

Educaplay en el proceso de enseñanza de lengua y literatura: un estudio en docentes de cuarto grado

Educaplay and its influence on the teaching process of language and literature: a study of fourth-grade teachers

DOI: 10.46932/sfjdv6n5-034

Received on: Apr, 11th 2025

Accepted on: May 2nd 2025

Sammy Digna Catuto Tomalá

Licenciada en Ciencias de la Educación Básica
Institución: Universidad Bolivariana del Ecuador
Dirección: Durán, Ecuador
Correo electrónico: sdcatot@ube.edu.ec

Yadira Mariana Pinto Tumbaco

Licenciada en Ciencias de la Educación Mención Educación Primaria
Institución: Universidad Bolivariana del Ecuador
Dirección: Durán, Ecuador
Correo electrónico: ympintot@ube.edu.ec

Miriam Roll Hechavarría

Doctora en Ciencias Pedagógicas
Institución: Universidad Tecnológica de La Habana José Antonio Echeverría
Dirección: Durán, Ecuador
Correo electrónico: mrollh@ube.edu.ec

Dayron Rumbaut Rangel

Magister en Tecnología e Innovación Educativa
Institución: Universidad Bolivariana del Ecuador
Dirección: Durán, Ecuador
Correo electrónico: drumbautr@ube.edu.ec

RESUMEN

La educación contemporánea enfrenta el desafío de integrar herramientas digitales para desarrollar competencias del siglo XXI, particularmente en Lengua y Literatura, área donde persisten métodos tradicionales con resultados limitados. El presente estudio propone un taller de capacitación del uso de Educaplay dirigida a docentes para la mejora del proceso de enseñanza de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Padre Somascos “El Cenáculo”. La metodología fue mixta con una combinación de métodos cualitativos (entrevista) y cuantitativos (encuesta de validación) con un muestreo no probabilístico de cuatro docentes. Los hallazgos revelan que, los docentes emplean Educaplay, pero con una baja frecuencia por falta de conocimiento en su manejo, por ello, se diseñó un taller de capacitación validada por expertos que, según el 100% están muy de acuerdo, por tanto, cumple con las expectativas y necesidades evidenciadas.

Palabras clave: Educaplay, Proceso de Enseñanza, Lengua y Literatura, Capacitación.

ABSTRACT

Contemporary education faces the challenge of integrating digital tools to develop 21st-century skills, particularly in Language and Literature, an area where traditional methods persist with limited results. This study proposes a training workshop on the use of Educaplay for teachers to improve the teaching process of Language and Literature at the Padre Somascos Educational Unit "El Cenaculo." The methodology was mixed, combining qualitative (interview) and quantitative (validation survey) methods with a non-probabilistic sampling of four teachers. The findings reveal that teachers use Educaplay, but infrequently due to a lack of knowledge in its use. Therefore, a training workshop validated by experts was designed, which, according to 100%, strongly agrees, therefore meets the expectations and needs demonstrated.

Keywords: Educaplay, Teaching Process, Language and Literature, Training.

1 INTRODUCCIÓN

En la actualidad, el docente enfrenta el desafío de adaptarse a las necesidades y características de los estudiantes del siglo XXI (Orrego y Aimacaña, 2018). Por ello, para el abordaje del proceso de enseñanza, la labor docente debe trascender y pasar de guía a mediador del conocimiento y competencias, utilizando recursos tecnológicos disponibles en las diversas plataformas (Jurado, 2022), puesto que, la tecnología se ajusta a la demanda e interés del estudiantado. Por su parte, Madrigal et al. (2015) destaca también la importancia de que cuenten con una sólida formación pedagógica, didáctica, tecnológica y disciplinar en la enseñanza de las asignaturas curriculares.

Sin embargo, pese a estas afirmaciones referente a la enseñanza, en áreas como la Lengua y Literatura que, implica la transmisión integral de conocimientos y habilidades comunicativas, Jurado (2022) indica que, históricamente la asignatura ha estado marcada por métodos y herramientas tradicionales seleccionados por los docentes que, aunque son valiosos para algunos, a menudo no permiten involucrar a los estudiantes de manera efectiva y activa en la adquisición de las competencias fundamentales como la comprensión lectora, la expresión escrita y el análisis crítico de textos.

Ecuador no es ajeno a esta realidad, pues el Cuarto Estudio Regional Comparativo y Explicativo (ERCE) que evaluó la asignatura de Lenguaje (Lectura y Escritura) se evidenció que los estudiantes de 4to grado de Educación General Básica (EGB) obtuvieron un puntaje de 699 en el 2022, es decir, el promedio se ubicó por debajo de lo establecido y no alcanzaron el puntaje mínimo de 700 (Instituto Nacional de Evaluación Educativa, INEVAL, 2022). Jurado (2022) sostiene que, esta problemática mayormente se encuentra asociada al proceso de enseñanza con enfoques unidireccionales, donde la falta de metodologías innovadoras, participativas y efectivas por parte del docente, así como a la escasa integración de herramientas tecnológicas en el aula, afectan en las habilidades como la comprensión lectora y el análisis textual.

