institución es la falta de atención por parte de los estudiantes durante el proceso educativo, según estudios el Trastorno por Déficit de Atención e Hiperactividad (TDAH) afecta significativamente las habilidades de lectura y escritura de los niños, lo que genera desafíos en el proceso educativo. Las investigaciones indican que los síntomas del TDAH, en particular la falta de atención y la hiperactividad, contribuyen a varios trastornos del aprendizaje y afectan la adquisición del lenguaje y la escritura (Vega, 2024).

La presente investigación es viable, ya que dispone de los recursos humanos y tecnológicos como la herramienta digital EDUCAPLAY que ofrece una plataforma interactiva que facilita la creación de actividades educativas, como juegos, crucigramas y actividades de arrastrar y soltar. Estas actividades pueden captar el interés de los estudiantes que pueden desarrollar habilidades clave de lectoescritura, como la comprensión lectora, la ortografía, la gramática y el vocabulario, haciendo que el proceso de aprendizaje de la lectoescritura sea más atractivo y divertido. La interacción constante y la retroalimentación inmediata ayudan a reforzar estos aprendizajes de manera efectiva.

En el aspecto social y educativo se busca mejorar y fortalecer el desarrollo de la lectura y escritura en los estudiantes del nivel elemental donde empiezan con la adquisición del código alfabético. La incorporación de la herramienta digital EDUCAPLAY permitirá

adaptar las actividades a las necesidades y niveles específicos de los estudiantes haciendo el proceso de aprendizaje más llamativo y fácil de asimilar. Esto es crucial en el nivel elemental, donde los estudiantes tienen habilidades y ritmos de aprendizaje diversos. EDUCAPLAY facilita la creación de contenido ajustado a estos niveles, promoviendo un aprendizaje más individualizado.

El presente estudio tiene como objetivo general diseñar el uso de la herramienta EDUCAPLAY para el fortalecimiento del proceso de la lectoescritura en los estudiantes del nivel elemental de la Escuela de Educación Básica Juan León Mera Martínez.

Se espera que los resultados proporcionen una base para diseñar de manera más generalizada el uso de plataformas digitales en estudiantes de nivel elemental de las zonas rurales. Además, la investigación se centra en instrumento digital EDUCAPLAY como herramienta de refuerzo didáctico de la lectoescritura en estudiantes de nivel elemental de una escuela rural en la provincia de Santa Elena, Ecuador. Se busca diseñar el uso de esta plataforma, para contribuir al mejoramiento de las habilidades de lectura y escritura de los estudiantes, particularmente en contextos donde el acceso a recursos educativos es limitado. La presente investigación toma como base la premisa de que el uso adecuado de herramientas tecnológicas puede tener un impacto positivo en el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes, especialmente en áreas fundamentales como la lectoescritura

## 2. Metodología

Este estudio se llevó a cabo en una escuela rural de sostenimiento fiscal en la provincia de Santa Elena, Ecuador, y tuvo como muestra a 76 estudiantes de los grados 2do, 3ro y 4to, con edades de 6, 7 y 8 años. Asimismo, participaron tres docentes, quienes aportaron en la realización de las actividades basado en la herramienta digital EDUCAPLAY.

La metodología adoptó un enfoque mixto, cuantitativo y cualitativo, bajo un diseño cuasi experimental. Este diseño fue seleccionado debido a que permite evaluar los efectos de una intervención (uso de EDUCAPLAY) en un grupo sin la necesidad de asignación aleatoria, aprovechando las condiciones reales del entorno educativo. La ruta metodológica incluyó las siguientes etapas:

En primer lugar, se realizó un diagnóstico inicial para evaluar el nivel de conocimiento en lectoescritura de los estudiantes. Este diagnóstico permitió establecer un punto de partida y determinar las necesidades pedagógicas del grupo. Posteriormente, con base en los resultados obtenidos, se diseñaron actividades específicas mediante la herramienta EDUCAPLAY, orientadas a reforzar las habilidades de lectoescritura.

Se aplicó una encuesta a la muestra para identificar su percepción sobre la efectividad de la herramienta. La técnica incluyó preguntas en escala de Likert, que iban desde 1

(Totalmente de acuerdo) hasta 5 (Totalmente de desacuerdo) para medir la satisfacción, el grado de participación y el impacto percibido en el aprendizaje.

### 2.1. Validación del instrumento

Se bosquejó un cuestionario que permitió medir el impacto de la herramienta digital EDUCAPLAY en el aprendizaje de lectoescritura de los estudiantes del nivel básico. El cuestionario constó de 12 preguntas a los 76 estudiantes de segundo, tercero y cuarto año de educación básica, para la validación del instrumento de investigación se usó la técnica de Alpha de Cronbach, para lo que se realizaron las respectivas estimaciones, en vista que es un coeficiente estadístico utilizado para medir la fiabilidad interna de un instrumento de investigación, es decir, qué tan consistente es en medir lo que se propone. Un valor del Alpha de Cronbach cercano a 1 indica una alta fiabilidad del instrumento, mientras que valores inferiores a 0.7 sugieren que el cuestionario podría requerir ajustes. Así lo consideran Soledispa et al. (2023) y Acosta et al. (2024), quienes emplearon el mismo método de validación en su artículo titulado “EDUCAPLAY una plataforma multimedia para crear actividades”. Según Robles & Rojas (2015) establecen que “el coeficiente alfa de Cronbach es una fórmula general para estimar la fiabilidad de un instrumento en el que la respuesta a los ítems es dicotómica o tiene más de dos valores” (p. 6).

