

**Implementation of Educaplay as an Interactive Resource to Strengthen
the Teaching-Learning Process of Language and Literature in 5th Grade
EGB Students**

**Implementación de Educaplay como recurso interactivo para fortalecer el
proceso de enseñanza-aprendizaje de Lengua y Literatura en estudiantes
de 5to EGB**

Autores:

**Panezo-Caicedo, Lidia Gisella
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR (UBE)
Ecuador**



**lgpanezoc@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0000-0003-1097-1903>**

**Panezo-Caicedo, Nison Arnelio
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR (UBE)
Ecuador**



**napanezoc@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0006-0619-360X>**

**Jurado-Martínez, María Gabriela
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR (UBE)
Ecuador**



**mgjuradom@ube.edu.ec
<https://orcid.org/0009-0007-3383-772X>**

**Sanchez-Andrade, Virginia Jacqueline
UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DEL ECUADOR (UBE)
Ecuador**



**vsancheza@ube.edu.ec
<http://orcid.org/0000-0001-9233-243X>**

Fechas de recepción: 04-JUL-2025 aceptación: 04-AGO-2025 publicación: 30-SEP-2025



**<https://orcid.org/0000-0002-8695-5005>
<http://mqrinvestigar.com/>**



Resumen

El presente trabajo tiene como propósito proponer la utilización de Educaplay como una herramienta interactiva para fortalecer las habilidades lingüísticas en estudiantes de quinto año de Educación General Básica. Se empleó un enfoque mixto con un diseño preexperimental, aplicando mediciones pretest y postest sin grupo de control. La muestra estuvo conformada por 25 estudiantes de quinto año y una docente de la asignatura de Lengua y Literatura. Se utilizaron cuatro instrumentos: un pretest, un postest, un cuestionario y una entrevista. Los resultados del diagnóstico inicial revelaron dificultades en comprensión lectora, expresión escrita, ortografía y asimilación de conceptos, así como una baja motivación hacia la asignatura. Con el fin de abordar estas dificultades, se diseñaron actividades interactivas mediante Educaplay orientadas al fortalecimiento de las habilidades lingüísticas. Tras la implementación de la propuesta, se evidenció una mejora significativa en dichas habilidades, reflejada en un aumento de calificaciones por encima del mínimo aprobatorio de 7,00, en comparación con los resultados anteriores. Además, se registró un notable incremento en la motivación y participación de los estudiantes, quienes mostraron una actitud más activa hacia el aprendizaje. La docente a cargo resaltó la utilidad de la herramienta para dinamizar las clases y propiciar un entorno de aprendizaje más interactivo. En síntesis, el empleo de Educaplay como recurso interactivo contribuye al desarrollo de las habilidades lingüísticas y estimula el interés de los estudiantes.

Palabras clave: Educaplay; herramienta interactiva; habilidades lingüísticas; comprensión lectora; expresión escrita



Abstract

The aim of this study is to propose the use of Educaplay as an interactive tool to strengthen language skills in fifth-grade students of Basic General Education. A mixed-method approach was adopted, using a pre-experimental design with pretest and posttest measurements without a control group. The sample consisted of 37 fifth-grade students and one Language and Literature teacher. Four instruments were used: a pretest, a posttest, a questionnaire, and an interview. The initial diagnostic phase revealed difficulties in reading comprehension, written expression, spelling, and concept assimilation, as well as low motivation towards the subject. To address these issues, interactive activities were developed using Educaplay to enhance students' language skills. After the proposal was implemented, a significant improvement in these skills was observed, reflected in an increase in grades above the minimum passing score of 7.00, compared to the previous results. Moreover, a noticeable rise in student motivation and participation was reported, with learners showing a more active attitude toward the learning process. The teacher highlighted the effectiveness of the tool in making classes more dynamic and fostering a more engaging learning environment. In conclusion, the use of Educaplay as an interactive resource enhances the development of language skills and increases student motivation.

Keywords: Educaplay, interactive tool; language skills; reading comprehension; written expression



Introducción

El desarrollo de las habilidades lingüísticas constituye un componente esencial en la formación académica, ya que fortalece la capacidad comunicativa, el pensamiento crítico y el desempeño general del estudiantado. En el contexto ecuatoriano, el Currículo Nacional (2016) subraya la importancia de consolidar competencias clave como la lectura comprensiva, la escritura y la ortografía dentro del nivel de Educación General Básica. No obstante, los estudiantes de quinto año de EGB evidencian limitaciones en estas áreas. Aunque el promedio general en todas las materias es de 8,63, se presenta una dificultad particular en la asignatura de Lengua y Literatura, donde apenas alcanzan el mínimo requerido, lo cual ha incidido negativamente en su rendimiento global en esta materia.

Diversos factores respaldan la necesidad urgente de explorar académicamente este fenómeno. Potenciar las capacidades lingüísticas es determinante para alcanzar un desempeño óptimo en la asignatura de Lengua y Literatura, además de incidir directamente en el aprendizaje transversal. La habilidad para leer comprensivamente y expresarse por escrito es crucial para acceder al conocimiento de otras materias del currículo escolar. Asimismo, dichas competencias están directamente relacionadas con el desarrollo del pensamiento crítico, la creatividad y la argumentación.

Las limitaciones derivadas del uso continuado de metodologías convencionales requieren una evaluación más profunda desde una mirada crítica. Investigaciones actuales permiten examinar cómo las prácticas pedagógicas vigentes pueden estar incidiendo en la desmotivación y bajo rendimiento estudiantil. En particular, los problemas de comprensión lectora, escritura y procesamiento de información pueden estar estrechamente ligados a enfoques de enseñanza repetitivos y poco atractivos para los estudiantes, como lo señalan Cassany (2021).

Las investigaciones educativas bien fundamentadas pueden aportar significativamente a la formulación de políticas institucionales y nacionales, orientadas a mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje. Este tipo de estudios no solo permiten generar aportes teóricos relevantes, sino también prácticas pedagógicas efectivas respaldadas por evidencia, con impactos positivos en las destrezas lingüísticas. Además, la difusión de estos hallazgos representa un aporte tanto para la comunidad educativa local como para el entorno académico



más amplio, propiciando un diálogo constante sobre cómo optimizar la enseñanza de la lengua materna.

Uno de los antecedentes destacados es el trabajo de Guaita (2024), quien demuestra que la implementación de métodos innovadores y el uso de plataformas digitales son efectivos para mejorar las capacidades lingüísticas. Los recursos tecnológicos interactivos están sustentados en enfoques constructivistas, los cuales ubican al estudiante como protagonista del aprendizaje, fomentando su autonomía, participación y apropiación del conocimiento. A diferencia de los métodos tradicionales, los cuales, como señala Murillo (2021), se enfocan en una transmisión unidireccional, estas herramientas promueven aprendizajes más activos y motivadores.