El Ministerio de Educación (2016) menciona que, el docente del área de Lengua y Literatura tiene la responsabilidad de sentar bases para formar lectores competentes, autónomos y críticos, así como de hablantes y escritores capaces de utilizar las herramientas para comunicar sus ideas, aprender, profundizar sus conocimientos y enriquecerlos. En este sentido, esta debe ser dinámica y reflexiva, implicando la necesidad de integrar la tecnología para el diseño de actividades que vinculen el conocimiento con la realidad del estudiante, tal como propone Abreu et al. (2018), "todo proceso de enseñanza genera aprendizaje, pero su valor radica en su utilidad para la vida" (p. 77).

En este sentido, el proceso de enseñanza en Lengua y Literatura debe ser dinámico y reflexivo. Como expresa, Ochoa Mena (2022), es un acto ontológico que forma individuos críticos y sociales, no solo receptores pasivos. Esto implica la necesidad de diseñar actividades que vinculen el conocimiento con la realidad del estudiante, tal como propone Abreu et al. (2018), "todo proceso de enseñanza genera aprendizaje, pero su valor radica en su utilidad para la vida" (p. 77).

En la literatura científica se ha evidenciado que, la plataforma de Educaplay ofrece transformar actividades estáticas en experiencias lúdicas e interactivas, puesto que, adapta recursos a diversos estilos de aprendizaje y facilita la retroalimentación mediante su sistema de calificaciones automáticas (Salvati et al., 2020) y, promueve la autonomía y el trabajo colaborativo (Rosero et al., 2024). Sin embargo, aunque es versátil para el proceso de enseñanza, el éxito de esta puede verse entorpecida por barreras como, falta capacitación docente (Chacón et al., 2024), acceso a la tecnológica e infraestructura adecuada (Soledispa et al., 2023) y, sobrecarga cognitiva o exceso de estímulos multimedia que saturan la memoria de trabajo (Betancur y García, 2023).

La presente investigación se desarrolló en el Cuarto grado de Educación Básica del Paralelo "A" de la Unidad Educativa Particular Padre Somascos, ubicada en Guayaquil, los estudiantes presentan dificultades en las competencias de español y Literatura. Aunque los docentes emplean Educaplay, su uso es limitado: las actividades no se adaptan al contexto sociocultural de los estudiantes, carecen de objetivos pedagógicos claros. Esto, sumado a la falta de capacitación docente en herramientas digitales, reduce el potencial de Educaplay para mejorar el proceso de enseñanza-aprendizaje (Cadena et al., 2023; Chacón et al., 2024).

Partiendo de la necesidad de seguir innovando en la enseñanza de la Lengua y Literatura y, generar conocimiento científico, el presente estudio plantea la siguiente interrogante ¿Cómo preparar al docente en el diseño de actividades contextualizadas y pedagógicamente estructuradas con Educaplay para mejorar el proceso de enseñanza de español y Literatura en Unidad Educativa Particular Padre Somascos, ubicada en Guayaquil?

El proceso de enseñanza es la serie de acciones que el docente realiza y que incluye organización, planeación, estrategias y dinamización (Ochoa, 2022). Es decir, se presenta como el acto principal para la

transmisión de conocimiento, que puede ocurrir de manera consciente o inconsciente. Bajo esta perspectiva, para Avecillas (2017) la enseñanza de asignaturas como Lengua y Literatura se centra en el desarrollo integral de habilidades lingüísticas y comunicativas a través de un aprendizaje activo que utiliza situaciones reales. Esto implica que la enseñanza de esta área debe ir más allá de la teoría, integrando la práctica de elementos de la oralidad y la escritura, permitiendo a los estudiantes emitir e interpretar mensajes en situaciones cotidianas y reales.

Autores como Ochoa (2022) señalan las dimensiones del proceso de enseñanza que, aunque no están directamente vinculadas al área de Lengua y Literatura, resultan relevantes. Entre ellas, destaca la pedagógica, la cual se centra en la adaptación del contenido y el ambiente de aprendizaje, mientras, otra de las dimensiones es la cognitiva, enfocada en los procesos que involucran al aprendizaje como resultado de la enseñanza, entre ellas, la comprensión lectora, la capacidad de análisis y reflexión, así como el enriquecimiento del vocabulario. Según el Ministerio de Educación (2016), son elementos que constituyen la base del abordaje de la asignatura de Lengua y Literatura.