Luego de conseguir el resultado necesario de la encuesta, se continuó con el análisis de fiabilidad de los temarios, para comprobar la validez de los instrumentos aplicados en la investigación, se utilizó el coeficiente alfa de Cronbach por medio de la aplicación SPSS, el alfa de Cronbach permite cuantificar el nivel de fiabilidad de una escala o cuestionario de medida para la magnitud inobservable construida a partir de las variables observables, el cual respaldó la construcción de la escala y permitió analizar directamente las respuestas proporcionadas por los estudiantes. Se considera que valores del alfa superiores a 0,7 o 0,8 son suficientes para garantizar la fiabilidad de la escala. En particular al analizar la escala propuesta con este coeficiente se obtuvo un valor de un Alfa de Cronbach de 0,938 (**tabla 1**), que indica que la escala tiene una consistencia interna aceptable. Además, el número de encuestados y de elementos es suficiente para realizar un análisis fiable.

**Tabla 1**

#### *Estadísticas de fiabilidad*

Estadísticas de fiabilidad		
Alfa de Cronbach	Alfa de Cronbach basada en elementos estandarizados	N de elementos
0,938	0,929	12

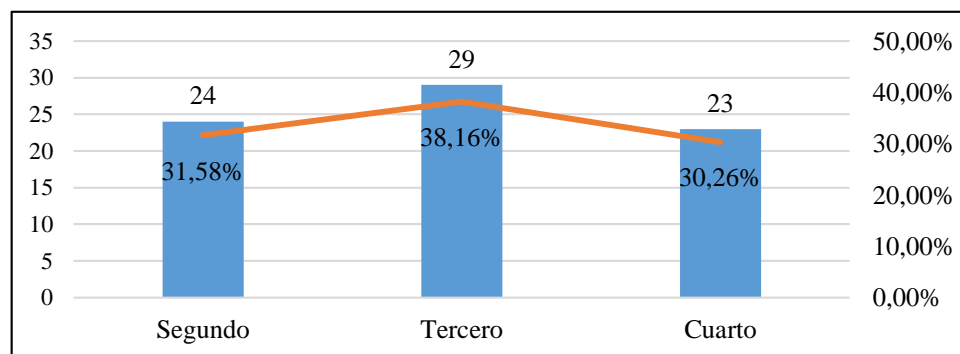
El diseño cuasi-experimental se refleja en la estructura del estudio al establecer un antes y un después de la implementación de la herramienta EDUCAPLAY, aunque sin grupos de control aleatorios. Este diseño permitió medir los cambios en el aprendizaje de lectoescritura en condiciones reales, evaluando el impacto de las actividades diseñadas y proporcionando evidencia empírica sobre la efectividad de la intervención. La integración de datos cuantitativos (resultados de encuestas y Alfa de Cronbach, tal como indica la **tabla 1**) y cualitativos (observaciones de los docentes y retroalimentación de los estudiantes) asegura una visión holística del fenómeno estudiado.

### 3. Resultados

Las preguntas de la encuesta fueron diseñadas para identificar los aspectos como la facilidad de uso de la herramienta, la motivación de los estudiantes y el impacto percibido en las habilidades de lectura y escritura. En cuanto a la población encuestada el resultado fue: Estudiantes un 38,16% un total de (29) estudiantes están en tercer año de educación básica, mientras que un 31,58% (24) en segundo año y el 30,26% (23) en cuarto año (**figura 1**) cuyas edades oscilan entre los 6 y 8 años.

**Figura 1**

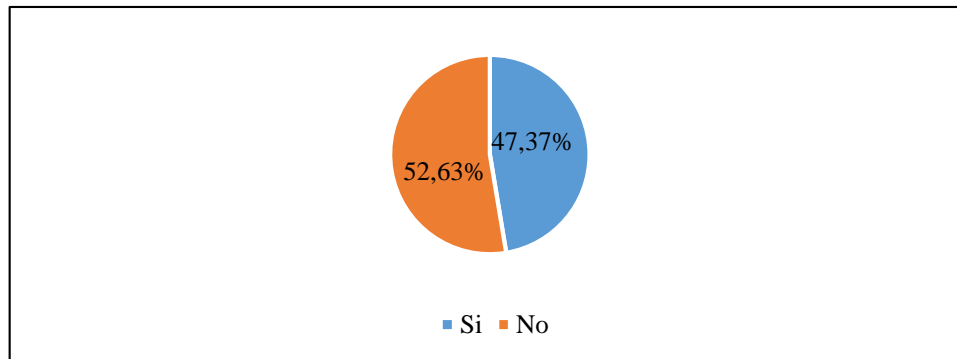
*Año de educación básica*



Con relación a la pregunta: ¿Sí anteriormente han usado la herramienta EDUCAPLAY para reforzar su aprendizaje, el 52,63% que son (40) indicaron que sí, mientras que el 47,37% (26).

**Figura 2**

*Uso de herramientas de aprendizaje*



En la siguiente investigación se presenta un análisis integral del diagnóstico actual de los estudiantes del uso de la herramienta digital EDUCAPLAY, destacando su impacto positivo en el desarrollo de habilidades de lecto-escritura. La **figura 2** y **tabla 2** refleja altos niveles de motivación y facilidad de uso, mientras que la tabla ofrece un desglose cuantitativo de las preguntas realizadas en la encuesta a los estudiantes.