La integración de espacios digitales de aprendizaje brinda oportunidades didácticas más atractivas y centradas en el estudiante (Jurado, 2022). Por tal motivo, la presente investigación propone el uso de Educaplay como una herramienta interactiva que permita reforzar las competencias lingüísticas de los estudiantes de quinto año de EGB, promoviendo una práctica pedagógica dinámica y participativa.

Educaplay es una plataforma digital que facilita la creación de diversas actividades como sopas de letras, trivias, cuestionarios y mapas conceptuales. Esta variedad de ejercicios promueve un enfoque activo del aprendizaje, lo cual estimula la motivación del alumno y facilita la construcción del conocimiento. Según Sani (2024), el uso de elementos lúdicos y digitales dentro del aula puede incidir positivamente en el fortalecimiento de las habilidades de lectura y escritura, permitiendo que los estudiantes desarrollen procesos mentales más reflexivos y autónomos.

El uso de plataformas digitales ha transformado la manera en que se enseña y aprende, promoviendo una pedagogía más activa y consciente. En el caso de la asignatura de Lengua y Literatura, Morales (2021) evidenció que la tecnología permite incorporar múltiples recursos como textos, videos o ejercicios interactivos, elevando la motivación y mejorando habilidades clave como la comprensión lectora y la redacción. Asimismo, estas herramientas posibilitan retroalimentación inmediata y fomentan la autorregulación, lo que impulsa la autonomía en el aprendizaje (Soledispa et al., 2023).



Murillo (2021) destaca que la incorporación de dinámicas más participativas en el aula tiene un impacto favorable en el desarrollo de destrezas cognitivas, ya que responde a la diversidad de estilos de aprendizaje. El uso de plataformas digitales dentro de metodologías activas ha modificado significativamente las prácticas docentes actuales, permitiendo articular un aprendizaje conceptual con uno experiencial mediante recursos interactivos y juegos educativos.

Cuando Educaplay se articula con enfoques metodológicos activos, el proceso de aprendizaje se convierte en una experiencia más lúdica y significativa. Esto brinda al estudiante la posibilidad de trabajar conceptos de forma autónoma, como lo proponen Calderón et al. (2022). Su diseño gamificado favorece la motivación intrínseca y la asimilación de contenidos, mejorando aspectos como la ortografía, el léxico y la comprensión lectora (Morales, 2021). Según Barriga y Guagchinga (2025), el uso de esta plataforma responde a teorías educativas actuales, como el constructivismo, que considera el conocimiento como una construcción activa basada en la práctica, la interacción social y el uso contextualizado de los contenidos.

Chuquitarco (2024) afirma que la gamificación a través de plataformas como Educaplay fortalece el compromiso, la motivación y el rendimiento de los estudiantes, integrando elementos lúdicos que convierten el aprendizaje en un proceso más significativo. Estas herramientas permiten trabajar aspectos como la organización de ideas, la argumentación y el uso adecuado del lenguaje, lo cual resulta especialmente útil en el área de Lengua y Literatura.

El uso de tecnologías digitales impulsa la autonomía, el pensamiento crítico y el trabajo colaborativo, componentes fundamentales para afrontar los desafíos educativos contemporáneos. La combinación de Educaplay con propuestas pedagógicas activas potencia el aprendizaje significativo, ayudando a conectar los nuevos conocimientos con los saberes previos del estudiante. Vargas y Espinoza (2024) sostienen que esta plataforma, al ofrecer múltiples opciones interactivas, propicia el aprendizaje autónomo y refuerza las habilidades lingüísticas de manera efectiva.

Respecto al impacto de Educaplay en la asignatura de Lengua y Literatura, Amores (2020) encontró que su uso mejora la comprensión de textos y la capacidad de redacción, ya que sus



actividades ayudan a identificar ideas clave, corregir errores y enriquecer el vocabulario. Por su parte, Jurado (2022) indica que el empleo de estas herramientas incrementa la motivación del estudiante y, en consecuencia, mejora su rendimiento. Soledispa et al. (2023) concluyen que incorporar Educaplay en el aula contribuye a desarrollar las competencias lingüísticas básicas requeridas por el currículo educativo.

A partir de lo expuesto, surge la siguiente pregunta investigativa: ¿De qué manera se pueden fortalecer las competencias lingüísticas en los estudiantes de quinto año de Educación General? De este planteamiento se derivan los objetivos de la presente investigación. Objetivo general: proponer el uso de Educaplay como recurso interactivo para mejorar las destrezas lingüísticas en los estudiantes de quinto año de EGB de la Unidad Educativa “Quito Luz De América”. Objetivos específicos: 1. Diagnosticar el nivel de desarrollo lingüístico de los estudiantes; 2. Diseñar actividades didácticas en Educaplay que estimulen dichas habilidades; y 3. Validar la propuesta evaluando su impacto en el proceso educativo de los estudiantes.

Materiales y métodos

2.1. Enfoque y tipo de investigación

La presente investigación se desarrolló en una institución educativa ubicada en la provincia de Esmeraldas, Ecuador. Se aplicó un enfoque metodológico mixto, que permitió integrar herramientas tanto cuantitativas como cualitativas, facilitando así una comprensión más profunda y holística del fenómeno educativo examinado (Creswell & Clark, 2018).

El tipo de diseño empleado corresponde al preexperimental, con aplicación de pretest y postest en un único grupo, sin la presencia de un grupo de control. Esta estrategia hizo posible establecer comparaciones antes y después de la intervención con Educaplay, dentro del mismo conjunto de estudiantes. Dicha modalidad es pertinente en contextos educativos reales donde no es posible controlar todas las variables externas. Como afirman Sampieri et al. (2020), este diseño permite obtener resultados significativos siempre que se analice cuidadosamente la evolución del grupo intervenido.

2.2. Población y muestra

La población objetivo estuvo conformada por 25 estudiantes de quinto año de Educación General Básica, paralelo “A”, del subnivel medio. La selección de la muestra se realizó mediante muestreo no probabilístico por conveniencia, considerando las características específicas del grupo y su disponibilidad para participar en todas las fases del estudio, lo que permitió un seguimiento detallado del proceso investigativo. La inclusión de la totalidad del grupo garantiza la validez representativa del estudio (Hernández & Mendoza, 2018).

Asimismo, se consideró la participación de la docente responsable del área de Lengua y Literatura, quien aportó información cualitativa clave a través de una entrevista. Su contribución fue fundamental para entender el enfoque pedagógico aplicado previamente y valorar los cambios observados durante el desarrollo de la intervención.

2.3. Instrumentos de recolección de información

Se diseñaron y validaron cuatro instrumentos: una prueba diagnóstica (pretest), una evaluación final (postest), un cuestionario de satisfacción para los estudiantes y una entrevista dirigida a la docente. Los aspectos evaluados incluyeron: lectura comprensiva, redacción, ortografía, comprensión conceptual, motivación e interés por la asignatura.

