

UNIVERSIDAD
BOLIVARIANA
DEL ECUADOR



UNIVERSIDAD BOLIVARIANA DE ECUADOR

**MAESTRÍA EN EDUCACIÓN CON MENCIÓN EN PEDAGOGÍA EN ENTORNOS
DIGITALES**

TRABAJO DE TITULACIÓN

**PREVIO A LA OBTENCIÓN DEL TÍTULO DE
MAGÍSTER EN EDUCACIÓN EN ENTORNOS DIGITALES**

TEMA

**ANÁLISIS DE LA HERRAMIENTA DIGITAL EDUCAPLAY EN EL PROCESO DE
ENSEÑANZA Y APRENDIZAJE DE LECTOESCRITURA DE LOS ESTUDIANTES
DEL 8VO EGB DE LA ESCUELA PERLA DEL PACÍFICO DE LA CIUDAD DE
GUAYAQUIL**

Autoras:

**YARICELA DÍAZ ORTÍZ
CARMEN TOAPANTA CAYETANO**

Tutora:

MSc. MAURA FEBLES DOMÍNGUEZ

ECUADOR

2024



La Universidad para todos



DEDICATORIA

Dedicamos este trabajo a Dios, quien nos ha brindado la fuerza y la sabiduría para afrontar cada desafío.

A nuestras familias, por su amor, comprensión y apoyo inquebrantable, siendo nuestro pilar fundamental en este camino.

A nuestros docentes, por compartir con nosotros sus conocimientos y guiarnos con paciencia y dedicación en nuestra formación académica.

A todos aquellos que han sido parte de nuestro crecimiento personal y profesional, esta tesis es un reflejo del esfuerzo conjunto y del aprendizaje compartido.



La Universidad para todos



AGRADECIMIENTO

En primer lugar, agradecemos a Dios, fuente de sabiduría y fortaleza, por guiarnos en este camino académico y darnos la perseverancia necesaria para alcanzar esta meta.

A nuestros docentes, por su invaluable guía, paciencia y compromiso con nuestra formación, quienes con su conocimiento y experiencia nos inspiraron a crecer profesionalmente.

A nuestras familias, por su amor incondicional, apoyo constante y palabras de aliento en cada momento del proceso. Sin su confianza y sacrificio, este logro no habría sido posible.

A todos aquellos que, de una u otra manera, contribuyeron a la realización de esta tesis, les extendemos nuestra más sincera gratitud.



La Universidad para todos



RESUMEN

La presente tesis explora las posibilidades que ofrece Educaplay como herramienta digital para el apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje de la lectoescritura en la escuela de Educación Básica “Perla del Pacífico” de la ciudad de Guayaquil. Se analiza cómo esta plataforma educativa, a través de sus diversas actividades interactivas, puede contribuir al desarrollo de las habilidades lectoras y escritoras de los estudiantes de 8vo grado de la institución.

La investigación se fundamenta en un enfoque metodológico mixto, combinando técnicas cualitativas y cuantitativas para lograr una mayor profundidad metodológica orientada a satisfacer los objetivos propuestos. Los datos fueron recopilados mediante encuestas realizadas a docentes y estudiantes, observación de clases, así como pruebas de rendimiento académico en dos momentos de la aplicación: antes y después de la implementación de la propuesta de actividades creadas con Educaplay. Los resultados obtenidos demuestran cómo es percibida la herramienta por parte de la comunidad educativa, y en qué medida contribuye a la motivación, el aprendizaje activo y la consolidación de los conocimientos en el área de lectoescritura de los estudiantes.

Como contribución de este trabajo, se espera aportar al campo educativo y tecnológico con respecto a Educaplay como un recurso valioso para dinamizar las prácticas pedagógicas en la escuela de Educación Básica “Perla del Pacífico”, promoviendo un aprendizaje significativo y acorde a las necesidades e intereses de los estudiantes, y que la experiencia en este contexto específico pueda ser replicada en otras instituciones educativas.



La Universidad para todos



ABSTRACT

This thesis explores the possibilities that Educaplay offers as a digital tool to support the teaching-learning process of literacy in the “Perla del Pacífico” Basic Education school in the city of Guayaquil. It analyzes how this educational platform, through its various interactive activities, can contribute to the development of the reading and writing skills of the institution's 8th grade students.

The research is based on a mixed methodological approach, combining qualitative and quantitative techniques to achieve greater methodological depth aimed at satisfying the proposed objectives. The data was collected through surveys conducted with teachers and students, class observation, as well as academic performance tests at two moments of the application: before and after the implementation of the proposed activities created with Educaplay. The results obtained demonstrate how the tool is perceived by the educational community, and to what extent it contributes to students' motivation, active learning, and consolidation of knowledge in the area of reading and writing.

As a contribution of this work, it is expected to contribute to the educational and technological field with respect to Educaplay as a valuable resource to energize pedagogical practices in the “Perla del Pacífico” Basic Education school, promoting meaningful learning in accordance with the needs and interests of students, and that the experience in this specific context can be replicated in other educational institutions.



La Universidad para todos



ÍNDICE GENERAL/FIGURAS/TABLAS/ANEXOS

INDICE DE FIGURAS, TABLAS Y ANEXOS	0
INTRODUCCIÓN	1
Presentación y contextualización	1
Justificación del problema	2
Planteamiento del problema	3
Precisión del tema:.....	4
Objeto de la investigación:	5
Objetivo General:.....	5
Preguntas de investigación	5
Declaración de las variables:.....	6
Objetivos específicos de la investigación:.....	6
Identificación de los métodos a emplear	6
Declaración de la Muestra:	8
Declaración del tipo de investigación	8
Principales aportes.....	9
Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica	10
Estructura de la investigación:	12
CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO.....	13
1.1. Contexto Educativo y Herramientas Digitales	13
1.1.1. Entornos Educativos Tradicionales.....	13
1.1.2. Evolución e Implementación De Las Tic En Los Modelos Educativos	15
1.1.3. Interacción Digital Entre Estudiantes Y Profesorado. Transformaciones Y Desafíos	17
1.2. Enseñanza Y Aprendizaje	19
1.2.1. El Proceso De Aprender Y Enseñar	19
1.2.2. Lectoescritura. Enfoques Y Perspectivas Para Su Abordaje	20
1.2.3. La Lectoescritura En El Contexto Educativo	23
1.2.4. Estrategias Para La Enseñanza De La Lectoescritura En Secundaria	24



1.3. Didáctica Y Digitalización Para La Enseñanza De La Asignatura De Lengua Y Literatura	26
1.3.1. <i>Educaplay: Innovación En La Enseñanza De La Lectoescritura.</i>	28
1.4 Bases normativas y legales	32
CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO	35
2. 1 Conceptualización Y Operacionalización De Las Variables Y Categorías	36
2. 1.1 Operacionalización De La Variable Independiente	36
2. 2 Enfoque Metodológico, Alcance, Tipo Y Técnicas De Investigación	39
2.2.1 <i>Enfoque Metodológico</i>	39
2.2.2 <i>Alcance de la Investigación</i>	40
2.2.3 <i>Declaración Y Justificación Del Tipo De Investigación</i>	41
2.2.4 <i>Métodos empleados de recopilación de datos</i>	42
2.3 Selección y Justificación de la Muestra	45
2.4 Etapas del proceso investigativo	46
2.4.1 Elaboración del estudio teórico	46
2.4.2 Diagnóstico Inicial	46
2.4.3 Modelación de la propuesta	46
2.4.4 Diagnóstico Final	47
2. 5 Presentación De Resultados Del Estudio Diagnóstico Inicial	50
2.6 Conclusiones Parciales del Diagnóstico Inicial	54
CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA	56
3. 1 Modelación de la Propuesta	56
3. 2 Fundamentación de la propuesta	56
3.3 Objetivos general y específicos	57
3.4 Caracterización de la propuesta	57
3.5 Estructura de la Propuesta para la implementación	58
Fase 1: Recolección Inicial de Datos	59
Fase 2: Selección de Métodos, Medios y Materiales	60
Fase 3: Uso de los Medios y Materiales	60
Fase 4: Participación del Estudiante	61



Fase 5: Evaluación y Revisión	62
Plan de Clase con integración de Educaplay	62
3.6 Exigencias, Requisitos, Condiciones y Criterios de la Propuesta	65
3.7 Validación de la Propuesta	66
3.8. Presentación de instrumentos para la validación:	67
3.9. Resultados de la implementación	74
<i>3.9.1 Análisis y Proyección financiera</i>	79
<i>3.10. Validación de la Propuesta</i>	80
3.12. Resultados de la validación	80
<i>3.12.1 Rendimiento académico</i>	83
<i>3.12.2 Motivación de los estudiantes</i>	84
<i>3.12.3 Participación de los estudiantes</i>	85
<i>3.13. Desafíos generales en el proceso de implementación</i>	86
CONCLUSIONES	88
RECOMENDACIONES	90
ANEXOS	94
Anexo 1 Encuesta aplicada a estudiantes	94
Anexo 2 Entrevista semiestructurada a estudiantes	97
Anexo 3 Entrevista semiestructurada a docentes	98



INDICE DE FIGURAS, TABLAS Y ANEXOS

TABLA 1 OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE INDEPENDIENTE	36
TABLA 2 OPERACIONALIZACIÓN DE LA VARIABLE DEPENDIENTE	38
TABLA 3 RESULTADOS DEL DIAGNÓSTICO INICIAL.....	50
TABLA 4 DESEMPEÑO ACADÉMICO DE LOS ESTUDIANTES	52
TABLA 5 ANÁLISIS DE LOS ESTUDIANTES PROPUESTA DE IMPLEMENTACIÓN	58
TABLA 6 RECOLECCIÓN INICIAL DE LOS DATOS DE LA PROPUESTA	59
TABLA 7 MÉTODOS, MEDIOS Y MATERIALES	60
TABLA 8 USO DE LOS MEDIOS Y MATERIALES	60
TABLA 9 PARTICIPACIÓN DEL ESTUDIANTE	61
TABLA 10 EVALUACIÓN Y REVISIÓN.....	62
TABLA 11 PLAN DE CLASE CON INTEGRACIÓN DE EDUCAPLAY.....	62
TABLA 12 DESARROLLO DE LA CLASE	64
TABLA 13 EVOLUCIÓN DE LA CLASE.....	65
TABLA 14 FICHA DE OBSERVACIÓN 1.....	67
TABLA 15 METODOLOGÍAS PEDAGÓGICAS OBSERVADAS	68
TABLA 16 COMPARACIÓN POR RENDIMIENTO DE ESTUDIANTES	75
TABLA 17 ANÁLISIS COMPARATIVO , INCREMENTO POR DIMENSIONES	75
TABLA 18 INCREMENTO GLOBAL DEL RENDIMIENTO ACADÉMICO.....	76
TABLA 19 DISTRIBUCIÓN DEL RENDIMIENTO GLOBAL	77
TABLA 20 INDICADORES DE CAMBIO EN LA IMPLEMENTACIÓN.....	78
TABLA 21 COSTOS ESTIMADOS	79
FIGURA 1 LOGOTIPO DE EDUCAPLAY	29
GRÁFICO 1 RENDIMIENTO ACADÉMICO.....	83
GRÁFICO 2 MOTIVACIÓN DE LOS ESTUDIANTES.....	84
GRÁFICO 3 PARTICIPACIÓN DE LOS ESTUDIANTES	85
ANEXOS 1 ENCUESTAS APLICADA A ESTUDIANTES.....	94
ANEXOS 2 ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA A ESTUDIANTES.....	97
ANEXOS 3 ENTREVISTA SEMIESTRUCTURADA A DOCENTES	98

INTRODUCCIÓN

Presentación y contextualización

En el contexto actual de la educación, la integración de herramientas digitales en el aula se ha convertido en una necesidad imperativa para mejorar la calidad del aprendizaje y adaptarse a las demandas del siglo XXI. La lectoescritura, una habilidad fundamental para el desarrollo académico y personal de los estudiantes, enfrenta desafíos significativos en su enseñanza tradicional. La escuela de Educación General Básica “Perla del Pacífico” en Guayaquil no es la excepción a esta realidad, donde los docentes buscan constantemente metodologías innovadoras que capten el interés de los estudiantes y potencien su aprendizaje.