**Tabla 2**

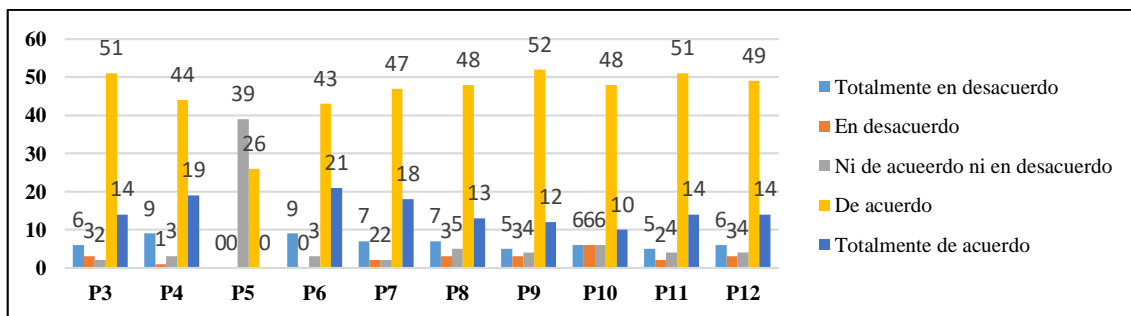
*Preguntas de investigación*

#	Pregunta
P1	Año de básica
P2	Uso de la herramienta educaplay
P3	Las actividades de la herramienta Educaplay fueron fáciles de usar y entender.
P4	Me sentí motivado/a al realizar las actividades de la herramienta Educaplay.
P5	El uso de la herramienta Educaplay hizo que el aprendizaje fuera más divertido.
P6	Las actividades de la herramienta Educaplay estaban bien alineadas con lo que hemos aprendido en clase
P7	Las actividades de la herramienta Educaplay me ayudaron a mejorar mis habilidades de lectura.
P8	Las actividades de la herramienta Educaplay me ayudaron a mejorar mis habilidades de escritura.
P9	Gracias a la herramienta Educaplay, puedo comprender mejor los textos que leo en clase.
P10	Siento que mi capacidad para escribir correctamente ha mejorado desde que utilizo la herramienta Educaplay.
P11	Considero que la herramienta Educaplay es una herramienta útil para reforzar mi aprendizaje de lectoescritura.
P12	Estoy satisfecho/a con mi progreso en lectura y escritura desde que utilizo la herramienta Educaplay.

Los resultados de la encuesta en la **figura 3**, revelaron que la accesibilidad y facilidad de uso son factores clave para cualquier herramienta didáctica en nivel elemental. En este caso 51 estudiantes que son el 67.11%, estuvieron de acuerdo y el 18.42% (14) totalmente de acuerdo en que las actividades de la herramienta digital EDUCAPLAY fueron fáciles de entender y utilizar. Esto indica que la interfaz y el diseño de las actividades son apropiados para estudiantes jóvenes, quienes generalmente requieren recursos intuitivos y de fácil navegación. La baja tasa de desacuerdo muestra que la herramienta digital EDUCAPLAY está cumpliendo con los requisitos básicos de accesibilidad. Esto es consistente con estudios de Oyarvide et al. (2024) y Jiménez et al. (2024), que destacan la usabilidad de plataformas educativas interactivas cuya facilidad de uso es un factor crucial para la aceptación de herramientas digitales en el aula, ya que permite que los estudiantes se concentren en el contenido en lugar de en la navegación de la plataforma. Este hallazgo demuestra que la herramienta digital EDUCAPLAY puede integrarse eficazmente en el aprendizaje diario en los estudiantes, sin que esto implique una recarga cognitiva.

**Figura 3**

*Diagnóstico del estado actual*



En lo referente a la motivación para realizar las actividades, se evidencio que la motivación es crucial en el aprendizaje de la lectoescritura, ya que afecta su disposición para involucrarse en actividades repetitivas. El 57.89% de los estudiantes está de acuerdo y un 25% totalmente de acuerdo en sentirse motivados al utilizar la herramienta digital EDUCAPLAY, lo que denota que la herramienta logra captar la atención y el interés de los estudiantes. Esto es importante, ya que la motivación les ayuda a tener un aprendizaje más profundo y sostenido. Este resultado coincide con la investigación de Simbaña (2024), quien concluye que la gamificación y los elementos interactivos en plataformas como la herramienta digital EDUCAPLAY incrementan la motivación estudiantil, lo que resalta el valor de esta como una herramienta motivacional. En lo concerniente a la diversión en el aprendizaje, los resultados revelan que la percepción de diversión en el aprendizaje a través de la herramienta EDUCAPLAY es mixta: el 34.21% está de acuerdo que el aprendizaje fue más divertido, pero el 51.32% se mantuvo neutral. Esto puede

dignificar que, si bien la herramienta EDUCAPLAY es útil, su formato podría no ser suficientemente atractivo para algunos estudiantes. En ese sentido, incluir más elementos interactivos podría aumentar el nivel de diversión y hacer el proceso de aprendizaje de lectoescritura aún más atractivo.

Investigaciones como la de Tequia et al. (2023) recomiendan que la gamificación tiene un potencial importante para hacer el aprendizaje más atractivo y lúdico. Sin embargo, la diferencia en la percepción de diversión podría deberse a que algunos estudiantes necesitan una variedad más amplia de actividades en la plataforma para mantener su interés, lo cual coincide con las recomendaciones de Delgado et al. (2022), que destacan que la efectividad de las herramientas digitales depende de su personalización y diversidad, por lo tanto, el uso adecuado de estas plataformas no solo desarrolla competencias digitales, sino que promueve un aprendizaje autónomo y adaptativo.