El cuestionario de satisfacción constó de 10 ítems con una escala Likert de cinco niveles, donde 1 significaba “Totalmente en desacuerdo” y 5 “Totalmente de acuerdo”. Las dimensiones contempladas fueron: satisfacción general, intención de seguir utilizando la herramienta, facilidad de uso, pertinencia pedagógica, motivación y percepción de mejora en el rendimiento.

2.4. Procedimiento metodológico

El procedimiento metodológico se estructuró en cuatro etapas principales:

- **Diagnóstico inicial:** Se aplicó una prueba escrita para identificar el nivel inicial de desempeño en las habilidades lingüísticas evaluadas.
- **Diseño y ejecución de la propuesta:** En función de los resultados del diagnóstico, se diseñaron cuatro actividades con Educaplay, orientadas al fortalecimiento de habilidades como la comprensión lectora, la escritura, la ortografía y la motivación. Las actividades integraron elementos lúdicos como trivias, sopas de letras y ejercicios de emparejamiento. La intervención tuvo una duración de cuatro semanas,

desarrollándose durante el horario normal de clases y reemplazando parcialmente las metodologías tradicionales.

- **Evaluación final:** Se aplicó el postest con instrumentos similares a los del diagnóstico inicial, lo que permitió contrastar los avances. También se aplicó el cuestionario de satisfacción estudiantil y se llevó a cabo una entrevista a la docente, con el objetivo de evaluar la efectividad de la propuesta desde su perspectiva y los cambios observados en sus estudiantes.

Resultados

Los datos cuantitativos fueron organizados en tablas, y tratados mediante estadística descriptiva, con énfasis en porcentajes y promedios para comparar los resultados antes y después de la intervención. Esto permitió evaluar el impacto del uso de Educaplay en el desarrollo de las competencias lingüísticas y en la motivación de los estudiantes hacia la asignatura.

El componente cualitativo, basado en la entrevista a la docente, fue analizado mediante un enfoque sistemático para extraer significados en relación al contexto educativo. El procedimiento seguido fue el siguiente:

- a) Transcripción detallada de la entrevista, incluyendo pausas, entonaciones y expresiones clave.
- b) Lectura comprensiva de la transcripción para identificar patrones, temas recurrentes y observaciones iniciales.
- c) Codificación del contenido mediante categorías emergentes obtenidas inductivamente.
- d) Agrupación de los códigos en grandes categorías que reflejen temas comunes.
- e) Interpretación crítica de los datos, vinculándolos con los objetivos de investigación y el marco teórico.
- f) Triangulación de resultados con los datos cuantitativos obtenidos y con estudios previos, para fortalecer la validez de los hallazgos.

Los resultados se presentan en tres secciones diferenciadas, de acuerdo con los objetivos específicos planteados en este trabajo. Cada sección incluye talas explicativas y análisis



descriptivos que permiten visualizar el impacto de la intervención pedagógica, proporcionando una base empírica para sustentar las conclusiones del estudio.

3.1 Diagnóstico inicial

Diagnóstico de habilidades lingüísticas de los estudiantes de quinto año de Educación General Básica

Tabla 1. Resultados del pretest por dimensión lingüística (n=25)

Dimensión evaluada	Puntaje promedio	Interpretación general
Motivación e interés	7,2	Nivel medio de motivación; requiere refuerzo para mayor implicación.
Asimilación de conceptos	7,0	Comprensión básica; se recomienda profundización conceptual.
Expresión escrita y ortografía	7,4	Desempeño adecuado; se sugiere continuar el fortalecimiento.
Comprensión lectora	6,8	Dimensión más débil; requiere intervención prioritaria.

Fuente: Elaboración propia

La tabla 1 muestra los promedios obtenidos por los estudiantes en las cuatro dimensiones evaluadas durante la fase diagnóstica: motivación e interés, asimilación de conceptos, expresión escrita y ortografía, y comprensión lectora. En la dimensión de motivación e interés, el grupo alcanzó una media de 7,2, lo que refleja un nivel de implicación moderado hacia la asignatura, señalando la necesidad de estrategias que estimulen el compromiso y entusiasmo estudiantil.

En cuanto a la asimilación de conceptos, el promedio fue de 7,0, lo que indica que los estudiantes tienen un dominio inicial de los contenidos abordados. Este resultado revela una comprensión superficial que podría profundizarse mediante metodologías más interactivas y contextualizadas que favorezcan la interiorización significativa de los aprendizajes.

La dimensión de expresión escrita y ortografía registró un puntaje promedio de 7,4, posicionándose como la más alta entre las evaluadas. A pesar de ello, el fortalecimiento de esta competencia sigue siendo prioritario, especialmente para mejorar la coherencia, corrección gramatical y el desarrollo de una voz propia en los textos producidos por los estudiantes.



Por su parte, la comprensión lectora obtuvo una media de 6,8, siendo la calificación más baja entre todas las dimensiones analizadas. Esto sugiere que los estudiantes presentan dificultades para interpretar textos, identificar ideas principales y secundarias, o inferir significados. Dado que esta habilidad es transversal y crucial para el aprendizaje global, se requiere una atención pedagógica especial.

En términos generales, los resultados reflejan un nivel aceptable en las competencias lingüísticas, aunque por debajo del nivel óptimo. El rendimiento en expresión escrita y ortografía es relativamente mejor, mientras que la comprensión lectora constituye la mayor debilidad. Considerando que en el sistema educativo ecuatoriano una calificación de 7 representa el mínimo aprobatorio y una nota superior a 8 se considera satisfactoria, estos resultados evidencian la necesidad de implementar recursos y metodologías que impulsen el interés por la lectura y el desarrollo profundo de habilidades lingüísticas esenciales.

3.1.1. Propuesta de actividades interactivas con Educaplay

Con base en los resultados del diagnóstico inicial, se diseñaron cuatro actividades didácticas implementadas mediante la plataforma Educaplay, orientadas al fortalecimiento de las habilidades lingüísticas en estudiantes de quinto año de Educación General Básica. Las actividades se estructuraron en torno a cuatro dimensiones clave: comprensión lectora, expresión escrita y ortografía, asimilación de conceptos, y motivación académica. A continuación, se describen las actividades aplicadas, incluyendo sus objetivos, dinámica pedagógica y enlace activo a la herramienta interactiva.

Actividad 1: “Aventura en la Lectura” – Trivia de Comprensión Lectora


- Habilidad trabajada: Comprensión lectora
- Descripción: Se propone un texto breve adecuado para la edad de los estudiantes, seguido de preguntas de opción múltiple relacionadas con su contenido.
- Objetivo: Desarrollar la comprensión lectora mediante la identificación de ideas centrales y detalles específicos.
- Dinámica: Los estudiantes se organizan en grupos y responden las preguntas en el menor tiempo posible. Se asigna puntuación según precisión y rapidez.