La integración de plataformas digitales en el sistema educativo se ha convertido en una necesidad sumamente importante, ya que estas herramientas facilitan el acceso a recursos educativos innovadores y mejoran la interacción entre estudiantes y profesores. La utilidad de estas plataformas radica en su capacidad para ofrecer experiencias de aprendizaje más dinámicas y motivadoras, lo que puede resultar en un progreso significativo en el proceso de enseñanza aprendizaje, y en el desarrollo de habilidades que propicien un vínculo con la tecnología de manera permanente para sus usuarios.

En este marco, surge la necesidad de explorar cómo determinadas herramientas digitales pueden contribuir al proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes de las instituciones en las que trabajamos. Educaplay se presenta como una herramienta digital eficaz para el desarrollo de competencias en lectoescritura en tanto plataforma educativa que ofrece una variedad de actividades interactivas diseñadas para fomentar el aprendizaje activo y lúdico. Sin embargo, aún es necesario investigar de manera sistemática su efectividad y el impacto que tiene en las habilidades de lectura y escritura de los estudiantes.

Dada la relevancia y el potencial impacto de estas plataformas en la educación, este estudio se plantea con el objetivo de analizar cómo el uso de Educaplay incide en la lectoescritura en estudiantes de 8vo grado de la escuela Perla del Pacífico de la Ciudad de Guayaquil.

La plataforma Educaplay permite la creación de actividades educativas variadas, tales como crucigramas, sopa de letras, cuestionarios, juegos de memoria, entre otras, que pueden ser personalizadas de acuerdo con los objetivos específicos de cada nivel educativo. Estas actividades fomentan la participación de los estudiantes, convirtiéndolos en protagonistas de su propio aprendizaje. Uno de sus aspectos más destacados es su carácter gamificado, lo que incentiva la motivación y el compromiso de los estudiantes.

La lectoescritura es una habilidad esencial para el desarrollo académico de los estudiantes. Sin embargo, su dominio es difícil a veces, y muchos niños experimentan dificultades en este proceso, para lo cual las herramientas digitales han demostrado apoyar y fortalecer el aprendizaje de la lectoescritura.

Justificación del problema

La lectoescritura es una habilidad fundamental en el desarrollo académico y personal de los estudiantes, pues permite el acceso al conocimiento, la comunicación efectiva y el ejercicio de una ciudadanía crítica. Sin embargo, en América Latina, y específicamente en Ecuador, se han identificado dificultades persistentes en su enseñanza y aprendizaje, lo que ha generado bajos niveles de rendimiento en comprensión lectora y producción escrita. Ante esta problemática, la integración de herramientas digitales como Educaplay emerge como una alternativa pedagógica innovadora, con el potencial de transformar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Educaplay es una plataforma de gamificación educativa que permite la creación de actividades interactivas personalizadas, fomentando la motivación, el aprendizaje autónomo y la participación activa de los estudiantes. Desde una perspectiva teórica, esta herramienta se alinea con enfoques constructivistas y de aprendizaje significativo (Ausubel, 1983), donde el estudiante construye su conocimiento a través de la interacción con materiales didácticos dinámicos y contextualizados. Además, la gamificación, como estrategia pedagógica, ha demostrado ser efectiva para incrementar la motivación intrínseca y el compromiso con el aprendizaje.

Estudios previos han demostrado que la implementación de Educaplay mejora significativamente las competencias en lectoescritura. En la escuela “Perla del Pacífico”, tras cuatro meses de uso de esta plataforma, el porcentaje de estudiantes en niveles altos de

comprensión lectora aumentó del 20% al 40%, y en producción escrita del 15% al 30%, evidenciando un incremento global del rendimiento académico en un 30%. Investigaciones en contextos similares refuerzan estos hallazgos. Jiménez et al. (2023) destacan que herramientas digitales como Educaplay mejoran la retención del aprendizaje y fomentan una mayor interacción en el aula, mientras que Villavicencio y Azúa (2024) subrayan la importancia de la alfabetización digital docente para la optimización de estas plataformas.

Sin embargo, persisten desafíos que deben ser considerados para una implementación efectiva de estas herramientas. Entre ellos, destacan la brecha digital, que limita el acceso equitativo a dispositivos y conectividad; la capacitación docente, necesaria para integrar estas herramientas de manera pedagógicamente sólida; y la integración curricular, que requiere adaptar las actividades digitales a los objetivos de aprendizaje específicos. Estos desafíos no solo afectan la implementación de Educaplay, sino que también representan barreras generales para la incorporación de tecnologías en entornos educativos, especialmente en contextos con recursos limitados.

La presente investigación se justifica por su potencial para aportar evidencias sobre la efectividad de Educaplay en la mejora de las habilidades de lectoescritura, así como para identificar estrategias que permitan superar los desafíos asociados a su implementación. Aunque el estudio se centra en un contexto específico, se espera que sus hallazgos contribuyan a la discusión sobre la integración de herramientas digitales en otros entornos educativos con características similares, promoviendo así un aprendizaje más inclusivo y significativo.

Planteamiento del problema

En el contexto específico de la escuela “Perla del Pacífico”, las metodologías tradicionales han mostrado limitaciones significativas en el fomento de habilidades lectoescrituras. Estas limitaciones se reflejan en un bajo nivel de motivación y participación estudiantil, así como en la persistencia de errores gramaticales y de coherencia en la producción escrita. Además, el acceso limitado a recursos tecnológicos y la falta de estrategias didácticas innovadoras han restringido la implementación de enfoques más dinámicos y centrados en el estudiante.

De acuerdo con datos internos de la escuela, al inicio del año lectivo, solo un 20% de los estudiantes alcanzaba un nivel alto en comprensión lectora, mientras que el 55% presentaba dificultades en producción escrita y el 45% obtenía calificaciones por debajo del estándar esperado. Este problema se enmarca en una problemática más amplia de la región. Según el informe del Laboratorio Latinoamericano de Evaluación de la Calidad de la Educación (LLECE), más del 50% de los estudiantes en América Latina no alcanza niveles satisfactorios de comprensión lectora al finalizar la educación primaria, lo que impacta negativamente su desempeño en niveles superiores del sistema educativo (UNESCO, 2020). Estas cifras reflejan una necesidad urgente de implementar estrategias innovadoras que aborden las deficiencias en la enseñanza de la lectoescritura.

En este marco, la presente investigación se propone analizar el impacto de Educaplay en el desarrollo de habilidades de lectoescritura en los estudiantes de 8vo EGB de la escuela “Perla del Pacífico”, con el fin de determinar su efectividad y aportar evidencias para la incorporación de tecnologías digitales en la enseñanza de la Lengua y Literatura. Aunque el estudio se centra en un contexto específico, se espera que sus hallazgos contribuyan a la discusión sobre la integración de herramientas digitales en otros entornos educativos con características similares.

El problema de investigación queda formulado del siguiente modo:

¿Cómo incide la implementación de Educaplay en la mejora de la comprensión lectora, la producción escrita y la motivación de los estudiantes de 8vo EGB de la Escuela “Perla del Pacífico”?

Precisión del tema:

Con referencia a las líneas de investigación de la Unidad de Base Educativa (UBE), este trabajo de investigación se alinea con la línea de investigación "Aplicación de herramientas digitales en el ámbito educativo" y la línea institucional "Innovación y tecnologías aplicadas". En este contexto, el proyecto se centra en el análisis de la herramienta digital Educaplay como una estrategia innovadora para mejorar el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura en los estudiantes de 8vo grado de Educación General Básica (EGB) de la Escuela "Perla del Pacífico" en Guayaquil.

Objeto de la investigación:

El objeto de la investigación es la herramienta digital Educaplay y su implementación en Lengua y Literatura para contribuir al proceso de enseñanza y aprendizaje de lectoescritura en los estudiantes del 8vo EGB de la escuela de Educación Básica “Perla del Pacífico” en la ciudad de Guayaquil. Este estudio se centra en evaluar cómo Educaplay, a través de sus actividades interactivas, puede influir en el desarrollo de habilidades lectoras y escritoras, así como en la motivación y el compromiso de los estudiantes.

Objetivo General:

Analizar el impacto de la herramienta digital Educaplay en el proceso de enseñanza y aprendizaje de lectoescritura de los estudiantes del 8vo EGB de la escuela Perla del Pacífico de la ciudad de Guayaquil.

La *hipótesis central* de esta investigación es que la implementación de Educaplay mejora significativamente el rendimiento en comprensión lectora y producción escrita de los estudiantes de 8vo EGB, reflejándose en un incremento de al menos un 20% en sus calificaciones tras la intervención.

Preguntas de investigación

¿Cuáles son los enfoques metodológicos predominantes y los principales desafíos que enfrentan docentes y estudiantes en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura en el 8vo EGB de la Escuela Perla del Pacífico?

¿Cuáles son las características, potencialidades y limitaciones de Educaplay en términos de accesibilidad, usabilidad e impacto en la interacción docente-estudiante en el contexto educativo del 8vo EGB?

¿Qué estrategias didácticas y criterios de evaluación pueden diseñarse para integrar Educaplay en la enseñanza de la lectoescritura en la asignatura de Lengua y Literatura?

¿Cuál es el impacto de la implementación de Educaplay en el rendimiento académico, la motivación y la participación de los estudiantes de 8vo EGB en el desarrollo de habilidades de lectoescritura?