La pregunta 7, sobre la alineación de las actividades con el currículo es fuerte, ya que el 56.58% de los estudiantes está de acuerdo y el 27.63% totalmente de acuerdo en que las actividades están en sintonía con lo aprendido en clase. Esto es esencial, ya que permite a los estudiantes aplicar y consolidar los conocimientos adquiridos en el aula de manera coherente. La alta tasa de acuerdo demuestra que la herramienta digital EDUCAPLAY complementa bien el currículo de lectoescritura en el nivel elemental. Este resultado se alinea con el estudio de Jurado (2022), quien subraya que las herramientas digitales deben estar diseñadas para complementar y reforzar los contenidos curriculares para ser efectivas en el proceso educativo. Respecto al impacto en las habilidades de lectura, el 61.84% (47) de los estudiantes está de acuerdo en que la herramienta digital EDUCAPLAY ha contribuido a mejorar sus habilidades, y el 23.68% está totalmente de acuerdo. Esto indica un impacto positivo en la capacidad de comprensión lectora y en la fluidez, aspectos fundamentales en el aprendizaje de la lectoescritura. En lo referente al impacto en las habilidades de escritura, se obtuvo un dato similar a la lectura, donde el 63.16% de los estudiantes estuvo de acuerdo y el 17.11% totalmente de acuerdo en que EDUCAPLAY les ayudó a mejorar sus habilidades de escritura. Además, los resultados coinciden con el estudio de Zambrano & Chancay (2024) y Gómez & Pérez (2024), quienes encontraron que la implementación de herramientas digitales en la enseñanza de la lectoescritura favorece el aprendizaje autónomo y fomenta el desarrollo de habilidades fundamentales en niños de nivel elemental.

La pregunta 9 sobre la comprensión de textos en clase, revelo que el 68.42% de los estudiantes siente que su comprensión de los textos leídos en clase ha mejorado. Esto es crucial en el contexto del refuerzo de la lectoescritura, ya que muestra que los estudiantes no solo están practicando lectura y escritura, sino que también están desarrollando habilidades de comprensión lectora. Estos resultados coinciden con la investigación de Acuña-Torre et al. (2024), quienes hallaron que las plataformas digitales interactivas

pueden tener un impacto positivo en la comprensión lectora, ya que permiten que los estudiantes interactúen con el contenido y refuercen sus habilidades de comprensión en un ambiente estructurado. En la pregunta 10 sobre mejora en la escritura, la mayoría (63.16%) que son 48 estudiantes, está de acuerdo en que su capacidad para escribir correctamente ha mejorado desde que utilizó la plataforma, un porcentaje menor (13.16%) está totalmente de acuerdo. Esto refleja que, si bien hay una mejora general en las habilidades de escritura, la herramienta digital EDUCAPLAY podría incorporar actividades adicionales que aborden aspectos de ortografía y gramática de manera más intensiva, permitiendo a los estudiantes alcanzar un mayor nivel de precisión en sus escritos. Ulco & Baldeón (2020), sostienen que estas plataformas ofrecen un contexto interactivo donde los estudiantes pueden reforzar sus habilidades de forma regular, lo cual resulta en un progreso sostenido en habilidades de comprensión y escritura. Sin embargo, Plaza (2021) encontró que la mejora en la ortografía y gramática es menos significativa en este tipo de plataformas, lo cual concuerda con los resultados de EDUCAPLAY, donde algunos estudiantes aún muestran dificultad en escritura correcta. Esto sugiere que, aunque la herramienta digital EDUCAPLAY es útil para reforzar aspectos generales de la escritura, podría beneficiarse de módulos que aborden aspectos técnicos más específicos como la ortografía.

La pregunta 11, sobre la utilidad de la herramienta digital EDUCAPLAY en el refuerzo de lectoescritura reveló, que el 67.11% de estudiantes está de acuerdo y un 18.42% totalmente de acuerdo, por tanto, consideran que la herramienta digital EDUCAPLAY es útil para reforzar su aprendizaje de lectoescritura. Esto muestra una aceptación generalizada de la herramienta como un complemento educativo eficaz, que apoya y refuerza lo aprendido en el aula. La percepción de utilidad es un indicador de que la herramienta digital EDUCAPLAY está cumpliendo con sus objetivos en términos de proporcionar una plataforma que facilite el aprendizaje de estas habilidades fundamentales.

Finalmente, la pregunta 12 sobre la satisfacción con el progreso en lectoescritura es alta, con un 64.47% de los estudiantes de acuerdo y un 18.42% totalmente de acuerdo. Esto refleja que la Herramienta digital EDUCAPLAY no solo es una herramienta de aprendizaje, sino que también proporciona una sensación de avance y logro en los estudiantes. La satisfacción con el progreso es un indicador positivo de que los estudiantes están viendo resultados concretos y significativos en su aprendizaje, lo cual es crucial para mantener su motivación y su confianza en sus propias habilidades. Este nivel de satisfacción es fundamental para la adopción de tecnologías en el aula, ya que cuando los estudiantes perciben que están avanzando, están más dispuestos a continuar utilizando la herramienta. Como señalan Galarza et al. (2024), la satisfacción y la percepción de mejora son factores clave que impulsan la adopción de tecnologías educativas a largo plazo.

Esta planificación que provee un enfoque gradual y progresivo para ayudar a los estudiantes del nivel elemental a entender y utilizar palabras generadoras en su aprendizaje en la adquisición del código alfabético, con actividades que se aplicarán dentro del aula a través del uso del aplicativo EDUCAPLAY. Llanos (2022) indica que el método de palabras generadoras se enfoca en el sonido de las letras para la construcción de palabras, iniciando con palabras sencillas para ir construyendo más palabras.

Estas palabras, son fundamentales para la formación de vocabulario y la construcción de frases y textos, las mismas que serán trabajadas de forma gradual a lo largo de 12 semanas. A través de actividades dinámicas y el uso de herramientas digitales como el aplicativo EDUCAPLAY, se busca fomentar la comprensión lectora, la producción oral y escrita, y el desarrollo creativo en los estudiantes.