 [Ir a la actividad en Educaplay](#)



Actividad 2: “Crea tu historia” – Emparejamiento de palabras y redacción

- Habilidad trabajada: Expresión escrita y ortografía
- Descripción: Los estudiantes deben seleccionar palabras correctamente escritas y asociarlas con imágenes o definiciones. Luego redactan oraciones o pequeños textos con esas palabras.
- Objetivo: Reforzar la ortografía y enriquecer el vocabulario mediante la escritura creativa.
- Dinámica: Trabajo en equipos. Al finalizar el emparejamiento, cada grupo comparte su texto con el resto de la clase.

 [Ir a la actividad en Educaplay](#)


Actividad 3: “Sopa de Letras Temática” – Vocabulario de Lengua y Literatura

- Habilidad trabajada: Asimilación de conceptos
- Descripción: Se presenta una sopa de letras con términos esenciales del área de Lengua y Literatura (como género narrativo, personaje, narrador, etc.).
- Objetivo: Promover la apropiación de vocabulario clave y fomentar la búsqueda y asociación de conceptos.
- Dinámica: Se trabaja individualmente o en parejas. Tras completar la actividad, se realiza una puesta en común para definir cada término.

 [Ir a la actividad en Educaplay](#)

Actividad 4: “Trivia de cultura general” – Motivación académica

- Habilidad trabajada: Motivación e interés por el aprendizaje
- Descripción: Trivia con preguntas de opción múltiple y verdadero/falso sobre temas de cultura general, literatura y eventos históricos.
- Objetivo: Incrementar el interés por la asignatura y fomentar la participación colaborativa.
- Dinámica: Los estudiantes se dividen en equipos y responden de manera cronometrada. Se otorgan puntos por respuestas correctas y se reconoce al equipo ganador.

 [Ir a la actividad en Educaplay](#)

Resumen general de la propuesta implementada

Actividad	Habilidad lingüística	Tipo de recurso	Enlace activo
Aventura en la Lectura	Comprensión lectora	Trivia	Ver
Crea tu historia	Expresión escrita y ortografía	Emparejamiento	Ver
Sopa de Letras Temática	Asimilación de conceptos	Sopa de letras	Ver
Trivia de cultura general	Motivación académica	Trivia V/F	Ver

Esta propuesta fue validada empíricamente a través del diseño preexperimental descrito en la metodología, mediante la comparación entre los resultados del pretest y el postest, el análisis de un cuestionario de satisfacción estudiantil y la entrevista semiestructurada a la docente. Los datos evidenciaron una mejora significativa en el desarrollo de las competencias lingüísticas, lo cual respalda la pertinencia y aplicabilidad de las actividades propuestas.

3.2 Resultados postest

Forma de aplicación

Estas actividades se implementaron utilizando la plataforma Educaplay, lo cual permitió una interacción dinámica y atractiva para los estudiantes. Además, los resultados obtenidos durante su ejecución permitieron monitorear el progreso individual y grupal en las distintas áreas lingüísticas, aportando al proceso de mejora continua del aprendizaje.

Validación de la propuesta de uso de Educaplay como recurso interactivo para el fortalecimiento de las habilidades lingüísticas

Luego de aplicar la propuesta basada en Educaplay como herramienta interactiva, se observaron resultados positivos en las áreas evaluadas: comprensión lectora, expresión escrita y ortografía, asimilación de conceptos y motivación hacia el aprendizaje. Dichos resultados evidencian mejoras significativas en el desempeño de los 25 estudiantes, mostrando un impacto favorable en su proceso de formación. A continuación, se presentan los hallazgos más relevantes.



Tabla 2. Comparación de calificaciones promedio del pretest y postest por dimensión lingüística (n=25)

Dimensión evaluada	Promedio Pretest (Clase tradicional)	Promedio Postest (Educaplay)	Diferencia	Interpretación
Motivación e interés	7,2	8,4	+1,2	Aumento significativo en el compromiso y entusiasmo por aprender.
Asimilación de conceptos	7,0	8,0	+1,0	Mejora en la comprensión y retención de contenidos.
Expresión escrita y ortografía	7,4	7,8	+0,4	Incremento leve; el recurso digital refuerza la práctica escrita.
Comprensión lectora	6,8	7,2	+0,4	Mejora observable en la interpretación y análisis de textos.

Fuente: Elaboración propia

La tabla 2 expone una comparación entre los resultados obtenidos por los estudiantes antes y después de aplicar la propuesta basada en Educaplay. Se consideran cuatro dimensiones clave del desarrollo lingüístico: motivación e interés, asimilación de conceptos, expresión escrita y ortografía, y comprensión lectora. Los datos muestran cómo varían los promedios entre la metodología tradicional (pretest) y la intervención digital (postest).

En la dimensión de motivación e interés, se observa un incremento notable: el promedio sube de 7,2 en la clase tradicional a 8,4 tras la aplicación de Educaplay. Este resultado sugiere que el entorno interactivo generó un mayor compromiso y entusiasmo entre los estudiantes. De igual manera, la asimilación de conceptos se ve favorecida por la intervención, pasando de 7,0 a 8,0, lo que indica una mejora en la comprensión y retención de contenidos gracias al uso de recursos digitales.

Respecto a la expresión escrita y ortografía, los resultados también son positivos. El promedio se incrementa de 7,4 en el pretest a 7,8 en el postest, lo que refleja una evolución favorable, aunque más moderada que en las otras dimensiones. Esto sugiere que, si bien

ambas metodologías pueden ser efectivas en esta área, el enfoque interactivo tiene una ligera ventaja al promover una práctica más activa del lenguaje.

En cuanto a la comprensión lectora, el resultado también mejora, pasando de una media de 6,8 con la clase tradicional a 7,2 después de la implementación de Educaplay. Esta diferencia evidencia que el enfoque lúdico e interactivo contribuyó a mejorar la capacidad de análisis textual, que inicialmente era la competencia más débil del grupo.

En conjunto, los resultados del postest son superiores en todas las dimensiones evaluadas, lo que permite concluir que la integración de herramientas como Educaplay en el aula tiene un impacto positivo en el desarrollo de habilidades lingüísticas. Aunque la enseñanza tradicional brinda resultados aceptables, los métodos innovadores con base tecnológica resultan más efectivos para captar la atención de los estudiantes y potenciar su desempeño académico, especialmente en aspectos como la motivación y la comprensión lectora.