Por otra parte, con relación a la variable de Educaplay, Torres (2022) la describe como la plataforma educativa que ofrece a los docentes un amplio catálogo de recursos, así como la posibilidad de crear, compartir y adaptarlas al contenido y a los intereses de los estudiantes para su aplicación en clase. Entre las actividades que los docentes pueden autoconfigurar con distintos niveles de interactividad para la enseñanza de contenidos, Alejandre (2023) destaca a las pasapalabras o ruleta de palabras, crucigramas, video quiz, tests, Si o No, sopas de palabras, dictados, completar frases, Froggy Jumps y selección de grupos o columnas. Todos estos pueden ser usados mediante texto, imagen o audio, y permiten personalizar el número máximo de errores y el tiempo asignado.

Las dimensiones de Educaplay se asocian a la tecnológica, pues, entre los indicadores se enfatiza al acceso y disponibilidad en el aula de clases, el uso en diversos contextos y situaciones y la facilidad de manejo en docentes (Torres, 2022). En este orden de ideas, esta plataforma emerge como un recurso alternativo que transforma la enseñanza, ya que permite crear actividades interactivas que fomentan el aprendizaje multimodal, alineándose con la Teoría Cognitiva del Aprendizaje Multimedia, la cual sostiene que la combinación de canales visuales y auditivos optimiza la retención de información (Echeverría y Molina, 2022). De esta forma, al permitir la creación de ejercicios contextualizados, por ejemplo, un crucigrama sobre géneros literarios o un video quizz sobre estructuras narrativas, activan la memoria y el razonamiento (Alejandre, 2023).

A partir de la Brecha identificada, de la falta de formación docente en el diseño de actividades digitales contextualizadas y uso pedagógico óptimo de Educaplay para mejorar las competencias estudiantiles. La investigación tiene como objetivo proponer un taller de capacitación (9 sesiones) del uso

de Educaplay dirigida a docentes para la mejora del proceso de enseñanza de Lengua y Literatura en la Unidad Educativa Padre Somascos “El Cenáculo”.

2 METODOLOGÍA

La investigación tiene un enfoque mixto, centrado en el uso de técnicas de recolección y análisis de datos cuantitativos y cualitativos. El alcance fue descriptivo, puesto que, permitió detallar y describir el proceso de enseñanza de los docentes en la lengua y literatura. Se optó por el diseño no experimental de corte transversal, ya que, no se creó ninguna situación que implique la manipulación deliberada de las variables: Educaplay y Proceso de enseñanza, más bien, solo se recopilaron los datos en un solo momento.

Se emplearon los métodos teóricos como la revisión documental y análisis-síntesis, métodos empíricos como la entrevista y la encuesta, y métodos estadísticos para el análisis e interpretación de los datos de validación y su representación gráfica.

La población estuvo delimitada en el cuarto grado de la Unidad Educativa Particular Padre Somascos “El Cenáculo”. Para la muestra, se escogió específicamente a cuatro docentes de EGB de la clase de Lengua y Literatura, mediante el muestreo no probabilístico por conveniencia, dado las características y exigencias de la investigación, puesto que, son los únicos docentes que imparten la asignatura y tienen un acercamiento con la plataforma educativa de Educaplay.

El procedimiento desarrollar la presente investigación se organizó en las siguientes etapas:

1. **Preparación.** En primera instancia, se definieron los objetivos específicos para desarrollar la propuesta. Así mismo, se determinaron las dimensiones e indicadores de las variables (Tabla 1).

Tabla 1. Operacionalización de las variables

Variables	Dimensión	Indicadores
Independiente: Educaplay	Tecnológica	Acceso y disponibilidad
		Uso Facilidad
Dependiente: Proceso de enseñanza de la Lengua y Literatura	Pedagógica	Adaptación del contenido Ambiente de aprendizaje
	Cognitiva	Comprensión lectora Habilidad de análisis y reflexión Vocabulario

Fuente: Elaboración propia de los autores.

2. **Diseño y aplicación de instrumentos.** A partir de la operacionalización de las variables y delimitación de objetivos, se procedió a diseñar los instrumentos para aplicarlos a la muestra de estudio.

Se elaboró una entrevista con el propósito de identificar el proceso de enseñanza de la lengua y literatura en los docentes para la utilización de herramientas digitales como Educaplay. La entrevista fue

aplicada a los docentes de manera presencial mediante una guía de entrevista elaborada con nueve preguntas relacionadas a los indicadores de la dimensión tecnológica, pedagógica y cognitiva.

A partir del diagnóstico y necesidad del proceso de enseñanza de Lengua y Literatura en los docentes, se configuró la propuesta, la cual está compuesto con elementos tecnológicos, pedagógicos y planificación micro curricular, el taller integró actividades con literatura ecuatoriana como la obra “Quejas” de Dolores Veintimilla.