La propuesta de actualización y fortalecimiento Curricular del Ministerio de Educación (2014), indica que las palabras generadoras, son 3 series de palabras que recogen los 24 fonemas del castellano, por lo tanto, ayudan a formar otras palabras, teniendo un papel importante en el desarrollo de vocabulario y en la construcción de frases y textos.

Según el Ministerio de Educación (2014), el libro de Lengua y Literatura que se entregan a las diferentes instituciones de Educación General Básica contienen destrezas en base al desarrollo de las actividades planteadas tenemos la siguiente sistematización:

Como objetivo: Reforzar el uso de las palabras generadoras "mano", "dedo", "uña", "pie", "ratón", "jirafa", "lobo", "leche", "queso", "galleta", mediante diferentes actividades dentro del aula y el uso de la herramienta EDUCAPLAY, para el fortalecimiento del vocabulario, la comprensión lectora y la producción escrita y oral, a continuación, se presenta en la **tabla 3**.

**Tabla 3**

*Actividades de refuerzo didáctico de la lectoescritura en los estudiantes de nivel elemental*

Semana	Objetivo	Actividades	Evaluación en Educaplay
Semana 1	Introducir la primera palabra generadora y sus derivadas, comenzar con la escritura de la grafía de las letras m, n, a, o	1. Leer un cuento corto con las palabras "mano" y las palabras derivadas 2. Escribir las palabras aprendidas en la semana. 3. Juego de "Simón dice" y relaciona las columnas.	Mano <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/20301197-fomena_m.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/20301197-fomena_m.html</a>

**Tabla 3**

*Actividades de refuerzo didáctico de la lectoescritura en los estudiantes de nivel elemental (continuación)*

Semana	Objetivo	Actividades	Evaluación en Educaplay
Semana 2	Reforzar el vocabulario e Introducir la palabra generadora dedo y sus derivadas continuar con el trazo y escritura de las letras d, e.	1. Leer una historia sobre Ana y su pie. 2. Escribir oraciones con las palabras derivadas de mano y dedo 3. Juego de adivinanzas con las palabras derivadas de mano y dedo	Mano, dedo <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/21784888-juego-de-completar-la-palabra-dedo.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/21784888-juego-de-completar-la-palabra-dedo.html</a>
Semana 3	Introducción de la palabra generadora uña y sus derivadas y combinarlas con las ya conocidas.	1. Leer un cuento con "mano", "dedo", "uña". 2. Escribir las nuevas palabras en el cuaderno. 3. Crear frases usando todas las palabras.	Mano, dedo, uña <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/21785921-palabra-generadora-una.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/21785921-palabra-generadora-una.html</a>
Semana 4	Introducción de la palabra generadora pie, consolidar las nuevas palabras y fomentar la creación de oraciones.	1. Leer una historia que incluya el primer grupo de palabras generadoras "mano", "dedo", "uña", "pie". 2. Completa el juego de memoria con las palabras de la semana.	Mano, dedo, uña, pie. <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/21847087-palabra-generadora-pie.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/21847087-palabra-generadora-pie.html</a>
Semana 5	Desarrollar habilidades de escritura creativa y fortalecer el uso de las palabras en contexto.	1. Escribir una pequeña historia con "mano", "dedo", "uña", "pie" y lee a los compañeros 2. Realiza el crucigrama con las palabras aprendidas.	Mano, dedo, uña, pie. <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/21855061-palabra-genradora-pie-refuerzoe.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/21855061-palabra-genradora-pie-refuerzoe.html</a>
Semana 6	Ampliar vocabulario utilizando el segundo grupo de palabras generadoras ratón.	1. Utilizando el alfabeto móvil formar nuevas palabras, anotarlas en el cuaderno. 2. Escribir una historia utilizando las nuevas palabras. 3. Completa el test sobre las palabras aprendidas.	Ratón <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/21865055-reglas-del-uso-de-la-rr.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/21865055-reglas-del-uso-de-la-rr.html</a>

**Tabla 3**

*Actividades de refuerzo didáctico de la lectoescritura en los estudiantes de nivel elemental (continuación)*