Declaración de las variables:

Como *variable independiente* tenemos la implementación de Educaplay en la enseñanza de la lectoescritura, en la que desarrollamos varias dimensiones: accesibilidad tecnológica; interactividad y contenidos incorporados; percepción de estudiantes y docentes sobre el uso de esta plataforma. Por su parte, la *variable dependiente* refiere al desarrollo de habilidades de lectoescritura, y aparecen como dimensiones para su operacionalización: comprensión lectora, producción escrita, motivación y participación estudiantil. Como *variables ajenas* se encuentran el acceso y disponibilidad de recursos tecnológicos, la competencia digital del personal docente, actitudes y percepciones de los estudiantes y padres hacia la tecnología, así como el contexto socioeconómico de los estudiantes. La operacionalización de las variables aparece en detalle en el capítulo metodológico.

Objetivos específicos de la investigación:

1. Describir el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura en el 8vo EGB de la Escuela Perla del Pacífico, identificando los enfoques metodológicos y los principales desafíos que enfrentan docentes y estudiantes en esta área.
2. Analizar las características, potencialidades y limitaciones de la herramienta Educaplay en el contexto educativo del 8vo EGB, considerando su accesibilidad, usabilidad e impacto en la interacción docente-estudiante.
3. Diseñar e implementar una propuesta pedagógica basada en el uso de Educaplay para la enseñanza de la lectoescritura en la asignatura de Lengua y Literatura, definiendo estrategias didácticas y criterios de evaluación.
4. Medir el impacto de la implementación de Educaplay en el desarrollo de habilidades de lectoescritura, a través de un análisis comparativo de indicadores de rendimiento académico, motivación y participación estudiantil antes y después de su aplicación.

Identificación de los métodos a emplear

En esta investigación, se empleará un **enfoque metodológico mixto**, que combina técnicas cualitativas y cuantitativas para lograr una comprensión más profunda y holística del impacto de la herramienta digital Educaplay en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura en estudiantes de 8vo grado de la Escuela Perla del Pacífico en Guayaquil. Este enfoque mixto permite integrar la riqueza de los datos cualitativos con la precisión de los datos cuantitativos, lo que facilita una evaluación más completa del fenómeno estudiado.

Métodos cuantitativos:

1. Pruebas de rendimiento académico: se aplicarán pruebas estandarizadas de comprensión lectora y producción escrita antes y después de la implementación de Educaplay. Estas pruebas permitirán medir el impacto de la herramienta en el rendimiento académico de los estudiantes, utilizando una escala numérica (0 a 10) para evaluar su progreso.

2. Encuestas estructuradas: se diseñarán encuestas para recopilar datos sobre la percepción de los estudiantes y docentes respecto al uso de Educaplay. Las encuestas incluirán preguntas cerradas y escalas Likert para medir aspectos como la motivación, la satisfacción y la facilidad de uso de la plataforma.

3. Análisis estadístico: los datos cuantitativos recopilados serán analizados mediante técnicas estadísticas descriptivas e inferenciales para identificar tendencias, correlaciones y diferencias significativas antes y después de la intervención.

Métodos cualitativos:

1. Entrevistas semiestructuradas: Se realizarán entrevistas a estudiantes y docentes para profundizar en sus percepciones, experiencias y desafíos relacionados con el uso de Educaplay. Estas entrevistas permitirán captar aspectos subjetivos y contextuales que no pueden ser medidos cuantitativamente.

2. Observación no participante: Se llevarán a cabo observaciones en el aula para registrar el comportamiento de los estudiantes durante las actividades con Educaplay. Se prestará atención a indicadores como la participación, la motivación, la concentración y la interacción entre estudiantes y docentes.

3. Análisis de contenido: Se analizarán las actividades creadas en Educaplay para evaluar su calidad pedagógica y su alineación con los objetivos de aprendizaje. Este análisis permitirá identificar fortalezas y áreas de mejora en el diseño de las actividades.

Triangulación metodológica:

Para garantizar la validez y confiabilidad de los resultados, se empleará la triangulación metodológica, contrastando los datos obtenidos a través de diferentes técnicas (pruebas de rendimiento, encuestas, entrevistas y observaciones). Esta triangulación permitirá una interpretación más robusta y coherente de los hallazgos, asegurando que las conclusiones estén respaldadas por múltiples fuentes de evidencia.

Declaración de la Muestra:

La selección de la muestra en esta investigación responde a un criterio intencionado y estratégico, fundamentado en la necesidad de analizar el impacto de Educaplay en un contexto educativo específico, considerando las diferentes realidades y niveles de apropiación tecnológica de los participantes. En el caso de los estudiantes, la elección no se basa en una representación numérica, sino en la posibilidad de capturar diversidad en experiencias de aprendizaje, con el fin de analizar cómo la herramienta Educaplay impacta en grupos con distintas competencias y motivaciones.

Se consideraron para ello las siguientes características y criterios: estudiantes matriculados en el 8vo año de EGB durante el período de la investigación; estudiantes que participaron activamente en las actividades de lectoescritura utilizando Educaplay en la etapa de implementación, de manera de poder establecer las comparaciones pertinentes entre ambos momentos. Además, los profesores que imparten en esa aula la asignatura de Lengua y Literatura.

Declaración del tipo de investigación

Como parte del diseño metodológico para esta investigación desarrollaremos un *enfoque mixto*, combinando técnicas cualitativas y cuantitativas, para lograr una mayor profundización del problema planteado. Este enfoque propicia la complementariedad entre ambos abordajes

metodológicos, una ampliación de la comprensión teórica, así como mayor validez y ampliación de las fronteras del conocimiento (Vega-Malagón et al., 2014).

Contiene una *dimensión cuantitativa*: pruebas de rendimiento, encuestas estructuradas y análisis estadísticos para medir el impacto de Educaplay en comprensión lectora, producción escrita y motivación estudiantil, y una *dimensión cualitativa*: entrevistas semiestructuradas, observaciones en el aula y análisis de contenido de actividades para captar percepciones, experiencias y factores contextuales que influyen en la implementación de la herramienta.

En cuanto al tipo de investigación, este estudio se clasifica como aplicado y explicativo. Es aplicado porque busca resolver una problemática concreta en un contexto educativo específico: la mejora de las habilidades de lectoescritura mediante el uso de Educaplay. Asimismo, es explicativo porque analiza las relaciones causales entre la implementación de la herramienta y los cambios observados en el rendimiento académico, la motivación y la participación de los estudiantes.

El alcance de la investigación es descriptivo y correlacional. Descriptivo, porque detalla las características del proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura, así como las particularidades de Educaplay en este contexto. Correlacional, porque busca establecer relaciones entre el uso de la plataforma y las variables dependientes (rendimiento académico, motivación y participación).

Finalmente, el estudio adopta un diseño longitudinal, ya que recopila datos en dos momentos: antes y después de la implementación de Educaplay. Esto permite realizar un análisis comparativo que evalúa el impacto de la herramienta a lo largo del tiempo.

Principales aportes

Este estudio contribuye al campo de la tecnología educativa y el aprendizaje significativo al ofrecer una evaluación empírica del impacto de Educaplay como herramienta interactiva en el desarrollo de la lectoescritura en estudiantes de 8vo grado. Específicamente, el aporte incluye:

- a) *datos empíricos* sobre la eficacia de las plataformas interactivas en la mejora de competencias de lectoescritura, un aspecto clave en el desarrollo académico y personal de los estudiantes.
- b) *una propuesta pedagógica basada en evidencia*, que integra una herramienta tecnológica innovadora como Educaplay en el diseño de estrategias didácticas para fomentar
- c) habilidades de comprensión lectora y escritura creativa.
- d) *guía para docentes y responsables educativos* sobre el diseño y la implementación de actividades interactivas que mejoren el aprendizaje en contextos escolares, adaptadas a las necesidades de estudiantes de otros contextos educativos.

Importancia, necesidad social, novedad y actualidad científica

La lectoescritura es una habilidad fundamental para el desarrollo académico, personal y social de los estudiantes, ya que no solo facilita el acceso al conocimiento, sino que también promueve la comunicación efectiva y el pensamiento crítico. En el contexto actual, donde la tecnología está transformando los procesos educativos, es crucial explorar cómo las herramientas digitales pueden potenciar el aprendizaje de la lectoescritura. Esta investigación se enfoca en la plataforma Educaplay, una herramienta interactiva que ofrece actividades gamificadas y personalizadas, lo que la convierte en un recurso valioso para dinamizar la enseñanza y el aprendizaje en el aula. El estudio aporta evidencia empírica sobre cómo esta herramienta puede mejorar las habilidades de lectura y escritura, así como la motivación y participación de los estudiantes, lo que tiene implicaciones significativas para la práctica docente y el diseño de políticas educativas.

En América Latina, y específicamente en Ecuador, existen desafíos persistentes en la enseñanza y el aprendizaje de la lectoescritura. Según datos del Laboratorio Latinoamericano de Evaluación de la Calidad de la Educación (LLECE), más del 50% de los estudiantes no alcanzan niveles satisfactorios de comprensión lectora al finalizar la educación primaria, lo que afecta negativamente su desempeño en niveles superiores. En la Escuela Perla del Pacífico, los diagnósticos iniciales revelaron que solo el 20% de los estudiantes de 8vo grado alcanzaban un nivel alto en comprensión lectora, mientras que el 55% presentaba dificultades en producción escrita. Estas cifras reflejan una necesidad urgente de implementar estrategias innovadoras que

aborden estas deficiencias y promuevan un aprendizaje más inclusivo y significativo. La integración de herramientas digitales como Educaplay emerge como una alternativa pedagógica que puede contribuir a cerrar estas brechas educativas, especialmente en contextos con recursos limitados.

Por otra parte, podemos señalar la novedad científica en aspectos determinantes para la investigación:

a) *evaluación contextualizada*: hay pocos estudios que han explorado el impacto de Educaplay en estudiantes de secundaria en el desarrollo de habilidades específicas de lectoescritura, considerando tanto la dimensión cognitiva como la motivacional del aprendizaje, a pesar de que ha sido investigado en diversos contextos educativos.

b) *integración metodológica*: este estudio incorpora un enfoque mixto (cuantitativo y cualitativo) para analizar de manera integral cómo las actividades interactivas influyen en el desempeño académico, el interés y la participación de los estudiantes en el aula.

c) *análisis comparativo novedoso*: el estudio compara el uso de Educaplay frente a métodos tradicionales de enseñanza, evaluando no solo resultados académicos, sino también aspectos como la percepción del alumnado, la gamificación y su relación con la motivación intrínseca.

La investigación se enmarca en un contexto global donde la digitalización de la educación es una tendencia creciente. La pandemia de COVID-19 aceleró la adopción de herramientas digitales en el aula, lo que ha generado un interés renovado en evaluar su efectividad y sostenibilidad. Estudios recientes han demostrado que las plataformas interactivas como Educaplay pueden mejorar la retención del aprendizaje y fomentar una mayor interacción en el aula (Jiménez et al., 2023; Villavicencio y Azúa, 2024). Sin embargo, persisten desafíos relacionados con la brecha digital, la capacitación docente y la integración curricular, que deben ser abordados para maximizar el potencial de estas herramientas.