3. **Validación de expertos.** Para la validación de esta propuesta se empleó el método de criterio de especialistas en la que participaron seis docentes con formación académica y experiencia en herramientas tecnológicas y Lengua y Literatura. Para ello se elaboró una encuesta de ocho criterios con la escala de valoración: Muy de acuerdo (5), De acuerdo (4), Neutral (3), En desacuerdo (2), Muy en desacuerdo (1). Este proceso permitió garantizar la pertinencia, credibilidad y claridad de la propuesta en el contexto de la enseñanza.
4. **Análisis de datos.** Para los datos cualitativos de la entrevista se empleó el programa ATLAS.ti versión 25, el cual permitió generar una red semántica a partir de la organización y codificación de las respuestas docente referente al proceso de enseñanza. Mientras que, el software de IBM SPSS IBM Statistics, versión 26 se empleó para procesar los datos otorgados por los expertos para la validación de la propuesta, generando gráficos visuales.

3 RESULTADOS

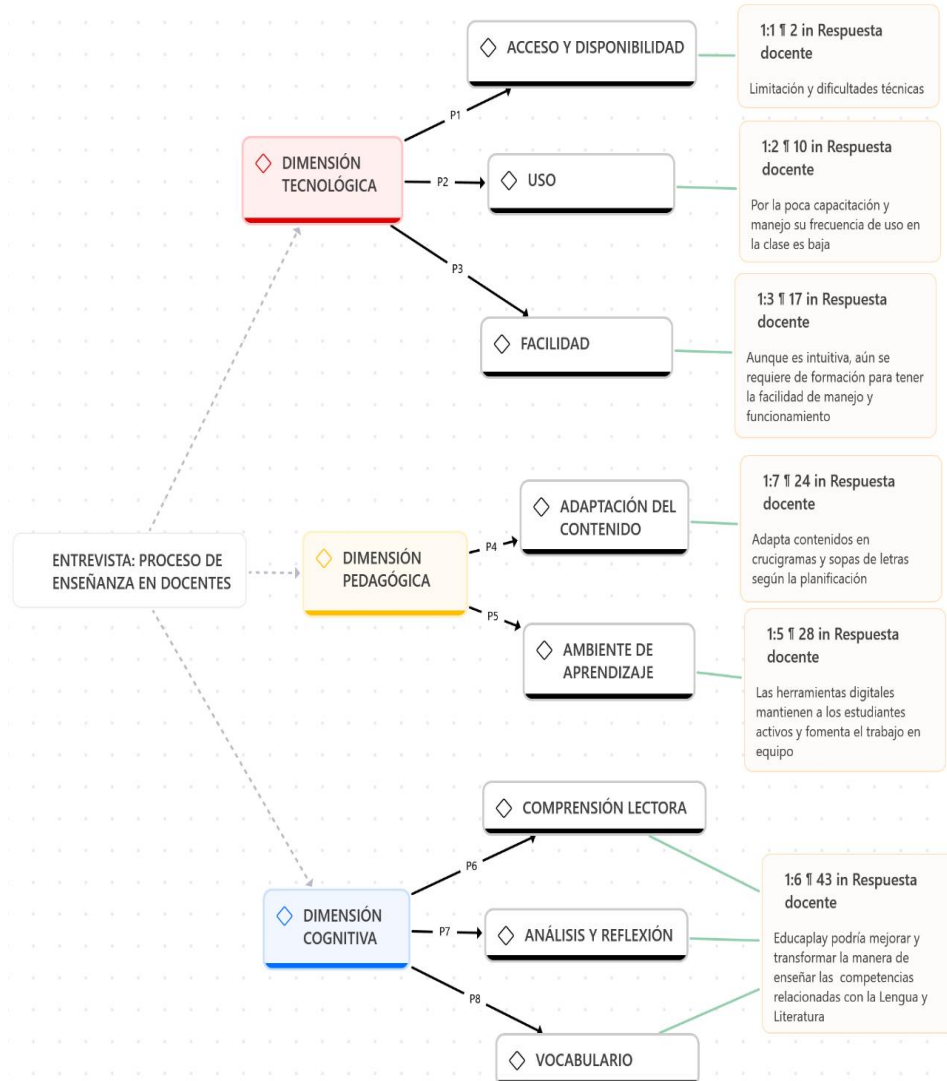
3.1 ENTREVISTA A DOCENTES

En la Figura 1 se ha identificado el proceso de enseñanza de la lengua y literatura en los docentes para la utilización de herramientas digitales como Educaplay. En el código de la *Dimensión Tecnológica*, la pregunta 1 que refiere al acceso y disponibilidad, los docentes señalan que es limitada y presentan dificultades técnicas que genera indisponibilidad del recurso tecnológico empleado en clases. Mientras tanto, en la pregunta 2 y pregunta 3 coinciden que, por la falta de capacitación se les complica usarla de manera frecuente y con facilidad a pesar de ser intuitiva.