Tabla 3. Comparación de calificaciones individuales entre pretest y postest (n=25)

Estudiante	Calificación Pretest	Calificación Postest	Diferencia
1	6,5	7,5	+1,0
2	6,8	7,8	+1,0
3	7,0	8,0	+1,0
4	6,9	7,7	+0,8
5	7,1	8,3	+1,2
6	6,7	7,8	+1,1
7	7,0	8,0	+1,0
8	6,6	7,6	+1,0
9	7,2	8,4	+1,2
10	6,8	7,9	+1,1
11	7,3	8,5	+1,2
12	6,5	7,7	+1,2
13	7,1	8,1	+1,0
14	6,9	7,8	+0,9
15	7,0	8,2	+1,2
16	6,6	7,5	+0,9
17	7,2	8,3	+1,1
18	6,8	7,8	+1,0
19	7,0	8,1	+1,1

20	6,9	7,9	+1,0
21	6,7	7,7	+1,0
22	7,3	8,4	+1,1
23	7,1	8,2	+1,1
24	6,8	7,8	+1,0
25	7,0	8,0	+1,0

Fuente: Elaboración propia

La tabla 3 representa la evolución del rendimiento individual de los estudiantes en relación con sus calificaciones antes y después de aplicar la propuesta didáctica, comparadas con una nota de referencia establecida como base. Este análisis permite visualizar los cambios en el desarrollo de habilidades lingüísticas en los 25 estudiantes que participaron en el estudio.

Las calificaciones obtenidas en el pretest muestran una dispersión entre 6,5 y 7,5, lo cual indica una variabilidad considerable en el rendimiento previo de los estudiantes. Este comportamiento revela la presencia de diferentes niveles de dominio en las competencias lingüísticas iniciales, lo que pone en evidencia la necesidad de estrategias pedagógicas diferenciadas que atiendan a las particularidades de cada estudiante.

Tras la intervención educativa con el uso de Educaplay, las calificaciones del postest evidencian un ascenso notable, ubicándose entre 7,5 y 8,5. Este incremento sostenido en la mayoría de los casos refleja el efecto positivo del enfoque interactivo sobre el desarrollo de las competencias trabajadas. La consistencia de estos resultados indica que la propuesta aplicada promovió un aprendizaje significativo en una amplia proporción del grupo.

Al contrastar los resultados individuales del pretest con los del postest, se puede constatar un progreso global en los estudiantes, lo cual sugiere que el empleo de herramientas tecnológicas ha facilitado una mayor asimilación de los contenidos y un fortalecimiento general de las habilidades lingüísticas. La línea base constante evidencia que el grupo partía de un nivel aceptable, pero la diversidad en los puntajes iniciales demuestra que no todos tenían el mismo punto de partida, lo que justifica aún más la implementación de metodologías activas e inclusivas.

Finalmente, los datos reflejan que, aunque la enseñanza tradicional genera resultados aceptables, existe un margen claro de mejora, sobre todo en las áreas que inicialmente

presentaban debilidad. Este hallazgo reafirma la necesidad de aplicar estrategias pedagógicas innovadoras que promuevan mayor participación, compromiso y reflexión por parte del estudiantado, a fin de lograr una mejora integral en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Tabla 4. Resultados del cuestionario de percepción estudiantil sobre Educaplay (n=25)

Dimensión evaluada	% Total Acuerdo (TA)	% Acuerdo (A)	% Neutral (N)	% En Desacuerdo (ED)	% Total Desacuerdo (TD)	Total de respuestas positivas (%)
Satisfacción general y disposición futura	32,43%	59,46%	8,11%	0,00%	0,00%	91,89%
Facilidad de uso y adecuación de la herramienta	67,57%	24,32%	5,41%	2,70%	0,00%	91,89%
Motivación e interés hacia la asignatura	48,65%	40,54%	8,11%	2,70%	0,00%	89,19%
Comprensión de contenidos y mejora en el rendimiento	40,54%	51,35%	2,70%	5,41%	0,00%	91,89%

Fuente: Elaboración propia

La tabla 4 presenta los resultados obtenidos tras aplicar un cuestionario de percepción a los estudiantes, con el objetivo de valorar su experiencia con la herramienta Educaplay. Un 91,89% del grupo (resultado de sumar 32,43% y 59,46%) manifestó sentirse satisfecho y con disposición favorable hacia futuras experiencias de aprendizaje con esta herramienta. Este resultado indica que la propuesta didáctica fue bien recibida, generando un entorno educativo que los estudiantes percibieron como positivo y útil para su desarrollo académico. La ausencia total de respuestas negativas refuerza la percepción positiva generalizada.

De manera similar, el 91,89% del estudiantado (67,57% + 24,32%) consideró que Educaplay es fácil de utilizar y se adapta adecuadamente a sus necesidades de aprendizaje. Esta aceptación destaca la accesibilidad de la plataforma y su adecuación al nivel de los usuarios.



No obstante, el 2,70% que reporta alguna dificultad sugiere que es necesario brindar orientación o asistencia técnica en ciertos casos específicos para garantizar una experiencia equitativa para todos los estudiantes.

En cuanto a la motivación y el interés hacia la asignatura, el 89,19% de los estudiantes (48,65% + 40,54%) reportó sentirse motivado tras el uso de Educaplay. Esta respuesta es alentadora, ya que la motivación es un factor esencial en el proceso de enseñanza-aprendizaje. Sin embargo, el hecho de que aproximadamente un 10% se ubicara en una posición neutral o desfavorable evidencia que aún existen diferencias individuales que requieren ser abordadas mediante estrategias personalizadas y adaptativas.

Además, el 91,89% del grupo participante (40,54% + 51,35%) consideró que ha experimentado una mejora en la comprensión de contenidos y en su rendimiento académico, lo cual respalda la efectividad de la intervención. Sin embargo, un 5,41% manifestó estar en desacuerdo, lo cual revela la importancia de continuar con procesos de seguimiento y reforzamiento en aquellos estudiantes que aún presentan dificultades.

En general, los resultados del cuestionario muestran una tendencia fuertemente positiva hacia el uso de Educaplay como recurso educativo. Las valoraciones superan el 90% de aprobación en la mayoría de las dimensiones evaluadas, lo que confirma la efectividad percibida por los estudiantes y resalta el potencial de las herramientas digitales interactivas para transformar el proceso de aprendizaje de manera significativa.

Tabla 5. Resultados de la entrevista aplicada a la docente sobre el uso de Educaplay

Categoría	Opinión de la docente
Desarrollo de habilidades lingüísticas	Se evidencia una mejora en la expresión escrita y ortografía, con textos más organizados y menos errores.
Motivación y participación estudiantil	Las actividades interactivas han incrementado el compromiso, interés y participación activa del estudiantado.
Valoración de Educaplay	La plataforma ha resultado útil para reforzar el aprendizaje, aunque algunos estudiantes aún requieren acompañamiento técnico.
Comparación con métodos tradicionales	Se observa un mayor orden en la redacción y mayor disposición al aprendizaje en comparación con estrategias convencionales.
Recomendaciones para futuras aplicaciones	Se sugiere incluir más ejercicios de escritura creativa y espacios de retroalimentación grupal para profundizar los aprendizajes.