En este sentido, la presente investigación no solo contribuye al campo de la tecnología educativa, sino que también responde a las demandas actuales de la sociedad, donde la alfabetización digital y el desarrollo de habilidades del siglo XXI son fundamentales para el éxito

académico y profesional. Los hallazgos de este estudio pueden servir como base para futuras investigaciones y para la implementación de políticas educativas que promuevan el uso efectivo de herramientas digitales en contextos similares.

Estructura de la investigación:

Hemos realizado la estructuración breve de los contenidos de los capítulos de la siguiente manera: en el primer capítulo desarrollamos el *marco teórico*, que incluye la revisión de las principales teorías educativas relevantes, un análisis de antecedentes históricos y evolutivos del problema de investigación, los fundamentos teóricos sobre el uso de herramientas digitales en la educación, y nuestra toma de posición y reflexiones críticas respecto al tema.

En el segundo capítulo se describe el *diseño metodológico* incluyendo la descripción de las técnicas cuantitativas y cualitativas de recolección de datos, el procedimiento de análisis de estos, así como la definición de la población y muestra. También se describen los resultados de la etapa de diagnóstico inicial mediante las pruebas realizadas al grupo en ese período, lo que aporta una descripción de la situación docente al inicio de la investigación.

En el tercer capítulo expondremos el *análisis de los resultados*, a través de la presentación y análisis de los resultados arrojados según los indicadores examinados, teniendo en cuenta el aporte de cada técnica de recolección en particular, para llegar a la discusión de los hallazgos en relación con las hipótesis, los objetivos propuestos y las preguntas de investigación. Por último, aparecerán las conclusiones y recomendaciones derivadas del estudio, así como los anexos y las referencias bibliográficas utilizadas.

CAPÍTULO 1: MARCO TEÓRICO

1.1. Contexto Educativo y Herramientas Digitales

1.1.1. Entornos Educativos Tradicionales

En las civilizaciones antiguas, como Grecia y Roma, la educación se centraba en la enseñanza de habilidades básicas como la lectura y la escritura a través de la memorización y la repetición de textos clásicos. Los métodos eran mayoritariamente orales y basados en la transcripción manual de documentos. Durante la Edad Media, la educación formal estaba mayormente en manos de la Iglesia. Las escuelas monásticas y catedralicias se enfocaban en la lectura y escritura de textos religiosos. El proceso de aprendizaje continuaba siendo repetitivo y centrado en la memorización de pasajes de la Biblia y otros textos sagrados.

El Renacimiento trajo el interés por el conocimiento y la educación humanística. Autores como Erasmo y Comenius promovieron métodos educativos más sistemáticos y centrados en el niño, haciendo hincapié en la comprensión y no solo en la memorización. Se comenzaron a utilizar libros impresos gracias a la invención de la imprenta, lo que facilitó el acceso a los textos y mejoró la alfabetización. La realidad educativa en esta época no puede verse de manera fragmentada. Diversas ideas y prácticas propias de la Edad Media siguieron vigentes en el campo educativo y se modificaron lentamente, conforme al desarrollo y evolución de los procesos de transformación social, política, económica y cultural.

Como expresa Renault (2004), para entender la educación que surge del humanismo renacentista, hay que entender que, a diferencia de la Edad Media, los ideales de la época se insertaron en una matriz sociopolítica, y estuvieron cubiertos de las ideas en torno a propuestas ciudadanas, modos de convivencia comunal y contenidos sociales, que se ensayaron en los escritos producidos. Es decir, el proceso educativo trascendía lo puramente pedagógico y tenía que ver con la problemática social en que se insertaba.

La pedagogía humanista del Renacimiento, tuvo en Erasmo de Rotterdam, al referente conceptual del concepto ‘formación’. Él expresa un ideario en el que antropológicamente el ser humano es el centro: el hombre que se hace hombre, en el desarrollo de su naturaleza espiritual y,

para lo cual, necesita el conocimiento de las palabras y las cosas. Por ello, una de sus preocupaciones más intensas, fue la de que las personas hablaran y escribieran bien y de alguna manera, su perspectiva, fue de un mayor formalismo literario (Renauld, 2004).

En la Ilustración, la educación y la estructura social estuvieron cimentadas en la ideología promovida por el cristianismo y la cultura griega. Hacia fines del siglo XVIII la educación ocupa el primer plano de las preocupaciones de los reyes, pensadores y políticos. La intervención del Estado en la educación de Alemania, creando escuelas normales, principios y planes educativos, inspiran la gran revolución pedagógica nacional francesa a fines de siglo. La escuela pública es hija de las revoluciones burguesas y se viraliza por todo el mundo occidental. Los grandes teóricos ilustrados predicaban una educación cívica y patriótica inspirada en los principios de la democracia, una educación laica, ofrecida gratuitamente para todos por el Estado.

Un gran número de pensadores se dio cuenta que el ser humano estaba condenado a aprender y para desarrollar esto había que idear espacios y tiempos específicos para su formación. Pero también hacía falta un saber específico para poder transmitirle a todos la cultura producida por la humanidad hasta el momento. Surgen dos de las figuras mayores de la pedagogía y la educación: Jean-Jacques Rousseau y Johann Heinrich Pestalozzi. Ambos fueron defensores de una educación natural y activa, basada en las experiencias del niño. Rousseau, en su obra "Emilio", promovió la idea de que los niños debían aprender a leer y escribir de manera natural, a su propio ritmo y a través de la exploración y la curiosidad.

Con la Revolución Industrial, la alfabetización se convirtió en una necesidad para la creciente población urbana que debía adaptarse a los nuevos trabajos industriales. Se expandieron los sistemas de educación pública y surgieron métodos más estructurados como el método fonético, que se centraba en enseñar los sonidos de las letras y combinaciones de letras, y el método global, que enseñaba a los niños a reconocer palabras enteras y frases. Educadores como María Montessori y John Dewey también influyeron significativamente en la enseñanza de la lectoescritura.

Montessori desarrolló materiales específicos que permitían a los niños aprender a leer y escribir. En su libro *la Mente absorbente del niño* (2004), la pedagoga habla de la construcción de

la palabra en los pequeños de un año, de la conformación de su estructura psicológica que se construye en una interacción continua con el espacio-ambiente, con los movimientos corporales que realiza y con los sujetos con los cuales el niño se relaciona y que además quienes se relacionan con el niño deben tener la capacidad de saber interpretarlo (Civarolo & Pérez Andrada, 2024).

Dewey, por su parte, promovió un enfoque más democrático y centrado en el estudiante. Consagrado a la reforma educativa, tiene una concepción dinámica de la experiencia, de la inteligencia y del conocimiento. Para el filósofo, lo más importante es la vida social en democracia y cómo se transmiten las creencias a partir de la educación. La educación nace como necesidad de la vida misma y de los lugares comunes que compartimos junto a otros con quienes nos identificamos.

En general, lo que ha devenido en llamarse *modelo pedagógico tradicional* implica que la enseñanza consiste en un conjunto de conocimientos y valores sociales acumulados por las generaciones adultas que se transmiten a los alumnos como verdades acabadas; generalmente, estos contenidos están disociados de la experiencia de los alumnos y de las realidades sociales.

Estas ideas básicas están relacionadas con la educación del carácter, la disciplina como medio para educar, el predominio de la memoria, el currículum centrado en el maestro y los métodos verbalistas de enseñanza (Blanco y Quitora, 2000). Asimismo, esta perspectiva considera fundamental el rol del maestro. De acuerdo con De Zubiría (1994), bajo el propósito de enseñar conocimientos y normas, el maestro cumple la función de transmisor, dicta la lección a un estudiante que recibirá las informaciones y las normas transmitidas, con lo cual el aprendizaje es también un acto de autoridad.

1.1.2. Evolución e Implementación De Las Tic En Los Modelos Educativos

De acuerdo con los avances tecnológicos, el mundo enfrenta grandes cambios en contextos como la cultura, la educación, el negocio y la industria. Las industrias modernas necesitan profesionales con habilidades en una variedad de disciplinas teóricas y prácticas, a la vez que los estudiantes deben tener una visión amplia del mundo, más conocimiento global y más aprendizaje digital. Las instituciones educativas y las universidades están llamadas a modificar sus planes de

estudio y sus metodologías de enseñanza-aprendizaje para poder preparar a los futuros profesionales alineados con la evolución tecnológica.

Los orígenes de la Sociedad de la Información y el Conocimiento (SIC) pueden situarse en los años 60, ofreciéndose sobre ella diversas definiciones que giran alrededor de indicar que es un nuevo estadio de desarrollo social, que supera a los anteriores, agrícola e industrial y postindustrial, y que viene determinado por la capacidad que tienen las personas e instituciones por obtener, compartir y procesar cualquier información, desde cualquier lugar y en una diversidad de formatos y sistemas simbólicos (Almenara, & Ortiz, 2019). La llegada de estas tecnologías también ha impactado, y de manera especial la educación. En las décadas de 1980 y 1990, las computadoras personales y los programas educativos empezaron a integrarse en las aulas, proporcionando nuevas herramientas para la enseñanza de la lectoescritura. Las tecnologías educativas de entonces se centraron en la utilización de software y recursos multimedia básicos. Software como "Reader Rabbit" y "JumpStart" ofrecían actividades interactivas que hacían el aprendizaje más atractivo y divertido.

El avance de internet y la accesibilidad de dispositivos como tabletas y teléfonos inteligentes revolucionaron aún más la educación. Surgieron plataformas en línea que ofrecían recursos y actividades para enseñar lectoescritura de manera interactiva. Herramientas como juegos educativos, aplicaciones de alfabetización y plataformas de aprendizaje en línea comenzaron a ganar popularidad.

Este cambio lleva en sí el germen de una verdadera revolución pedagógica en la cual las estructuras tradicionalmente inmóviles de espacio-tiempo- jerarquía quedarán sin sentido. En el documento de la Conferencia Mundial sobre la Educación Superior, (UNESCO, 1998), se menciona de manera concreta la creación de redes, la formación de recursos humanos para estas actividades, así como la necesidad de que el “nuevo docente” deberá dominar ese nuevo ambiente de las TIC, estar listo psicológicamente para un cambio radical de función, reforzando y actualizando al mismo tiempo su conocimiento disciplinario-, y también la elaboración de materiales didácticos, así como el intercambio de conocimientos (Ortiz, 2012).