En el código de la *Dimensión Pedagógica*, en la pregunta 4 de adaptación del contenido, los docentes expresan que, si adaptan los temas mediante crucigramas o sopas de letras disponibles en la plataforma de Educaplay dado que son las actividades más intuitivas y fáciles de abordar en la planificación de enseñanza. En la pregunta 5, afirman que las veces que han empleado esta plataforma les ayuda a generar un ambiente de aprendizaje activo basado en trabajo en equipo y colaborativo.

En la *Dimensión Cognitiva*, en la pregunta 6, 7 y 8 los docentes coinciden que, la plataforma de Educaplay puede transformar la manera en cómo se enseñan tanto contenido y competencias necesarias en la Lengua y Literatura, entre ellas, la comprensión lectora, análisis y reflexión, y vocabulario.

Figura 1. Red semántica de Entrevista a docentes



Fuente: Elaboración propia de los autores.

3.2 DISEÑO DE LA PROPUESTA

Los resultados proporcionados a través de la entrevista resaltan el interés general de plataformas como Educaplay por parte de los docentes, pero la necesidad de capacitación y el desconocimiento sobre su manejo se delimitan como las barreras significativas para abordar de manera efectiva su integración el proceso de enseñanza en la Lengua y Literatura. Por ello, a continuación, se presenta el diseño del taller de capacitación del uso de Educaplay dirigida a docentes para la mejora del proceso de enseñanza de Lengua y Literatura.

Nombre del Taller: Educaplay: Uso que transforma la Enseñanza de la Lengua y Literatura

Introducción: La educación en el siglo XXI demanda a los docentes a adaptarse a un entorno en constante cambio, donde las herramientas digitales juegan un papel fundamental en el proceso de enseñanza. Por ello, el uso de plataformas como Educaplay se presenta como una de las oportunidades para enriquecer la enseñanza de asignaturas como la Lengua y Literatura, haciendo que el proceso de enseñar sea dinámico, atractivo y efectivo en el aula. Por ello, el uso de Educaplay permite que los docentes diseñen e integren las diversas actividades educativas interactivas, entre ellas crucigramas, sopas de letras, cuestionarios, ordenar palabras, etc., transformando la manera de enseñar contenidos tradicionales en experiencias significativas para el estudiante.

Objetivo del Taller: Proporcionar a los docentes los conocimientos necesarios para el uso de la plataforma Educaplay para la mejora del proceso de enseñanza en la asignatura de Lengua y Literatura.

A continuación, en la Tabla 2 se detalla la planificación del taller de capacitación:

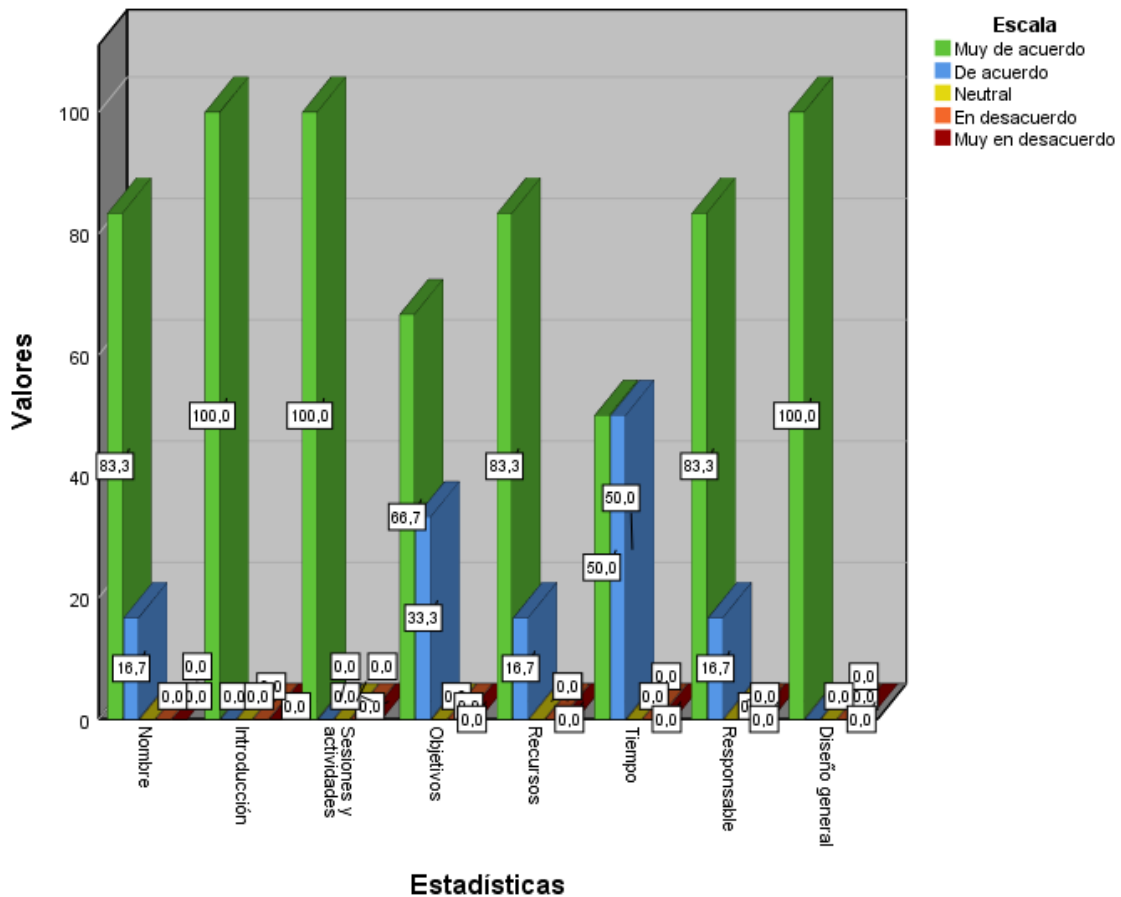
Tabla 2. Diseño del taller de capacitación