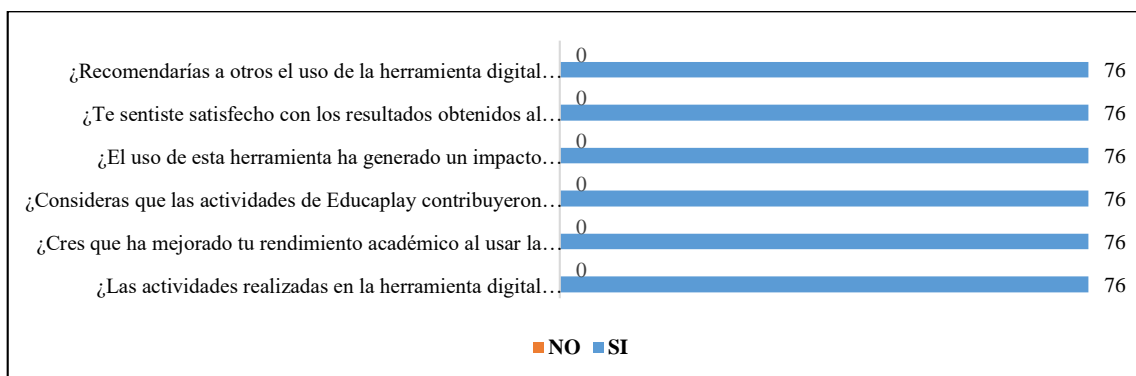
Semana	Objetivo	Actividades	Evaluación en Educaplay
Semana 7	Utilizar las palabras generadoras ratón y lobo en frases y oraciones.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Escribir oraciones a partir de la observación de imágenes utilizando las palabras "ratón", "lobo" y</li> <li>2. Observa las palabras, formas parejas y lee.</li> </ol>	Ratón, lobo <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/21860736-juego-de-parejas-palabras-con-r.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/21860736-juego-de-parejas-palabras-con-r.html</a>
Semana 8	Fomentar la escritura de frases y párrafos sencillos.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Escribir una carta a un amigo/a invitando a un zoológico utilizando las palabras "ratón", "lobo" y "jirafa".</li> <li>2. Leer la carta en clase, luego complete las oraciones.</li> </ol>	Ratón, lobo, jirafa. <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/21865390-completa-las-oraciones-con-l-b-j-r-f.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/21865390-completa-las-oraciones-con-l-b-j-r-f.html</a>
Semana 9	Practicar la escritura correcta de palabras comunes incrementando el tercer grupo de palabras generadoras, leche, queso, galleta.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Recordar el sonido de las letras que conforman las palabras generadoras leche, queso, galleta.</li> <li>2. Juego de "dictado de palabras" y revisión de la ortografía.</li> <li>3. Realiza el juego de memoria</li> </ol>	Leche, queso, galleta <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/21867439-palabra-generadora-leche-queso-galleta.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/21867439-palabra-generadora-leche-queso-galleta.html</a>
Semana 10	Identificar y analizar palabras generadoras en un texto.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Leer un cuento o texto breve y subrayar palabras generadoras y sus derivadas.</li> <li>2. Selecciona las palabras que se derivan de las generadoras.</li> </ol>	Mano, dedo, uña, pie, ratón, jirafa, lobo, leche, queso, galleta <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/22025626-juego-de-palabras-generadoras.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/22025626-juego-de-palabras-generadoras.html</a>
Semana 11	Fomentar la creatividad y la escritura autónoma con las palabras trabajadas.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Escribir una carta a un personaje ficticio usando todas las palabras.</li> <li>2. Juego de presentación de oraciones para crear cuentos.</li> </ol>	Mano, dedo, uña, pie, ratón, jirafa, lobo, leche, queso, galleta. <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/22044792-lectura-de-oraciones.htm">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/22044792-lectura-de-oraciones.htm</a>
Semana 12	Realizar un proyecto final que integre todas las palabras generadoras trabajadas.	<ol style="list-style-type: none"> <li>1. Crear un libro o mural con dibujos y frases usando todas las palabras.</li> <li>2. Presentación final del proyecto.</li> <li>3. Reflexión grupal sobre el aprendizaje.</li> </ol>	Mano, dedo, uña, pie, ratón, jirafa, lobo, leche, queso, galleta. <a href="https://es.educaplay.com/recursos-educativos/22045816-oraciones-con-palabras-aprendidas.html">https://es.educaplay.com/recursos-educativos/22045816-oraciones-con-palabras-aprendidas.html</a>

Esta planificación representa un enfoque sistemático y dinámico para desarrollar habilidades esenciales en la adquisición del código alfabético y la construcción de vocabulario en estudiantes de nivel elemental. A través de actividades interactivas, tanto en el aula como con el apoyo de herramientas digitales como EDUCAPLAY, se promueve el aprendizaje significativo, la creatividad y la integración de habilidades de lectura, escritura y expresión oral. El uso de palabras generadoras como eje central no solo facilita la comprensión y el uso práctico del lenguaje, sino que también refuerza la conexión entre el aprendizaje y el contexto cotidiano de los estudiantes, de la misma manera ayuda a desarrollar la oralidad de los estudiantes en sus primeros años de educación. Al culminar esta planificación, los estudiantes habrán fortalecido su capacidad para la identificación de sonidos y relacionarlos con sus grafías correspondientes, también podrán utilizar y ampliar su vocabulario, así como crear textos e historias que reflejen su progreso.

Finalmente, esta propuesta destaca la importancia de integrar actividades pedagógicas lúdicas y digitales en el proceso educativo, promoviendo un ambiente motivador y efectivo para el desarrollo integral de los estudiantes. En base a lo planteado se aplicaron las encuestas para valorar los resultados obtenidos una vez aplicada la propuesta.

**Figura 4**

*Post test verificación de la propuesta*



En la encuesta post test sobre la herramienta digital EDUCAPLAY, en la **figura 4** refleja un nivel de aceptación del 100% entre los encuestados, ya que todas las preguntas obtuvieron 76 respuestas afirmativas y ninguna respuesta negativa, lo que significa una percepción completamente positiva de la plataforma. Este resultado demuestra que Educaplay capto el interés de los estudiantes y cumplió con sus expectativas en términos de aprendizaje y motivación.

En cuanto a la evaluación por pregunta, todos los estudiantes contestaron que las actividades en Educaplay fueron motivadoras y que la herramienta contribuyó a mejorar su rendimiento académico. Además, el total de los encuestados consideró que esta

herramienta fortaleció sus habilidades de lectoescritura y tuvo un impacto positivo en su aprendizaje. Asimismo, la satisfacción con los resultados obtenidos fue absoluta, y cada uno de los estudiantes recomendaría el uso de la herramienta a otros.

Estos resultados reflejan que esta herramienta no solo es bien recibida, sino que también es percibida como una herramienta efectiva para el aprendizaje. La ausencia de respuestas negativas revela que los estudiantes encuentran valor en la plataforma y que esta ha cumplido con sus expectativas en términos de enseñanza y desarrollo académico.