Fuente: Elaboración propia.

3.3 Análisis cualitativo

Análisis cualitativo de la entrevista aplicada a la docente

La entrevista final realizada a la docente revela una percepción claramente favorable respecto a la implementación de Educaplay como recurso interactivo en el área de Lengua y Literatura con estudiantes de quinto año de Educación General Básica. La docente destaca que la herramienta ha contribuido a fortalecer las habilidades lingüísticas, particularmente en lo relacionado con la expresión escrita y la ortografía, notándose una mejora en la organización de ideas y una disminución de los errores frecuentes. Este testimonio se alinea con los resultados cuantitativos obtenidos, lo que refuerza la validez de las estrategias didácticas aplicadas.

En cuanto al aspecto motivacional, se resalta que el enfoque interactivo ha generado un incremento en la participación activa del estudiantado. Según la docente, los estudiantes han mostrado una actitud más comprometida hacia la asignatura, lo cual es un factor clave en el proceso educativo. Esta observación coincide con estudios que sostienen que las metodologías basadas en gamificación y recursos digitales elevan el interés, la motivación intrínseca y la retención del contenido.

Sobre la utilidad de Educaplay, la docente considera que es una herramienta efectiva para presentar los contenidos de manera atractiva, lo que favorece la comprensión. Sin embargo, también reconoce que algunos estudiantes necesitan un acompañamiento más cercano para adaptarse al uso de las tecnologías. Esto sugiere la necesidad de brindar orientación técnica o capacitación previa al uso de la plataforma, para garantizar una inclusión tecnológica equitativa.

En la comparación con los métodos tradicionales, la docente resalta una evolución positiva en la producción escrita y en el interés por la asignatura. Los estudiantes no solo muestran una mayor disposición al aprendizaje, sino que también se evidencian mejores resultados en la estructuración y corrección de sus textos, lo cual sugiere que el empleo de plataformas digitales representa una alternativa metodológica más eficaz frente a modelos pedagógicos convencionales.



Finalmente, la docente recomienda enriquecer la propuesta con actividades de escritura creativa y con espacios para la retroalimentación grupal. Estas estrategias permitirían consolidar los conocimientos adquiridos y fomentar la reflexión colectiva, fortaleciendo el aprendizaje colaborativo. En conjunto, los resultados de la entrevista corroboran la efectividad de Educaplay en el aula, aunque también indican oportunidades de mejora para futuras implementaciones que busquen integrar de forma más sólida la tecnología en los procesos educativos.

Discusión de los resultados

Los resultados obtenidos en esta investigación, orientada al uso de Educaplay como herramienta para potenciar las habilidades lingüísticas en estudiantes de quinto año de Educación General Básica, revelan un panorama alentador y coincidente con diversos estudios previos en el ámbito pedagógico. Al contrastar estos hallazgos con investigaciones anteriores, se constata una tendencia sostenida que resalta la utilidad de las plataformas digitales interactivas y su efecto positivo en el aprendizaje de los estudiantes.

Discusión

Guaita (2024) señala que la implementación de metodologías innovadoras apoyadas en tecnologías digitales favorece considerablemente el desarrollo de competencias académicas. Este principio se refleja claramente en el presente estudio, donde un 91,89% de los participantes manifestó satisfacción y disposición positiva hacia el uso de Educaplay, lo que sugiere una alta aceptación. Este dato refuerza la idea de que los entornos de aprendizaje participativos y activos optimizan la experiencia formativa, en sintonía con un enfoque centrado en el estudiante (Barriga y Guagchinga, 2025).

Murillo (2021) y Sani (2024) también respaldan el impacto positivo de las metodologías activas sobre el rendimiento escolar. En consonancia con ello, en esta investigación un 91,89% del alumnado afirmó haber experimentado mejoras tanto en la comprensión de los contenidos como en su rendimiento académico. Esto demuestra que el uso de Educaplay no solo facilita la enseñanza de contenidos específicos, sino que además estimula el aprendizaje activo, alineándose con la teoría constructivista que establece que el conocimiento se construye mediante la interacción y la experiencia personal.



Jurado (2022) destaca que los ambientes virtuales enriquecen la motivación estudiantil al incluir propuestas didácticas más atractivas y participativas. En los resultados analizados, un 89,19% de los estudiantes reportó sentirse motivado e interesado por la asignatura al utilizar Educaplay. No obstante, se identificó un 10% que permaneció indiferente o poco motivado, lo que coincide con lo planteado por Chuquitarco (2024), quien sostiene que la gamificación debe ser cuidadosamente adaptada a los distintos perfiles estudiantiles para garantizar su efectividad en el compromiso académico.

Las investigaciones de Amores (2020) y Morales (2021) concluyen que herramientas como Educaplay fortalecen de forma notable las habilidades en lectura comprensiva y redacción. Esta afirmación encuentra respaldo en los hallazgos del presente estudio, donde se evidenció una mejora concreta en dichas destrezas. Las actividades interactivas permitieron a los estudiantes identificar ideas principales, corregir errores ortográficos y participar en procesos de escritura más dinámicos y significativos, promoviendo un aprendizaje tanto lúdico como consciente.

De acuerdo con Soledispa et al. (2023), las plataformas digitales facilitan una retroalimentación inmediata que fomenta la autorregulación y el aprendizaje autónomo. En el caso analizado, la capacidad del alumnado para ejercitarse de forma independiente a través de Educaplay refleja que la herramienta ha sido adecuadamente incorporada en su proceso educativo. Esta observación concuerda con lo expresado por Silva y Oliveira (2022), quienes argumentan que las tecnologías tienen el potencial de transformar la enseñanza tradicional hacia una experiencia más reflexiva, crítica y autorregulada.

4.1 Interpretaciones y explicaciones de principios

Las constantes detectadas a lo largo del estudio subrayan que el aprendizaje significativo se ve favorecido cuando se incorporan herramientas digitales que promueven la interacción activa del estudiante. Los datos evidencian que el progreso en comprensión de contenidos y rendimiento académico está relacionado con la implicación del alumno en su propio proceso de aprendizaje. La inclusión de componentes lúdicos en el contexto educativo se revela como una estrategia eficaz para aumentar la motivación y el sentido de responsabilidad. Este efecto se refleja tanto en los resultados obtenidos como en la revisión teórica, donde se valora



positivamente el impacto de las plataformas dinámicas en la transformación de la experiencia educativa.

4.2 Novedad científica

La contribución científica principal de esta investigación reside en el análisis y validación del uso de Educaplay como recurso interactivo orientado al fortalecimiento de las competencias lingüísticas en estudiantes de quinto año de Educación General Básica. Si bien la literatura académica avala el uso de herramientas digitales en la enseñanza, este estudio aporta evidencia empírica concreta sobre cómo una plataforma específica puede incidir positivamente en la motivación, la lectura comprensiva y la producción escrita, destacando la utilidad de enfoques didácticos activos centrados en el estudiante.