Temarios	Objetivos	Actividades	Recursos	Responsable	Tiempo
Introducción a Educaplay	Familiarizar a los docentes con Educaplay	Presentación: ¿Qué es Educaplay? Beneficios y Ventajas.	Plataforma Educaplay Laptop Proyector	Capacitador	1 hora
Registro y Navegación	Crear cuentas y explorar la interfaz.	Presentación: paso a paso para registrarse en Educaplay. Actividad práctica: Los docentes se registrarán en la plataforma. Navegación por la plataforma: menú (mis juegos, mis retos, mis invitados, informes, buscar juegos)	Plataforma Educaplay Laptop Proyector	Capacitador	1h30min
Integración de Educaplay en la Planificación de Clases	Crear actividades adaptadas a los contenidos de Lengua y Literatura usando Educaplay	Presentación: paso a paso de cómo crear y configurar actividades adaptadas al contenido de Lengua y Literatura (análisis de textos, comprensión lectora y vocabulario). Los docentes crearán una actividad básica (ej. sopa de letras).	- Plataforma Educaplay - Laptop - Proyector	Capacitador	2 horas

Fuente: Elaboración propia de los autores

3.3 ENCUESTA DE VALIDACIÓN A ESPECIALISTAS

Figura 2. Evaluación de la validez del taller de capacitación



Fuente: Elaboración propia de los autores.

En la Figura 2 se detallan los resultados de la validación del diseño del taller de capacitación. En el criterio del nombre, el 83,3% de los expertos están muy de acuerdo que este es relevante y se ajusta a lo que se pretende abordar en el taller. Mientras, en el criterio de la introducción de la propuesta muestra que, el 100% están muy de acuerdo, es decir, consideran que es clara y pertinente a la realidad y necesidad diagnosticada en el proceso de enseñanza.

Respecto a las sesiones y las actividades delimitadas, el 100% de ellos señalan estar muy de acuerdo, pues las consideran pertinentes y bien estructuradas. En relación con los objetivos de estas actividades, el 66,7% indican que son relevantes y alcanzables para los participantes del taller. Asimismo, en el criterio de recursos, el 83,3% enfatizan que también son adecuados para el desarrollo del taller y son accesibles. Mientras, en el criterio de tiempo, se evidencia una opinión positiva, pero dividida donde el 50% de los expertos están muy de acuerdo y el 50% están de acuerdo; el 83,3% de los expertos también indican que, los responsables de las sesiones cumplen con el perfil y la experiencia necesaria para dirigir el taller.

En el criterio del diseño general, el 100% de los expertos están muy de acuerdo que, la propuesta cubre de manera eficaz la necesidad de capacitación de los docentes en el uso de Educaplay, por tanto, el diseño cumple con las expectativas.

4 DISCUSIONES

En los resultados se evidencia que los docentes en el proceso de enseñanza de la lengua y literatura utilizan con baja frecuencia herramientas digitales como Educaplay, es decir, tanto en la planificación y ejecución de la clase hay una limitación. De acuerdo con Echeverría y Molina (2022), cuando los docentes incorporan la tecnología, aún con limitaciones, reconocen el potencial que esta posee para generar un ambiente de enseñanza más interactivo, colaborativo y personalizado, adaptado a las necesidades de los estudiantes. Por tanto, no solo enriquece los propios procesos de enseñanza, sino que también genera que el estudiante se vuelva activo en este proceso.

Sánchez y Moreno (2024) destacan que, Educaplay es una plataforma que sirve para la creación “fácil e intuitiva de actividades y juegos multimedia en el ámbito educativo” (p. 1244). Esta característica se ajusta a lo mencionado por los docentes, pues, al menos en actividades como crucigramas o sopas de letras encuentran una mayor facilidad para diseñar contenidos. En este sentido, a pesar de que sea intuitiva, la falta de capacitación y la ausencia de conocimientos específicos sobre su manejo genera una percepción de complejidad y se convierte en una barrera que les impide explorar y aprovechar las funcionalidades totales que Educaplay ofrece.