Diversos estudios han demostrado los beneficios de utilizar herramientas digitales en la educación. Según Prensky (2010), los estudiantes de hoy, denominados "nativos digitales", aprenden mejor con recursos interactivos y visuales que con métodos tradicionales. Investigaciones diversas han resaltado cómo los juegos y plataformas educativas pueden fomentar el aprendizaje activo y la colaboración entre estudiantes. Mayer (2009) ha señalado que el uso de multimedia puede mejorar la comprensión y retención de la información.

1.1.3. Interacción Digital Entre Estudiantes Y Profesorado. Transformaciones Y Desafíos

Las tendencias tecnológicas actuales se desarrollan cada día con más inteligencia y autonomía. Todo ello conectado por la red de datos global. Tales tendencias están involucradas en la era de la cuarta revolución industrial o industria 4.0 (4IR, Fourth Industrial Revolution), que surgió en Alemania en 2011 para referirse a una política económica de gobierno establecida en estrategias de alta tecnología, representadas por la automatización, la digitalización de procesos, el uso de tecnologías electrónicas y de la información (Becerra, 2020). La 4IR se basa en el desarrollo de sistemas, Internet de las cosas (IoT) e Internet de personas y servicios, junto con otras tecnologías como fabricación aditiva, impresión 3D, ingeniería inversa, big data y analítica, inteligencia artificial, etc. lo que ha generado cambios importantes no solo en la industria manufacturera sino también en el comportamiento del consumidor y en la forma de hacer negocios. Todo ello ha puesto sobre la mesa desafíos para la manera de pensar y transformar la educación en todos sus niveles, con la necesidad de actualizar sus perfiles de formación, los perfiles de los egresados, los diseños curriculares cuyas áreas de formación deben ser coherentes y adaptables a las tendencias y destacar la sinergia entre las mismas, modificar las metodologías de enseñanza y el aprendizaje al nuevo modelo digital, incluyendo el desarrollo de nuevas competencias, teniendo en cuenta que la nueva formación debe ser interdisciplinaria y multidisciplinar (Becerra, 2020).

Todo este proceso también ha traído importantes desafíos en la implementación de dicha tecnología, marcado principalmente por los contextos de desigualdad respecto al acceso a la misma, en especial en Latinoamérica.

Existe estrecha relación entre toda esta revolución digital y los debates sobre desigualdad e inclusión educativa en la región, en el sentido en que las relaciones entre las TIC y la educación inclusiva pueden entenderse desde dos perspectivas: la primera es que su utilización favorezca el alcance a una educación de calidad, y eliminar las barreras que impiden el acercamiento de todas las personas a la cultura y la educación, o, por otro lado, que con su diseño y estructura se dificulte el acceso a los mismos para quienes no es posible; es decir, con ello podemos o facilitar la inclusión o potenciar la exclusión (Almenara & Ortiz, 2019).

Las diferencias entre países desarrollados y los que están en vías de desarrollo han variado relativamente poco desde los inicios de las TIC. En concreto, actualmente, mientras en los países desarrollados cerca del 80% de los hogares cuenta con acceso a un ordenador o Internet, en los países en vías de desarrollo esta cifra se reduce a la mitad. Sin extendernos en este debate pues no forma parte de los objetivos de la investigación, sí nos parece importante anotar esta cuestión, pues forma parte del contexto general en que se desarrolla la misma, en tanto concierne al vínculo de los estudiantes y su relación con las herramientas tecnológicas.

En la literatura podemos encontrar algunos desafíos del impacto tecnológico en la educación:

Brecha digital: la desigualdad en el acceso a las tecnologías puede exacerbar las disparidades educativas entre diferentes grupos socioeconómicos.

Capacitación docente: la efectividad de las herramientas digitales depende en gran medida de la competencia y disposición de los docentes para utilizarlas de manera efectiva en el aula.

Equilibrio metodológico: es crucial encontrar un equilibrio entre el uso de tecnologías digitales y las metodologías tradicionales, asegurando una educación holística y equilibrada.

Por su parte, los principales beneficios podrían resumirse de esta manera:

Interactividad y participación: la tecnología facilita la creación de entornos de aprendizaje interactivos que pueden captar mejor la atención de los estudiantes y fomentar una mayor participación.

Personalización del aprendizaje: las herramientas digitales permiten adaptar el contenido y el ritmo del aprendizaje a las necesidades individuales de cada estudiante, mejorando su comprensión y retención del material.

Acceso a recursos diversificados: Internet proporciona acceso a una vasta cantidad de recursos educativos, desde libros y artículos hasta videos y actividades interactivas, enriqueciendo el proceso de aprendizaje.

1.2. Enseñanza Y Aprendizaje

1.2.1. El Proceso De Aprender Y Enseñar

El proceso de enseñanza-aprendizaje se refiere a la interacción dinámica entre el docente y los estudiantes, donde se desarrollan actividades didácticas planificadas para facilitar la adquisición de conocimientos, habilidades y actitudes. Este proceso involucra tanto la enseñanza, entendida como la actividad de instruir, guiar y facilitar el aprendizaje por parte del docente, como el aprendizaje, que es la actividad del estudiante de asimilar, comprender y aplicar los conocimientos adquiridos. Según Ausubel (1983), el aprendizaje significativo ocurre cuando la nueva información se relaciona de manera sustancial y no arbitraria con lo que el alumno ya conoce.

El propósito esencial de *la enseñanza* es la transmisión de información mediante la comunicación directa o soportada en medios auxiliares, que presentan un mayor o menor grado de complejidad y costo. Como resultado de su acción, debe quedar una huella en el individuo, un reflejo de la realidad objetiva, del mundo circundante que, en forma de conocimiento, habilidades y capacidades, le permitan enfrentarse a situaciones nuevas con una actitud creadora, adaptativa y de apropiación. El proceso de enseñanza produce un conjunto de transformaciones sistemáticas en los individuos, una serie de cambios graduales cuyas etapas se suceden en orden ascendente. Es, por tanto, un proceso progresivo, dinámico y transformador (Alfonso, 2003).

La autora refiere a que en la enseñanza se sintetizan conocimientos. Se va desde el no saber hasta el saber; desde el saber imperfecto, inacabado e insuficiente hasta el saber perfeccionado, suficiente y que, sin llegar a ser del todo perfecto, se acerca a la realidad. La enseñanza se propone

reunir los hechos, clasificarlos, compararlos y descubrir sus regularidades, sus necesarias interdependencias, tanto las de carácter general como las internas.

El *aprendizaje* es un proceso de naturaleza extremadamente compleja, cuya esencia es la adquisición de un nuevo conocimiento, habilidad o capacidad. Para que dicho proceso pueda considerarse realmente como aprendizaje, en lugar de una simple huella o retención pasajera, debe poder manifestarse en un tiempo futuro y contribuir, además, a la solución de problemas concretos, incluso diferentes en su esencia a los que motivaron inicialmente el desarrollo del conocimiento, habilidad o capacidad. El individuo ante la influencia de su entorno, de la realidad objetiva, no copia simplemente, sino que también transforma la realidad de lo que refleja, o lo que es lo mismo, construye algo propio y personal con los datos que la realidad le aporta. Si esa manera de transmitir la realidad se interfiere de manera adversa o el educando no pone el interés y la voluntad necesaria, sólo se lograrán aprendizajes frágiles y de corta duración (Alfonso, 2003).

Es importante la distinción que hace la autora sobre la cognición en tanto condición y consecuencia del aprendizaje: no se conoce la realidad objetiva ni se puede influir sobre ella sin antes aprehenderla, sobre todo, sin dominar las leyes y principios que mueven su transformación evolutiva espaciotemporal. Es importante insistir en el hecho de que las características y particularidades perceptivas del problema que se enfrenta devienen en condiciones necesarias para su comprensión, recreación y solución. En la adquisición de cualquier conocimiento, la organización del sistema informativo resulta igualmente de particular trascendencia para alcanzar los propósitos u objetivos deseados.

1.2.2. Lectoescritura. Enfoques Y Perspectivas Para Su Abordaje

La *lectoescritura* se entiende como el conjunto de habilidades que permiten a una persona leer y escribir de manera competente. Este proceso incluye la decodificación de símbolos escritos (lectura), así como la codificación de ideas en símbolos escritos (escritura).

Según Cassany (2006), la lectoescritura es una habilidad compleja que implica la comprensión y producción de textos, y su desarrollo es fundamental para el éxito académico y la participación plena en la sociedad.

Gracias a este aprendizaje, el ser humano puede desenvolverse en la sociedad, por lo que la lectoescritura tiene como objetivo comprender los códigos escritos para poder entender el mundo que lo rodea, e igualmente poderse comunicar de manera efectiva. Esta habilidad ha sido reconocida como fundamental para el desarrollo académico y personal desde los primeros sistemas educativos formales. Tradicionalmente, su enseñanza se ha basado en métodos directos de instrucción, utilizando libros de texto y ejercicios escritos. Sin embargo, con el avance de la tecnología y la aparición de herramientas digitales, se ha generado un cambio significativo en las estrategias pedagógicas utilizadas para enseñar estas habilidades.

Para esta tesis, resulta fundamental enfoque teórico basado en el *constructivismo* y la teoría del aprendizaje activo impulsados por Jean Piaget, y expandido por Seymour Papert. Piaget, psicólogo suizo, describe cómo los niños desarrollan habilidades cognitivas en etapas. Para él, el aprendizaje es un proceso activo en el que los estudiantes construyen conocimiento a través de la interacción con el mundo que los rodea. Esta teoría ha influido en la enseñanza de la lectoescritura al promover métodos que involucran a los estudiantes en actividades prácticas y exploratorias.

El constructivismo sostiene que el conocimiento se construye activamente por el estudiante a través de la interacción con su entorno. Piaget enfatiza que los estudiantes aprenden mejor cuando están activamente involucrados en su propio proceso de aprendizaje, a lo que Papert, con su teoría del constructivismo agrega que los estudiantes aprenden de manera más efectiva cuando están involucrados en la creación de productos significativos (Gómez & Ortiz, 2018).

En esta teoría el aprendizaje es en esencia activo, lo que significa que una persona que aprende algo nuevo lo incorpora a sus experiencias previas y a sus propios esquemas mentales, como resultado, el aprendizaje no es pasivo ni objetivo; es subjetivo, porque cada persona lo va modificando a la luz de sus experiencias. El constructivismo busca promover los procesos de crecimiento del alumno en el entorno al que pertenece, por eso las aproximaciones constructivistas coinciden en la participación activa del alumno, considerando de importancia las percepciones, pensamientos, y emociones del alumno y el profesor en los intercambios que se dan durante el aprendizaje (Valdez, 2010).

Por su parte, Lev Vygotsky (1978) argumenta una dimensión social vinculada al proceso de aprendizaje como es crucial para el desarrollo cognitivo. Introdujo el concepto de la Zona de Desarrollo Próximo (ZDP), que es la distancia entre lo que un estudiante puede hacer solo y lo que puede lograr con la ayuda de otros. Esta dimensión social es fundamental para que los estudiantes desarrollen su entendimiento a través de la interacción con sus compañeros y el ambiente que los rodea. La *participación* juega un papel primordial en esta concepción educativa, pues se afirma que las discusiones en el aula fomentan esta interacción, permitiendo a los estudiantes explorar ideas, cuestionar conceptos y construir un entendimiento más profundo.