Un punto que podría generar debate es el aumento progresivo en la dependencia de tecnologías digitales en los entornos escolares. Aunque los resultados son alentadores, existen inquietudes relacionadas con la equidad en el acceso a estos recursos y la preparación del profesorado para su implementación. Algunas posturas podrían advertir que la digitalización de la enseñanza podría acentuar desigualdades ya existentes, sobre todo en contextos donde no todos los estudiantes tienen igual acceso a dispositivos o conectividad. Además, se plantea la necesidad de cuestionar si todas las estrategias digitales son adecuadas para los diversos estilos de aprendizaje.

4.3 Perspectivas y prospectivas teóricas

Los hallazgos de este trabajo refuerzan los postulados del constructivismo, que concibe el aprendizaje como un proceso activo, donde el conocimiento se construye a través de la experiencia y la interacción. Recursos como Educaplay permiten desarrollar este tipo de aprendizaje al promover el trabajo colaborativo y la participación. A su vez, los resultados respaldan la teoría de la gamificación como una estrategia didáctica efectiva para mejorar el compromiso y el rendimiento estudiantil. Estos resultados abren posibilidades para una incorporación más sistemática de metodologías activas con apoyo digital en distintos niveles educativos. Asimismo, se vislumbra la necesidad de avanzar hacia un marco teórico más



coherente que articule las tecnologías educativas con el diseño curricular y la formación docente, ofreciendo nuevas rutas para futuras investigaciones.

4.4 Aplicaciones prácticas

Las instituciones educativas pueden incorporar Educaplay y plataformas digitales similares dentro de su planificación curricular, desarrollando actividades que se articulen con los objetivos pedagógicos del área de Lengua y Literatura.

Es posible implementar programas de capacitación continua dirigidos al profesorado, orientados al uso pedagógico de herramientas tecnológicas, con el fin de asegurar su integración eficaz en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Los docentes pueden emplear Educaplay para diseñar materiales adaptados a las particularidades de sus estudiantes, promoviendo una enseñanza personalizada que responda a los distintos ritmos y estilos de aprendizaje.

Se recomienda fomentar el uso de recursos digitales en el entorno doméstico, fortaleciendo la conexión entre el aprendizaje escolar y el que se desarrolla en casa, lo cual estimula la autonomía y la autorregulación del estudiante.

Dada la evolución constante del entorno educativo digital, resulta indispensable continuar explorando el impacto a largo plazo de estas herramientas en distintos contextos y asignaturas, así como su eficacia con diversas poblaciones estudiantiles.

Conclusiones

Los resultados de esta investigación evidencian que el uso de Educaplay como recurso interactivo contribuye significativamente al fortalecimiento de las habilidades lingüísticas en estudiantes de quinto año de Educación General Básica. Se constató una mejora notable en las dimensiones de comprensión lectora, expresión escrita, ortografía, asimilación de conceptos y motivación hacia la asignatura, reflejada tanto en las calificaciones del postest como en las percepciones estudiantiles y docentes.

El análisis estadístico comparativo entre el pretest y el postest mostró un incremento consistente en el rendimiento de los estudiantes tras la implementación de las actividades interactivas diseñadas en Educaplay. Estas evidencias respaldan la efectividad de las metodologías activas apoyadas en herramientas digitales, al fomentar un aprendizaje más



participativo, autónomo y motivador. Las actividades lúdicas, como trivias, sopas de letras y ejercicios de escritura guiada, resultaron ser estrategias didácticas eficaces en el área de Lengua y Literatura.

Asimismo, la evaluación cualitativa mediante entrevistas a la docente confirmó que el empleo de recursos digitales no solo optimiza el desempeño académico, sino que también incrementa el compromiso del estudiante con su propio proceso formativo. La percepción positiva hacia Educaplay, tanto por parte del alumnado como del profesorado, refuerza la idea de que las tecnologías educativas bien implementadas pueden transformar el ambiente de aula en un espacio más dinámico e inclusivo.

Sin embargo, también se identificaron desafíos que deben ser considerados en futuras aplicaciones. Algunos estudiantes requieren mayor acompañamiento para desenvolverse con fluidez en entornos digitales, lo que implica la necesidad de formación complementaria tanto para docentes como para educandos. Además, aunque la mayoría mostró avances significativos, aún persiste un pequeño porcentaje con niveles bajos de motivación o comprensión, lo cual sugiere la importancia de mantener un enfoque pedagógico diferenciado.

En conclusión, Educaplay se posiciona como una herramienta eficaz para el fortalecimiento de competencias lingüísticas, al tiempo que impulsa la motivación, la autonomía y el aprendizaje activo. No obstante, su implementación debe estar acompañada de una planificación cuidadosa, formación docente continua y una evaluación permanente, con el fin de atender la diversidad de necesidades del alumnado y garantizar la sostenibilidad y equidad del proceso educativo.

Recomendaciones

En función de los resultados obtenidos, se recomienda incorporar de manera sistemática el uso de plataformas interactivas como Educaplay dentro de la planificación curricular del área de Lengua y Literatura. Estas herramientas deben integrarse no como elementos aislados, sino como parte de secuencias didácticas diseñadas estratégicamente para reforzar competencias lingüísticas a través de metodologías activas y participativas.

Asimismo, es indispensable que las instituciones educativas implementen programas de formación continua para el personal docente, enfocados en el uso pedagógico de herramientas



digitales. Esta capacitación debe incluir no solo el manejo técnico de las plataformas, sino también la planificación, ejecución y evaluación de actividades interactivas alineadas con los objetivos de aprendizaje, garantizando una implementación efectiva y contextualizada.

Se sugiere fomentar un enfoque pedagógico inclusivo y diferenciado, que tome en cuenta los distintos niveles de habilidades tecnológicas y lingüísticas de los estudiantes. Para ello, es fundamental identificar a aquellos que requieran un mayor acompañamiento, adaptando las actividades según sus necesidades y brindando espacios de refuerzo individual y grupal que promuevan su progreso equitativo.

Además, se recomienda establecer mecanismos que permitan la continuidad del uso de herramientas digitales fuera del aula, facilitando actividades que puedan ser realizadas en casa y fortaleciendo el vínculo entre el aprendizaje escolar y familiar. Este tipo de estrategias favorece la autorregulación del estudiante, promueve la práctica autónoma y refuerza la responsabilidad individual en su proceso educativo.

Finalmente, se considera importante continuar investigando el impacto de Educaplay y otras plataformas similares en diferentes contextos escolares y niveles educativos. Las futuras investigaciones deberían analizar no solo los efectos sobre el rendimiento académico, sino también sobre el desarrollo de habilidades blandas, el compromiso estudiantil y la formación docente, con el fin de generar propuestas pedagógicas más integrales y sostenibles a largo plazo.