Dado el éxito de la herramienta, se pueden considerar oportunidades para expandir su uso y mejorar aún más la experiencia. Por lo tanto, es recomendable incluir en futuras encuestas preguntas abiertas que permitan recopilar información cualitativa sobre aspectos específicos que los estudiantes consideran más útiles o que podrían mejorarse, en vista que esto permitirá profundizar en la experiencia y a optimizar aún más la plataforma.

En conclusión, la encuesta evidencia un respaldo total hacia Educaplay, lo que indica que es una herramienta altamente efectiva y bien valorada por los estudiantes. Se recomienda continuar con su implementación y considerar estrategias para mantener su nivel de aceptación, así como explorar nuevas funcionalidades que puedan enriquecer aún más el proceso de aprendizaje.

#### 4. Conclusiones

- En conclusión, los resultados de la investigación muestran que la Herramienta digital EDUCAPLAY es una herramienta efectiva y que sería bien recibida por los estudiantes de nivel elemental para el refuerzo de habilidades de lectoescritura. La mayoría de los estudiantes acotaron que las actividades serán accesibles y fáciles de usar, lo cual facilita la navegación y permite que se concentren en el aprendizaje sin distracciones técnicas. Además, la Herramienta digital EDUCAPLAY logra captar la atención y motivación de los estudiantes, lo cual es crucial en esta etapa educativa. La motivación contribuye a un aprendizaje más profundo y sostenido, y esta investigación respalda la idea de que el componente lúdico e interactivo de EDUCAPLAY resulta en una mayor implicación de los estudiantes.
- Asimismo, los estudiantes aprecian la herramienta digital EDUCAPLAY a la contribución positivamente en la mejora de sus habilidades de lectura y escritura. La herramienta no solo facilita la comprensión de textos y el aprendizaje autónomo, sino que también permite a los estudiantes reforzar conceptos vistos en clase, generando conexiones claras, dinámicas y prácticas entre el currículo y las actividades en línea. Se considera que esta herramienta, podría optimizar ciertos aspectos técnicos, como actividades que se enfoquen más en la ortografía y

gramática para mejorar aún más las habilidades de escritura en diferentes contextos educativos.

### 5. Conflicto de intereses

Los autores declaran que no existe conflicto de intereses en relación con el artículo presentado.

### 6. Declaración de contribución de los autores

Todos autores contribuyeron significativamente en la elaboración del artículo.

### 7. Costos de financiamiento

La presente investigación fue financiada en su totalidad con fondos propios de los autores.

### 8. Referencias Bibliográficas

Acosta Guanoquiza, C. O., Mejía Alban, G. M., Ramírez Gutiérrez, C. V., & Reigosa Lara, A. (2024). Herramientas digitales para fortalecer la metodología de enseñanza de los docentes. *Ciencia Digital*, 8(3), 161–178.

<https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v8i3.3144>

Acuña-Torres, L., Alvarado Trujillo, A., & Medina Hermosilla, D. (2024). Impacto de la pizarra digital interactiva en la comprensión lectora de estudiantes de primaria. *Revista Invecom - Estudios Transdisciplinarios en Comunicación y Sociedad*, 5(3).

<https://revistainvecom.org/index.php/invecom/article/view/3446/614>

Aguirre, G., & Garces, M. (2015). *Desarrollo de actividades educativas multimedia con herramienta Educaplay para cuarto año de educación general básica* [Tesis, Universidad Técnica de Machala, Machala, Ecuador].

<https://repositorio.utmachala.edu.ec/bitstream/48000/4218/1/CD00521-2015-TRABAJO%20COMPLETO.pdf>

Blanco Fernández, J., M. (2015). La alfabetización en contextos escolares multiculturales: particularidades sociolingüísticas y psicolingüísticas del bialfabetismo. *Revista Cálamo*. 64, 1-9.

<https://dialnet.unirioja.es/descarga/articulo/7432137.pdf>

Concha Abarca, J., Quispe Choque, M. E., & Quispe Choque, M. (2023). Importancia del uso de las herramientas digitales en la inclusión educativa. *Horizontes. Revista de Investigación en Ciencias de la Educación*, 7(29), 1374–1386.

<https://doi.org/10.33996/revistahorizontes.v7i29.598>

- Delgado Togra, D. S., Martínez Chávez, T. M., & Tigrero Vaca, J. W. (2022). Desarrollo de competencias digitales del profesorado mediante entornos virtuales. *Revista Latinoamericana de Estudios Educativos*, 52(3), 291–310. <https://doi.org/10.48102/rlee.2022.52.3.512>
- Galarza, M., Argudo, S., Anzules, J., & Yáñez, X. (2024). Impacto de Educaplay en la motivación del aprendizaje de las operaciones básicas fundamentales en matemáticas en estudiantes de EGB del colegio Juan Montalvo. *Polo del Conocimiento*, 9(4), 2830-2848. <https://polodelconocimiento.com/ojs/index.php/es/article/download/7093/pdf>
- Gómez, L. F., & Pérez, M. J. (2024). Integración de herramientas digitales en la educación básica: Un estudio de caso. *Conciencia Digital*, 5(2), 45–60. <https://doi.org/10.33262/concienciadigital.v5i2.3116>
- Gómez, L., & Rivas, M. (2021). *Educaplay como herramienta didáctica de gamificación para el mejoramiento de la lectura y escritura en el grado segundo* [Tesis maestría, Universidad de Santander, Bogotá, Colombia]. <https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/7030>
- Instituto Nacional de Evaluación Educativa. (2018). *Resultados PISA para el desarrollo*. [https://www.evaluacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/12/CIE\\_InformeGeneralPISA18\\_20181123.pdf](https://www.evaluacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2018/12/CIE_InformeGeneralPISA18_20181123.pdf)
- Jiménez Díaz, D. M., Alarcón Iza, P. E., Noriega, J. E., & Sánchez Andrade, V. (2024). Incidencia de Educaplay como estrategia gamificada en la enseñanza de técnicas de metacognición en Lengua y Literatura para educación básica superior. *Ciencia Digital*, 8(4), 23–37. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v8i4.3204>
- Jurado Enríquez, E. L. (2022). Educaplay. Un recurso educativo de valor para favorecer el aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Cubana de Educación Superior*, 41(2). [http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_arttext&pid=S0257-43142022000200012&lng=es&tlng=es](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142022000200012&lng=es&tlng=es).
- Llanos Camacho, N. L. (2022). *El método de la palabra generadora y el aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes de segundo grado paralelos A y B de la Unidad Educativa Jaime Roldós Aguilera de la provincia de Santo Domingo de los Tsáchilas* [Tesis de pregrado, Universidad Técnica de Ambato, Ambato, Ecuador]. <https://repositorio.uta.edu.ec/items/705fce38-2092-4daf-8412-e02d92601a3a>