De este modo, la motivación desempeña un papel crucial en el involucramiento de los estudiantes en el proceso de aprendizaje. La participación en el aula, fomentada por los educadores, se ve enriquecida por la motivación de los estudiantes, ya que esta última determina si los estudiantes se relacionan en las tareas de aprendizaje y persisten en la búsqueda de metas académicas (Cruz et al., 2019). Ambos indicadores: la participación y la motivación se entrelazan en la formación de los estudiantes, y serán parte del diseño metodológico planteado por este estudio, siguiendo los enfoques plateados en el marco teórico.

Otros autores también se han destacado por el desarrollo de perspectivas sobre la educación y los principales componentes que determinan su desarrollo. Podemos mencionar la teoría del aprendizaje experiencial de John Dewey, que afirma que el aprendizaje se produce a través de la experiencia directa y la reflexión sobre esas experiencias. Según el autor, el aprendizaje debe ser relevante y significativo para los estudiantes, conectando con sus intereses y experiencias previas.

Richard E. Mayer, por su parte, ha investigado cómo los estudiantes aprenden a partir de la información presentada en formato multimedia. Su *teoría del aprendizaje multimedia* incluye principios como la coherencia, señalización y segmentación, que aseguran que el contenido multimedia sea presentado de manera efectiva para maximizar el aprendizaje.

Lectoescritura digital: a la luz de las herramientas digitales, podría utilizarse una nueva definición de lectoescritura que incluya las competencias digitales. Esto implica no solo la capacidad de leer y escribir, sino también la habilidad para interactuar con contenido digital de manera crítica y efectiva.

1.2.3. La Lectoescritura En El Contexto Educativo

Como hemos anotado, en la actualidad, el ser humano experimenta constantes transformaciones, lo que resalta el papel fundamental de la educación en la resolución de problemas, muchos de los cuales derivan de la falta de calidad y calidez en la formación. Las estrategias metodológicas han evolucionado a partir del cambio de rol del docente, quien ha dejado de ser el centro del proceso de enseñanza para convertirse en un guía, permitiendo que el estudiante desarrolle autonomía, matizado en muchas ocasiones por su particular contexto social y cotidiano. Surge así la necesidad de crear un entorno de aprendizaje enriquecedor, donde los estudiantes participen activamente, expresen sus opiniones y fomenten una interacción respetuosa y colaborativa con el docente y sus compañeros.

En palabras de Villaseñor (2006) conseguir ciudadanos lectores debe ser uno de los objetivos primordiales en todo currículo oficial. Para los alumnos ese hábito representará uno de los aprendizajes de mayor trascendencia y proyección futuras. A medio y largo plazo, este ejercicio lector modelará el talante cívico y cultural de su persona. Sin embargo, la formación de lectores no debe ser una responsabilidad exclusiva de los docentes de Lengua y Literatura. Fomentar el desarrollo de buenos lectores requiere un replanteamiento integral de la enseñanza de la lectura y la escritura. Es fundamental promover aprendizajes diversos a través de experiencias lectoras que no solo sean instrumentales, sino también creativas y recreativas, convirtiendo así a la escuela en una verdadera comunidad lectora. ¿Cómo hacerlo en este contexto aceleradamente digitalizado?

Una sistematización realizada por Llongo, Vélez, Calle, & Camacho (2023) sobre estudios relacionados con los desafíos y las soluciones para la lectoescritura en la era digital arrojó interesantes reflexiones al respecto del tema. Las investigaciones analizadas por los autores analizaban temas como la enseñanza de la lectura comprensiva en estudiantes de primaria (2020); la integración de las TIC en la formación docente (2023); la inclusión de tecnologías en prácticas educativas (2019); estrategia pedagógico-didáctica para promover la lectura crítica (2020); lectura comprensiva y producción textual: literatura tradicional con apoyo de las TIC (2019), entre otras.

Como resultados principales, estos estudios aportan al conocimiento y comprensión de los desafíos y soluciones relacionados con la lectoescritura en la era digital. Ofrecen información valiosa que puede aplicarse en la práctica educativa para optimizar la enseñanza y el aprendizaje de esta habilidad fundamental.

La sistematización propició la perspectiva de que, si bien la lectoescritura en la era digital implica una serie de desafíos, también brinda oportunidades prometedoras para mejorar su enseñanza y aprendizaje. A través de la revisión de diversos estudios e investigaciones, se ha evidenciado la necesidad de abordar estos retos de manera efectiva para aprovechar al máximo el potencial de la tecnología en el ámbito educativo.

Asimismo, se ha resaltado la importancia de adoptar enfoques pedagógicos que integren la lectoescritura tradicional con el uso de las TIC. El desarrollo de la comprensión lectora y la producción textual puede verse favorecido por herramientas digitales que facilitan la interacción, brindan retroalimentación inmediata y permiten la personalización del aprendizaje. Al combinar ambos enfoques, es posible fortalecer las habilidades de lectoescritura de los estudiantes y adaptar su proceso de aprendizaje a las exigencias de la sociedad digital (Llongo, Vélez, Calle, & Camacho, 2023).

1.2.4. Estrategias Para La Enseñanza De La Lectoescritura En Secundaria

La enseñanza de la lectoescritura en secundaria es un proceso fundamental para el desarrollo del pensamiento crítico, la comprensión lectora y la expresión escrita de los estudiantes. En esta etapa, los jóvenes deben enfrentar textos más complejos y producir escritos con mayor profundidad, por lo que es clave implementar estrategias que fomenten un aprendizaje significativo.

Uno de los principales desafíos que enfrentan los docentes en la enseñanza de la lectoescritura es la deficiencia en estas habilidades por parte de muchos estudiantes. Esta dificultad es especialmente evidente en el contexto de las escuelas públicas, donde los alumnos provienen de diversos niveles socioeconómicos y cuentan con distintos grados de apoyo familiar en el ámbito académico. Como resultado, existen diferencias significativas en la capacidad de lectura y escritura

entre los estudiantes, lo que hace necesario el uso de estrategias pedagógicas especializadas para atender sus necesidades y garantizar un desarrollo adecuado de estas competencias fundamentales.

Los docentes de secundaria enfrentan el desafío de atender diversos niveles de alfabetización entre sus estudiantes, una situación que se acentúa en contextos rurales. Las diferencias en los grados educativos y en las competencias lectoras y escritas dificultan la implementación de estrategias de enseñanza que respondan de manera equitativa a las necesidades de todos los alumnos. Como consecuencia, los docentes deben encontrar un equilibrio entre proporcionar un aprendizaje enriquecedor para los estudiantes más avanzados y ofrecer un nivel de instrucción adecuado para aquellos que requieren mayor apoyo en su desarrollo lectoescritor.

La lectoescritura, al no ser una habilidad innata en todos los estudiantes, debe ser enseñada y practicada desde los primeros niveles educativos, como el preescolar y la primaria. Este proceso inicia con la instrucción directa sobre el tema, abarcando conceptos fundamentales como la alfabetización fonológica, así como la aplicación de estrategias como la predicción, la anticipación y la síntesis, apoyadas en el uso de recursos visuales que faciliten la comprensión lectora. Posteriormente, los docentes en esta etapa de secundaria deben ofrecer actividades que permitan a los estudiantes practicar y perfeccionar sus competencias en lectoescritura. Además, es fundamental que los maestros aseguren que los estudiantes estén en un entorno de aprendizaje propicio, que favorezca al máximo el desarrollo de estas habilidades. Romero-Esteban (2023) propone algunas estrategias que pueden ser útiles para fomentar la lectoescritura en esta etapa:

- *Estimular la lectura crítica y el análisis textual de diferentes géneros de textos.* En secundaria, los estudiantes deben ser capaces de leer no solo de manera fluida, sino también de forma crítica. Esto implica el análisis de textos en profundidad, identificar los argumentos principales, etc., Las estrategias de lectura crítica incluyen la formulación de preguntas sobre el texto, el análisis de la estructura del discurso y el desarrollo de inferencias. Además, fomentar la reflexión sobre las implicaciones sociales, culturales o históricas de los textos ayuda a los estudiantes a construir una comprensión más rica y contextualizada.

- *Fomento de la lectura autónoma.* Proporcionar materiales escritos variados a los alumnos, con diferentes niveles de dificultad, para que fuera de clase puedan practicar. Es fundamental cultivar en los estudiantes el hábito de la lectura autónoma, incentivando la elección

de libros que respondan a sus intereses y necesidades. Los programas de lectura independiente, junto con espacios para la reflexión y la evaluación de lo leído, promueven la motivación intrínseca hacia la lectura.

- *Colaboración entre alumnos*, para desarrollar los proyectos empleando diferentes métodos y recursos. Los estudiantes pueden compartir sus interpretaciones, analizar distintas perspectivas y, al mismo tiempo, practicar habilidades orales que refuerzan la comprensión escrita. Este enfoque colaborativo promueve la interacción y el aprendizaje activo, lo cual facilita el desarrollo de competencias lingüísticas y cognitivas.

- *Realizar actividades en clase* en las que los alumnos deban escribir respuestas y respaldar sus argumentos. Esto propicia la evaluación de las habilidades de lectoescritura continua y formativa, lo que implica la retroalimentación constante sobre los progresos y áreas de mejora. Los docentes deben brindar comentarios detallados y constructivos sobre la calidad de los textos, las estrategias de lectura empleadas, y las habilidades de argumentación.

- *Fomentar la práctica de escritura libre*, permitiendo a los estudiantes decidir el tema y la ortografía, alentando a los alumnos a usar palabras desconocidas en la escritura, para mejorar su vocabulario. Dar a los estudiantes la libertad de expresarse con originalidad.

1.3. Didáctica Y Digitalización Para La Enseñanza De La Asignatura De Lengua Y Literatura

En palabras de Santivañez (2017), la didáctica es una ciencia basada en la praxis de la pedagogía conformada de fundamentos de investigaciones, propuestas teóricas y prácticas que atienden a estrategias de enseñanza, del aprendizaje, y la aplicación curricular de los recursos educativos. Tiene la finalidad de optimizar los métodos, técnicas y herramientas involucrados en el proceso de enseñanza-aprendizaje. En el contexto al que nos hemos referido, es necesario entender la importancia del cambio y la renovación de los aspectos metodológicos que le conciernen a la didáctica, en función de las transformaciones sociales existentes.