Autores como Cortez et al. (2024), sugieren que los docentes deben poseer una capacitación continua, ya que, es importante que las diversas áreas del conocimiento sean enseñadas desde una perspectiva dinámica con la integración de recursos que brinda Educaplay. Según Serpa (2021), esta plataforma puede transformar la manera en que el docente imparte la enseñanza de la Lengua y Literatura, reconsiderando el rol del docente como facilitador en el proceso educativo. Aquello resalta la importancia de diseñar programas de formación que introduzcan a los docentes en el uso de la herramienta para integrarla de manera efectiva en su enseñanza. Pues, sin estos aspectos, es probable el continuo uso de recursos y métodos tradicionales que restrinjan el potencial del área de Lengua y Literatura.

De esta manera, se infiere que, el docente, mediante una planificación estructurada y organizada con los recursos interactivos y atractivos de Educaplay, además, de una capacitación continua en tecnologías, puede llegar a propiciar un enfoque más efectivo y proactivo hacia la mejora del proceso de enseñanza de las competencias fundamentales en la Lengua y Literatura. Como expresa Abreu et al. (2018), todo proceso de enseñanza bien planificado genera un aprendizaje significativo en los estudiantes.

En relación con las limitaciones en el presente estudio, se ha considerado que la muestra fue relativamente pequeña y, desde esta perspectiva, no fue representativa de la población total de docentes que conforman la institución, lo que afectaría la generalización de los resultados. En este sentido, para abordar estas limitaciones se sugiere que futuros estudios utilicen diseños longitudinales, ya que se ampliaría la muestra y se obtendrían resultados más generalizables y representativos. Además, este diseño facilitaría la identificación de patrones y tendencias, así como la evaluación de la efectividad de las posibles intervenciones con Educaplay mediante el diseño del taller de capacitación. Estas consideraciones serían fundamentales para obtener un impacto de mayor validez y fiabilidad en la práctica docente.

5 CONCLUSIONES

Se concluye que, el proceso de enseñanza de la Lengua y Literatura es el acto que realiza el docente para generar conocimientos, competencias y habilidades lingüísticas y comunicativas, no obstante, este proceso debe estar acompañado de herramientas tecnológicas como Educaplay, puesto que, es una plataforma educativa e interactiva que permite transformar el proceso de enseñanza en la dinámica y abordaje de contenidos en áreas como la Lengua y Literatura.

Los resultados en la entrevista docente evidencian que, plataformas como Educaplay son considerados para el proceso de enseñanza de la Lengua y Literatura, pero con una baja frecuencia de uso y manejo, la cual está asociado a la falta de conocimiento y poca capacitación. Sin embargo, reconocen que es útil para adaptar contenido y generar un ambiente activo basado en trabajo en equipo y colaborativo. Además, coinciden que puede transformar la manera en cómo se enseña tanto contenido y competencias en la Lengua y Literatura como la comprensión lectora, análisis y reflexión, y vocabulario.

En respuesta a esta necesidad, se diseñó un taller de capacitación que aborda tres sesiones: Introducción a Educaplay, Registro y Navegación, e Integración de Educaplay en la Planificación de Clases. Esta propuesta fue validada por expertos, donde el 100% manifestó estar muy de acuerdo con el diseño, pues cumple con las expectativas de manera general.

Finalmente, el estudio contribuye a la discusión sobre la integración de tecnologías en el aula como Educaplay y su papel en la mejora de los procesos de enseñanza en áreas de conocimiento que no son tan abordados como la Lengua y Literatura. Por ello, es necesario que futuros estudios se interesen de manera integral en la enseñanza de competencias fundamentales de la lengua y literatura con Educaplay, además, de implementar talleres de capacitación como la propuesta bajo diseños experimentales y longitudinales, pues, al considerar estos aspectos, se obtendría una comprensión más amplia de cómo influye en el desarrollo de competencias lingüísticas y literarias en los estudiantes y cómo se logra transformar la perspectiva de la enseñanza en esta área.