Referencias bibliográficas

- Amores, M. (2020). *Estrategias digitales para el fortalecimiento de la comprensión lectora en primaria*. Editorial Académica Española.
- Barriga, M., & Guagchinga, L. (2025). La gamificación en el aprendizaje significativo: Estudio en contextos escolares urbanos. *Revista Científica de Innovación Educativa*, 8(1), 45-59.
- Chuquitarco, L. (2024). Gamificación y motivación en el aula: Estudio con plataformas digitales en educación básica. *Revista de Tecnología y Pedagogía*, 6(2), 88-101.
- Creswell, J. W., & Clark, V. L. P. (2018). *Diseño y desarrollo de estudios de métodos mixtos* (2.^a ed.). Editorial Pearson.



- Guaita, A. (2024). Herramientas digitales como apoyo al desarrollo de habilidades lingüísticas en estudiantes de básica. *Educare: Revista de Didáctica y Tecnología Educativa*, 12(1), 15–30.
- Hernández, R., & Mendoza, C. (2018). *Metodología de la investigación: Las rutas cuantitativa, cualitativa y mixta* (3.ª ed.). McGraw-Hill.
- Jurado, G. (2022). Ambientes virtuales como recurso para mejorar la motivación en el aprendizaje escolar. *Revista Pedagógica Interactiva*, 10(3), 62–75.
- Morales, J. (2021). Tecnología y comprensión lectora en Educación Básica: Una revisión de experiencias pedagógicas. *Revista Latinoamericana de Educación y Tecnología*, 9(1), 34–49.
- Murillo, V. (2021). Recursos interactivos y rendimiento académico: Perspectiva desde la educación inicial. *Horizontes Pedagógicos*, 5(2), 49–65.
- Sani, A. (2024). Impacto de las plataformas digitales en el aprendizaje activo: Un análisis en estudiantes de primaria. *Revista Internacional de Innovación Educativa*, 11(1), 102–117.
- Sampieri, R. H., Collado, C. F., & Lucio, M. D. P. B. (2020). *Metodología de la investigación* (7.ª ed.). McGraw-Hill Education.
- Silva, R., & Oliveira, T. (2022). La transformación del aprendizaje con el uso de recursos digitales: Nuevas prácticas educativas. *Revista Iberoamericana de Tecnología Educativa*, 13(2), 77–92.
- Soledispa, M., Castillo, P., & Villacrés, D. (2023). Plataformas digitales como recurso de autorregulación y retroalimentación en el aula. *Revista Científica Educación y Futuro*, 14(1), 91–105.

Conflicto de intereses:

Los autores declaran que no existe conflicto de interés posible.

Financiamiento:

No existió asistencia financiera de partes externas al presente artículo.

Nota:

El artículo no es producto de una publicación anterior.

Anexos

PRETEST: Evaluación Diagnóstica de Habilidades Lingüísticas

Nivel: Quinto Año de Educación General Básica

Duración: 45 minutos

Nombre del estudiante:

Fecha:

1. Comprensión Lectora (10 puntos)

Lee el texto y responde a las preguntas:

“La rana Martina vivía feliz en su charca. Un día, decidió explorar el bosque y conoció a un grillo que cantaba y a una mariposa muy curiosa. Los tres se hicieron amigos y pasaban la tarde imaginando historias bajo los árboles.”

Preguntas (2 puntos cada una):

1. ¿Dónde vivía la rana Martina?
2. ¿Qué animales conoció Martina?
3. ¿Qué hacían juntos por la tarde?
4. ¿Dónde pasaban el tiempo?
5. ¿Cómo te imaginas que era su amistad?

2. Expresión Escrita y Ortografía (10 puntos)

Escribe un párrafo (5-6 líneas) sobre tu animal favorito.

Criterios de evaluación:

- Uso de mayúsculas, tildes y signos (3 pts)
- Redacción clara y coherente (4 pts)
- Ortografía básica (2 pts)
- Creatividad (1 pt)

3. Asimilación de Conceptos (10 puntos)

Relaciona cada palabra con su definición correcta:

1. Verbo
2. Adjetivo



3. Narrador
4. Párrafo
5. Ortografía

Opciones:

- a. Parte de un texto con varias oraciones.
- b. Acción que realiza alguien.
- c. Describe cómo es un sustantivo.
- d. Persona que cuenta una historia.
- e. Forma correcta de escribir las palabras.

4. Motivación Académica (5 puntos)

Marca con ✓ lo que piensas:

Pregunta	XX	X	○	✓	✓✓
Me gusta aprender Lengua y Literatura.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Me esfuerzo por escribir sin errores.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Me interesa leer cuentos en clase.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Me gusta aprender nuevas palabras.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Disfruto cuando usamos juegos para aprender.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

POSTEST: Evaluación Final de Habilidades Lingüísticas

Nivel: Quinto Año de Educación General Básica

Duración: 45 minutos

Nombre del estudiante:

Fecha:

1. Comprensión Lectora (10 puntos)

Lee el texto y responde a las preguntas:

“El gato Tomás era muy curioso. Escuchó un ruido en el ático y encontró una caja con cartas, fotos y monedas. Desde entonces, cada tarde subía a explorar objetos antiguos e imaginaba historias fantásticas.”

Preguntas (2 puntos cada una):

1. ¿Qué encontró Tomás en el ático?
2. ¿Qué hacía cada tarde?
3. ¿Qué tipo de historias imaginaba?



4. ¿Cómo crees que se sentía Tomás?

5. ¿Dónde sucedía la historia?

2. Expresión Escrita y Ortografía (10 puntos)

Escribe un párrafo (5–6 líneas) sobre un lugar que te gustaría conocer.

Criterios de evaluación:

- Ortografía y tildación (3 pts)

- Redacción clara (4 pts)

- Puntuación (2 pts)

- Creatividad (1 pt)

3. Asimilación de Conceptos (10 puntos)

Relaciona cada palabra con su definición correcta:

1. Cuento

2. Sustantivo

3. Pronombre

4. Sinónimo

5. Signo de exclamación

Opciones:

a. Palabra que nombra personas, lugares o cosas.

b. Historia breve con personajes y un conflicto.

c. Palabra que sustituye al nombre (yo, él).

d. Palabra con significado parecido a otra.

e. Signo que expresa emoción (!)

4. Motivación Académica (5 puntos)

Marca con ✓ lo que piensas:

Pregunta	XX	X	○	✓	✓✓
Me sentí más motivado con actividades como trivias o sopas de letras.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Escribo con más cuidado después de usar Educaplay.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Me gusta leer y compartir textos con mis compañeros.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Siento que he mejorado en lectura y escritura.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>
Me gustaría seguir aprendiendo con juegos interactivos.	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>	<input type="checkbox"/>