Estos nuevos desafíos cobran mayor importancia para la enseñanza y el aprendizaje de las ciencias sociales, en las cuales prima el uso del texto y la memorización. Sin embargo, los expertos recomiendan utilizar las actividades interactivas y tareas didácticas, y se han desarrollado

una gran variedad de estrategias para la enseñanza de Estudios Sociales, dentro de los cuales los especialistas recomiendan los métodos activos entre ellas la gamificación.

Según Peralta y Guamán (2020), el método activo pone el énfasis en la actividad del estudiante más que en los contenidos, lo que implica replantear la planificación mediante el uso de recursos didácticos interactivos que fomenten la participación del alumnado y transformen la forma de evaluar el aprendizaje, en línea con la perspectiva constructivista. Esto requiere superar los enfoques tradicionales que han dominado la enseñanza de las ciencias sociales durante años, redefiniendo los roles tanto del docente como del estudiante. El primero actúa como intermediario, facilitador y guía en el proceso de aprendizaje, promoviendo la participación, la interacción, el desarrollo de la imaginación, el pensamiento crítico y la interpretación. Por su parte, el estudiante asume la responsabilidad de ejecutar las tareas propuestas, enfocadas en la resolución de problemas.

Desde las políticas públicas para la educación deben realizarse esfuerzos especialmente didácticos para que las ciencias sociales doten a los estudiantes de las principales herramientas para desarrollar competencias y fomentar la capacidad para cuestionar la realidad que los rodea. Es por ello que se precisa transformar los modos de enseñanza para los estudios sociales, realizando una modificación en la estructura pedagógica, empleando nuevos recursos didácticos y dinámicas atendiendo al avance de la tecnología y a los requerimientos del currículo.

En la enseñanza de esta asignatura, tradicionalmente se han empleado recursos como libros de texto, diapositivas, mapas, globos terráqueos y videos. Según Sánchez, Ruiz y Olmos (2017), los docentes suelen confiar principalmente en materiales convencionales, como mapas, libros y atlas, así como en herramientas tecnológicas, entre ellas paquetes multimedia como PowerPoint. Aunque el libro de texto es un recurso didáctico fundamental que proporciona contenidos alineados con el currículo establecido, es necesario complementarlo con otras estrategias y materiales para enriquecer el proceso de enseñanza-aprendizaje.

1.3.1. Educaplay: Innovación En La Enseñanza De La Lectoescritura.

1.3.1.1 Particularidades, Ventajas, Incidencias En El Aprendizaje

Según Chaves (2018), una plataforma educativa es una herramienta virtual basada en las TIC, utilizada como recurso didáctico en los procesos de enseñanza-aprendizaje. Estas plataformas ofrecen una variedad de actividades diseñadas para facilitar la enseñanza de distintas asignaturas. El uso de una plataforma educativa contribuye significativamente a la adquisición de conocimientos por parte del alumnado, ya que permite al docente transformar el método de enseñanza tradicional, basado principalmente en el uso exclusivo del texto. En su lugar, se implementan actividades interactivas que fomentan el desarrollo de habilidades y destrezas en los estudiantes.

Diversos estudios han documentado los beneficios del uso de herramientas digitales como Educaplay en la enseñanza de la lectoescritura. Investigaciones de esta propia universidad han arrojado resultados que demuestran que los estudiantes que utilizan actividades interactivas tienden a mostrar mejoras significativas. El desarrollo educativo mediado por esta herramienta puede sintetizarse en los siguientes indicadores de cambio:

- *Mejora de habilidades lectoras:* Educaplay contiene actividades que mejoran la fluidez lectora, la comprensión de textos y el vocabulario. Los crucigramas y las sopas de letras, por ejemplo, son excelentes herramientas para practicar el reconocimiento de palabras y el uso correcto del vocabulario en contexto.
- *Desarrollo de habilidades escritoras:* las actividades de relación de conceptos y los juegos de preguntas y respuestas ayudan a los estudiantes a estructurar sus pensamientos y a mejorar sus habilidades de redacción. Además, la interactividad de estas actividades fomenta una mayor participación y un aprendizaje más profundo.
- *Motivación y participación:* el uso de actividades interactivas y lúdicas incrementa la motivación de los estudiantes. Al ser actividades atractivas y dinámicas, los estudiantes muestran mayor interés y disposición para participar activamente en el proceso de aprendizaje.
- *Personalización del aprendizaje:* la capacidad de personalizar las actividades permite a los docentes adaptarse a los diferentes niveles y estilos de aprendizaje de los estudiantes.

Esto es especialmente útil en la enseñanza de la lectoescritura, donde los estudiantes pueden tener habilidades muy diversas.

- *Facilitación del aprendizaje colaborativo:* Educaplay proporciona actividades que pueden ser realizadas en grupo. Esto desarrolla competencias sociales y de trabajo en equipo.
- *Interactividad:* las actividades interactivas de Educaplay mantienen a los estudiantes comprometidos y motivados, lo que mejora su retención de la información.
- *Accesibilidad:* la plataforma ofrece una amplia gama de actividades que pueden ser realizadas en el aula o en casa, facilitando el aprendizaje continuo.

Fundada en 2007, *Educaplay* se ha consolidado como una herramienta educativa versátil que permite a los docentes crear y compartir actividades interactivas de manera sencilla, pues ofrece una amplia gama de actividades, desde crucigramas hasta juegos de preguntas y respuestas, que pueden ser utilizadas para enseñar lectoescritura de una manera lúdica y atractiva. La plataforma facilita la personalización de las actividades, lo que permite a los docentes adaptarlas a las necesidades específicas de sus estudiantes.

Además, forma parte de la Web 2.0, de fácil acceso, universal y gratuita, destinada a toda la comunidad con el propósito de aprender y enseñar de una manera entretenida. Para numerosos autores, Educaplay es una plataforma educativa desarrollada por ADR Formation que brinda a los educadores la oportunidad de crear actividades interactivas diseñadas para el aprendizaje de forma lúdica.

Figura 1.

Logotipo de Educaplay



Nota. <https://es.educaplay.com/?lang=es>

1.3.1.2 Características: Versatilidad De Actividades

Crucigramas: ayudan a los estudiantes a mejorar su vocabulario y comprensión lectora.

Sopas de Letras: fomentan el reconocimiento de palabras y la ortografía.

Juegos de Preguntas y Respuestas: promueven la comprensión lectora y la retención de información.

Mapas Interactivos: resultan útiles para enseñar conceptos geográficos y contextuales.

Relación de Conceptos: ayudan a los estudiantes a hacer conexiones entre diferentes términos y conceptos.

Durante toda la interacción entre los estudiantes y las actividades de la plataforma, se logra una conjunción de interacciones que contribuyen al desarrollo de la lectoescritura de un modo más dinámico y enriquecedor para los alumnos, a la vez que conlleva un reto para los docentes al incluir nuevas pedagogías en su quehacer. En dichas interacciones se puede apreciar la relevancia de las teorías que hemos descrito en la primera parte de este capítulo, y la importancia de recurrir a los clásicos incluso en la implementación de nuevas tecnologías en el ejercicio docente.

Durante la creación de sus propios crucigramas o sopas de letras, los estudiantes están activamente involucrados en la construcción de su conocimiento sobre el vocabulario y la ortografía, aplicando principios constructivistas y construccionistas. Asimismo, el trabajo en grupos para resolver juegos de preguntas y respuestas propicia la colaboración y el intercambio de ideas facilitando el aprendizaje dentro de la ZDP, conforme a la teoría sociocultural de Vygotsky. Por último, la utilización de actividades que combinan textos, imágenes y sonidos para aprender conceptos de lectoescritura implica generar habilidades multimedia siguiendo los principios de Mayer, optimizando la presentación de la información para mejorar la comprensión y la retención.

1.3.1.3 Desafíos Y Consideraciones

Educaplay se ha posicionado como una plataforma interactiva que ofrece actividades didácticas orientadas a diversas áreas del conocimiento, incluida la lectoescritura. Sin embargo, su

integración en los procesos educativos no está exenta de desafíos, ya que su eficacia depende de múltiples factores, como la formación docente, el acceso a la tecnología y la motivación del alumnado.

El desarrollo de la lectoescritura a través de herramientas digitales requiere estrategias adecuadas que garanticen la participación de los estudiantes y favorezcan el aprendizaje significativo. Si bien Educaplay proporciona un entorno dinámico con actividades interactivas, su implementación enfrenta obstáculos como la falta de recursos tecnológicos en algunas instituciones, la resistencia al cambio por parte de los docentes y las limitaciones en el diseño de contenidos personalizados. Analizar estos desafíos resulta fundamental para optimizar el uso de esta herramienta y potenciar sus beneficios en el proceso de enseñanza-aprendizaje, así como para tenerlos en cuenta en el desarrollo de la investigación. Entre los más significativos están:

- *brecha digital*: no todos los estudiantes tienen igual acceso a dispositivos y conexión a internet, lo que puede limitar la efectividad de herramientas como Educaplay en ciertos contextos.
- *formación docente*: es crucial para la implementación efectiva de herramientas digitales. Los docentes necesitan estar bien informados y capacitados para utilizar estas herramientas de manera eficaz y para integrarlas en sus prácticas pedagógicas de manera coherente.
- *aceptación y actitudes hacia la tecnología*: las actitudes de los docentes, estudiantes y padres hacia la tecnología pueden influir en la implementación de herramientas digitales. Algunas personas pueden ser reacias a aceptar nuevas tecnologías debido a la falta de comprensión o miedo al cambio. Fomentar una cultura positiva hacia la tecnología y proporcionar la información y el apoyo necesarios puede ayudar a superar estas barreras.

Por otra parte, hay desafíos que tienen que ver con lo estrictamente tecnológico que inciden también en la posible implementación de dicha herramienta en el contexto educativo que se proponga llevar a cabo:

- *acceso y disponibilidad de recursos tecnológicos*: uno de los mayores desafíos es la disponibilidad de dispositivos y una conexión a internet estable. En muchas regiones,

especialmente en áreas rurales o de bajos recursos, los estudiantes y las escuelas pueden no tener acceso a computadoras, tabletas o internet de alta velocidad. Esto limita la capacidad de utilizar herramientas digitales de manera efectiva y continua.

- *mantenimiento y actualización de equipos*: el mantenimiento y la actualización de los equipos tecnológicos son esenciales para el funcionamiento de plataformas como Educaplay. Las escuelas necesitan contar con recursos para reparar y actualizar sus dispositivos regularmente. Además, los sistemas operativos y los navegadores web deben ser compatibles con las herramientas educativas utilizadas.

- *seguridad y privacidad de datos*: la seguridad y privacidad de los datos son preocupaciones significativas al utilizar plataformas en línea. Las escuelas deben asegurarse de que los datos personales de los estudiantes estén protegidos y que las plataformas cumplan con las regulaciones de privacidad, como el Reglamento General de Protección de Datos (RGPD) en Europa o la Ley de Protección de la Privacidad Infantil en Línea (COPPA) en los Estados Unidos.