- Ministerio de Educación (2014), *Lengua y Literatura. Guía del docente. Segundo año. Programas de Escuelas Lectoras, Área de Educación*.  
<https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2014/09/LENGUA-Y-LITERATURA-2-DOCENTE.pdf>
- Oyarvide, N., Canchingre, E., Oyarvide, R., Oyarvide, H., & Racines, T. (2024). Factores influyentes para el uso de herramientas digitales en estudiantes universitarios. *Revista Científica de Salud y Desarrollo Humano*, 5(2), 346–366.  
<https://doi.org/10.61368/r.s.d.h.v5i2.141>
- Plaza, H. (2021). *Influencia del uso de plataformas digitales en la lecto escritura para el desarrollo cognitivo en los estudiantes de octavo año de educación general básica. Caso de estudio: Unidad Educativa Monseñor Juan Wiesneth* [Tesis de pregrado, Universidad Estatal de Milagro, Los Ríos, Ecuador].  
<http://repositorio.unemi.edu.ec/handle/123456789/5771>
- Robles Garrote, P., & Rojas, M. del C. (2015). La validación por juicio de expertos: dos investigaciones cualitativas en Lingüística aplicada. *Revista Nebrija de Lingüística Aplicada*, 18. [https://www.nebrija.com/revista-linguistica/files/articulosPDF/articulo\\_55002aca89c37.pdf](https://www.nebrija.com/revista-linguistica/files/articulosPDF/articulo_55002aca89c37.pdf)
- Robles Verdugo, D. I., & Sandoval Ceja, M. (2024). La influencia de las tecnologías en educación primaria. *Formación Estratégica*, 8(2), 18–34.  
<https://formacionestrategica.com/index.php/foes/article/view/125>
- Romo Padilla, G. M., Rubio Caicedo, C. C., Gómez Rodríguez, V. G., & Nivel Cornejo, M. A. (2023). Herramientas digitales en el proceso enseñanza-aprendizaje mediante revisión bibliográfica digital. *Polo del Conocimiento*, 8(10), 313–344.  
<https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9205944>
- Simbaña Gutiérrez, A. M. (2024). *Estrategias de gamificación para la optimización del aprendizaje de lengua y literatura en cuarto grado en la Escuela Estancia Pecos, Loja 2024*. [Tesis de maestría, Universidad Nacional de Loja, Loja, Ecuador]. <https://dspace.unl.edu.ec/jspui/handle/123456789/31231>
- Soledispa, C., Delgado, A., Lindao, M., & Roca, C. (2023). Educative Educaplay a multimedia platform to create educational activities. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(5), 3997–4028.  
[https://doi.org/10.37811/cl\\_rcm.v7i5.8007](https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i5.8007)
- Tequia Verdugo, M. A., Jaime Rojas, M. I., & Zabala Tapias, N. A. (2023). *Fortalecimiento de las habilidades de comprensión lectora mediante la estrategia metacognitiva gamificada en Educaplay para los estudiantes del*

*grado quinto* [Tesis de maestría, Universidad de Cartagena, Boyacá, Colombia].  
<https://repositorio.unicartagena.edu.co/entities/publication/ec4fb13e-b5bc-4813-9788-9783ffa77005>

Ulco, E., & Baldeón, P. (2020). Information and communication technologies and its influence on literacy. *Conrado*, 16(73), 426-433.

[http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci\\_abstract&pid=S1990-86442020000200426](http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_abstract&pid=S1990-86442020000200426)

Vargas, M. (2021). Mediation of the educaplay platform for the learning of reading comprehension in third-grade students. *Dialectica*, 2(18), 227-240.

<http://historico.upel.edu.ve:81/revistas/index.php/dialectica/article/download/9574/6050>

Vega Rivera, G. A. (2024). Impacto del TDAH en el aprendizaje de estudiantes en edad escolar: una revisión sistemática. *Revista San Gregorio*, 1(57), 199-219.

<https://doi.org/10.36097/rsan.v1i57.2329>

Zambrano Mera, I. E., & Chancay García, L. . (2024). Impacto de las tecnologías digitales en el aprendizaje y la enseñanza en entornos educativos. *Revista*

*Qualitas*, 28(28), 054-068. <https://doi.org/10.55867/qual28.04>

El artículo que se publica es de exclusiva responsabilidad de los autores y no necesariamente reflejan el pensamiento de la **Revista Conciencia Digital**.



El artículo queda en propiedad de la revista y, por tanto, su publicación parcial y/o total en otro medio tiene que ser autorizado por el director de la **Revista Conciencia Digital**.



#### Indexaciones