REFERENCIAS

- Abreu, O., Rhea, S., Arciniegas, G., & Rosero, M. (2018). Object of study the didactics: Epistemological and critical conceptual analysis of the concept. *Formacion Universitaria*, 11(6), 75–82. <https://doi.org/10.4067/S0718-50062018000600075>
- Alejandre, J. (2023). *Buenas prácticas en la docencia universitaria con apoyo de TIC. Experiencias en 2022*. Prensas de la Universidad de Zaragoza. <https://puz.unizar.es/img/cms/00%20INNOVA%20LIBRE%20DESCARGA/2022-978-84-1340-668-8.pdf>
- Avecillas, J. (2017). Reflexiones sobre la nueva didáctica de la lengua y literatura. *Revista Científica RUNAE*, 1, 155–168. <https://revistas.unae.edu.ec/index.php/runae/article/view/335>
- Betancur, V., & García, A. (2023). Aplicación de los principios de la teoría cognitiva del aprendizaje multimedia al diseño de situaciones de aprendizaje y escenarios de formación. *Education in the Knowledge Society (EKS)*, 24, e30882. <https://doi.org/10.14201/eks.30882>
- Cadena, G., Medina, A., & González, D. (2023). Estrategia pedagógica para el uso de la herramienta Educaplay en el aprendizaje del idioma inglés. *Tecnología e Innovación*, 10(2), 220–233. <https://doi.org/10.61154/rue.v10i2.2968>
- Chacón, H., Simancas, F., Maliza, W., & Tapia, T. (2024). Taller de capacitación docente para el uso de recursos didácticos digitales en la plataforma Magic School. *Código Científico Revista de Investigación*, 5(2), 1636–1662. <https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v5/n2/603>
- Cortez, M., Cando, L., Figueroa, E., & Tapia, T. (2024). Uso de Educaplay para la evaluación de estudiantes con escolaridad inconclusa en Estudios Sociales. *MQRInvestigar*, 8(2), 1174–1199. <https://doi.org/10.56048/mqr20225.8.2.2024.1174-1199>
- Echeverría, V., & Molina, P. (2022). Herramientas digitales en el aprendizaje y su relación con las habilidades creativas de los estudiantes. *Revista Sinapsis*, 2(21), 1–16. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=9052306>
- Instituto Nacional de Evaluación Educativa. (2022). *Cuarto estudio regional comparativo y explicativo ERCE*. www.evaluacion.gob.ec
- Jurado, E. (2022). Educaplay. Un recurso educativo de valor para favorecer el aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Cubana de Educación Superior RNPS: 2418*, 41(2), 1–17. http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S0257-43142022000200012
- Madrigal, M., Ocampo, D., Forero, C., & García, L. (2015). The meaning of teaching and learning for professors. *Investigación y Educación En Enfermería*, 33(1), 8–16. http://www.scielo.org.co/scielo.php?pid=S0120-53072015000100002&script=sci_arttext&tlng=es
- Ministerio de Educación. (2016). *Currículo de EGB y BGU. Lengua y Literatura*. <https://educacion.gob.ec/wp-content/uploads/downloads/2016/11/EPJA-1-Lengua-y-Liter.pdf>
- Ochoa, E. (2022). La enseñanza y el aprendizaje desde la perspectiva del maestro. *Dialogus*, 9(6), 115–120. <http://portal.amelica.org/ameli/journal/326/3263545012/>

- Orrego, M., & Aimacaña, C. (2018). Herramienta multimedia educaplay como recurso didáctico en el proceso enseñanza- aprendizaje de química y física general. *Polo Del Conocimiento*, 3(10), 44. <https://doi.org/10.23857/pc.v3i10.729>
- Rosero, A., Ríos, L., Maliza, W., & Yáñez, X. (2024). Gamificación en la evaluación de los aprendizajes de matemáticas en estudiantes de secundaria. *Código Científico Revista de Investigación*, 5(1), 455–472. <https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v5/n1/392>
- Salvati, A., Miguel, J., & Gañango, S. (2020). Educaplay como recurso didáctico interactivo dirigido a estudiantes de la asignatura Mercadeo. *Revista Franz Tamayo*, 2(4), 88–104. <https://doi.org/10.33996/franztamayo.v2i4.297>
- Sánchez, A., & Moreno, M. (2024). Herramientas educaplay y liveworksheets para el aprendizaje de las nociones número y cantidad en preescolar. *LATAM Revista Latinoamericana de Ciencias Sociales y Humanidades*, 5(1). <https://doi.org/10.56712/latam.v5i1.1669>
- Serpa, W. (2021). *Uso de Educaplay como entorno virtual para el fortalecimiento de la Comprensión lectora en estudiantes de 9°* [Tesis de Maestría, Universidad Metropolitana de Educación, Ciencia y Tecnología]. <https://repositorio.umecit.edu.pa/handle/001/3626>
- Soledispa, C., Delgado, A., & Lindao, M. (2023). Educaplay Una Plataforma Multimedia Para Crear Actividades Educativa. *Ciencia Latina Revista Científica Multidisciplinar*, 7(5), 3997–4028. https://doi.org/10.37811/cl_rcm.v7i5.8007
- Torres, M. (2022). *Educaplay como herramienta de gamificación en el proceso de enseñanza-aprendizaje para docentes y discentes* [Tesis de Maestría, Universidad Estatal de Milagro]. <http://repositorio.unemi.edu.ec/xmlui/handle/123456789/7083>