El marco teórico desarrollado en este capítulo ha permitido contextualizar la problemática de la enseñanza de la lectoescritura y el papel de las herramientas digitales en los procesos educativos actuales. Se ha abordado la evolución de los enfoques pedagógicos, desde modelos tradicionales hasta perspectivas constructivistas e interactivas. Asimismo, se ha analizado la incorporación de las TIC en la educación, resaltando sus beneficios en términos de motivación, participación y aprendizaje autónomo, pero también los desafíos asociados a la brecha digital, la formación docente y la integración curricular. En este contexto, Educaplay se presenta como una herramienta con potencial para dinamizar la enseñanza de la lectoescritura, facilitando el aprendizaje mediante actividades interactivas y gamificadas.

1.4 Bases normativas y legales

El marco legal que sustenta esta investigación se fundamenta en la legislación ecuatoriana, la cual promueve la integración de herramientas digitales en el ámbito educativo como parte de una estrategia para mejorar la calidad de la enseñanza y el aprendizaje. A continuación, se presentan los principales instrumentos legales y normativos que respaldan el uso de tecnologías digitales en la educación en Ecuador:

Constitución de la República del Ecuador (2008):

Artículo 26: Establece que la educación es un derecho fundamental de las personas y un deber ineludible e inexcusable del Estado. Además, garantiza el acceso universal a la educación y promueve la innovación pedagógica y el uso de tecnologías de la información y la comunicación (TIC) en el proceso educativo.

Artículo 347: Reconoce la importancia de la educación intercultural y bilingüe, así como la necesidad de incorporar tecnologías modernas para mejorar los procesos de enseñanza y aprendizaje.

Ley Orgánica de Educación Intercultural (LOEI, 2011):

Artículo 6: Define la educación intercultural como un proceso que debe ser inclusivo, participativo y de calidad, promoviendo el uso de herramientas tecnológicas para facilitar el acceso al conocimiento.

Artículo 47: Establece que el sistema educativo nacional debe fomentar el uso de las TIC en todos los niveles educativos, con el objetivo de mejorar la calidad de la educación y reducir las brechas digitales.

Plan Nacional de Desarrollo 2021-2025 “Toda una Vida”:

Este plan enfatiza la importancia de la transformación digital en el sector educativo, promoviendo la incorporación de tecnologías digitales para fortalecer las competencias de los estudiantes y docentes. Se plantea la necesidad de desarrollar habilidades digitales desde los primeros años de escolaridad, con el fin de preparar a los estudiantes para los desafíos del siglo XXI.

Acuerdo Ministerial No. MINEDUC-ME-2020-00020-A (2020):

Este acuerdo establece las directrices para la implementación de la educación virtual y semipresencial en el sistema educativo ecuatoriano, especialmente en contextos de emergencia como la pandemia de COVID-19. Promueve el uso de plataformas digitales y recursos tecnológicos para garantizar la continuidad del proceso educativo.

Agenda Digital Ecuador 2022-2025:

Esta agenda busca impulsar la transformación digital en todos los sectores, incluyendo la educación. Entre sus objetivos se encuentra la promoción de la alfabetización digital, la formación docente en el uso de tecnologías y la creación de entornos de aprendizaje innovadores que integren herramientas digitales.

Reglamento General a la Ley Orgánica de Educación Intercultural (2012):

Artículo 123: Establece que las instituciones educativas deben incorporar las TIC en sus procesos pedagógicos, promoviendo el uso de plataformas digitales, software educativo y otros recursos tecnológicos para mejorar la calidad de la enseñanza.

Relación con la Investigación

La legislación ecuatoriana respalda plenamente la implementación de herramientas digitales como Educaplay en el proceso educativo, ya que promueve la innovación pedagógica, la inclusión digital y el desarrollo de competencias tecnológicas en estudiantes y docentes. Esta investigación se alinea con los objetivos establecidos en la Constitución, la LOEI y la Agenda Digital Ecuador, al evaluar el impacto de una plataforma digital en la mejora de las habilidades de lectoescritura, un área fundamental para el desarrollo académico y personal de los estudiantes.

Además, el uso de Educaplay como herramienta pedagógica responde a las directrices establecidas en el Acuerdo Ministerial No. MINEDUC-ME-2020-00020-A, que fomenta la educación virtual y el uso de tecnologías para garantizar la continuidad y calidad del aprendizaje. En este sentido, la investigación no solo contribuye al cumplimiento de los marcos legales vigentes, sino que también ofrece evidencia empírica sobre la efectividad de estas herramientas en contextos educativos específicos.

En conclusión, las bases legales proporcionan un respaldo sólido para la implementación de Educaplay en el sistema educativo ecuatoriano, alineándose con los objetivos de mejorar la calidad de la educación, reducir las brechas digitales y promover el desarrollo de competencias del siglo XXI en los estudiantes.

CAPÍTULO 2: METODOLOGÍA PARA EL DESARROLLO DE LA INVESTIGACIÓN Y ESTUDIO DIAGNÓSTICO

Este capítulo describe en primer lugar las fases del proceso de diagnóstico inicial. El objetivo principal de esta etapa fue entender la situación en la que se encontraba la institución educativa Perla del Pacífico al momento de inicio de la investigación y crear el entorno necesario para la implementación de la herramienta Educaplay. Para alcanzar este objetivo, se realizaron múltiples actividades de recopilación de datos e interacción con los principales participantes (estudiantes) del entorno educativo.

Como punto uno, se realizó la observación del rendimiento académico de los estudiantes de 8vo grado en la materia de Lengua y Literatura. Esto requería recopilar datos de evaluaciones y calificaciones previas en el periodo 2024 agosto a octubre de 2024. Estos datos brindaron una perspectiva numérica de la situación en que se encontraban y sirvieron en calidad de guía de referencia para analizar el posible impacto de Educaplay en el desarrollo académico posterior de los estudiantes.

Además, se realizaron entrevistas y encuestas iniciales con maestros y estudiantes. En el transcurso del proceso de enseñanza educativo, dichas relaciones con los alumnos generaron una comprensión más exacta de las experiencias, opiniones y percepciones de los participantes involucrados acerca de su método de aprendizaje. Los maestros comentaron sobre sus métodos pedagógicos, los problemas que conllevan en la enseñanza de Lengua y Literatura y las expectativas sobre el uso de Educaplay como herramienta educativa. Los alumnos, por su parte, presentaron datos relevantes acerca de cómo ven el aprendizaje en la clase de esa asignatura y su acogida al incorporar la tecnología en el espacio educativo.

De modo general las observaciones arrojaron que la mayoría de los estudiantes presentó dificultades en producción escrita, mostrando errores frecuentes en gramática y falta de coherencia, asimismo en comprensión lectora, solo un 20% logró interpretar correctamente los textos. La ortografía se apreció ligeramente mejor, pero aún con una alta incidencia de errores en palabras complejas. Por último, se recolectaron datos acerca de los recursos tecnológicos accesibles en la escuela. De esta manera se examinó la incorporación de dispositivos a las

dinámicas pedagógicas como herramientas de apoyo informático que pueden facilitar el uso de Educaplay. La identificación de estos recursos tecnológicos aseguró que la institución estuviera lista para apoyar la implementación de la herramienta Educaplay en el entorno educativo para la etapa posterior de la investigación.

2. 1 Conceptualización Y Operacionalización De Las Variables Y Categorías

2. 1.1 Operacionalización De La Variable Independiente

Tabla 1.

Operacionalización de la variable independiente

Variable independiente: <i>Implementación de Educaplay en la enseñanza de la lectoescritura</i>			
Definición: Uso de la plataforma Educaplay como recurso didáctico en la asignatura de Lengua y Literatura para la enseñanza de la lectoescritura			
Dimensiones	Indicadores	Instrumento de recolección	Escala de valoración
Accesibilidad tecnológica	Disponibilidad de recursos tecnológicos (computadoras, tablets) en el aula	Observación	Escala nominal (disponible/no disponible)
	Frecuencia de uso de Educaplay en clases	Observación/registro de sesiones de clases	Numérica/cuantitativa
Interactividad y funcionalidades	Tipos de actividades de Educaplay utilizadas (crucigramas, sopas de letras, cuestionarios, etc.)	Análisis de contenido de las actividades diseñadas	Categorías cualitativas (baja/media/alta interacción)

Percepción de estudiantes y docentes sobre el uso de esta plataforma	Satisfacción con el uso de Educaplay en el aula	Encuestas a docentes y estudiantes	Cualitativa
	Facilidad de integración a la planificación curricular	Entrevistas a docentes	Cualitativa

Nota. Elaborada por las autoras.

2.1.2 Operacionalización De Variable Dependiente

Tabla 2.

Operacionalización de la variable dependiente

Variable dependiente: <i>Desarrollo de habilidades de lectoescritura</i>			
Definición: Cambios en el desempeño de los estudiantes en comprensión lectora y producción escrita tras la implementación de Educaplay			
Dimensión	Indicadores	Instrumento de recolección	Escala de valoración
Rendimiento académico de estudiantes	Comprensión lectora (capacidad para identificar ideas principales en textos)	Prueba estandarizada de comprensión lectora (pretest/postest)	escala numérica (0 a 10)
	Producción escrita	Coherencia y cohesión en los textos producidos	Rúbrica de evaluación de escritura (escala 0 a 10)
	Precisión ortográfica y gramatical	Análisis de errores en textos escritos	Escala numérica
Motivación y participación estudiantil	Frecuencia de participación en actividades de lectoescritura con Educaplay	Observación en el aula	Número de intervenciones por sesión
	Percepción de disfrute y	Encuesta de satisfacción estudiantil	Escala Likert (1-5)

	utilidad de la herramienta		
--	----------------------------	--	--

Nota. Elaborada por las autoras.

2. 2 Enfoque Metodológico, Alcance, Tipo Y Técnicas De Investigación

2.2.1 Enfoque Metodológico

El presente estudio sigue un enfoque mixto, que integra métodos cuantitativos y cualitativos para proporcionar un análisis más integral y profundo del fenómeno en estudio.

Con la perspectiva cuantitativa se busca medir el impacto del uso de Educaplay en las habilidades de lectoescritura de los estudiantes mediante la recolección de datos numéricos, como resultados de pruebas de rendimiento académico, encuestas y análisis estadísticos. Estos datos permiten evaluar objetivamente los cambios en el aprendizaje de los estudiantes antes y después de la implementación de la plataforma.

Mientras con el enfoque cualitativo paralelamente, se explorarán las percepciones y experiencias de estudiantes y docentes con respecto al uso de Educaplay a través de entrevistas semiestructuradas y observaciones en el aula. El enfoque cualitativo proporcionará una visión más detallada de las dinámicas pedagógicas y la interacción entre los actores educativos, así como los beneficios y desafíos percibidos en el uso de esta herramienta tecnológica.

Para Hernández, Fernández y Batista (2010), la investigación mixta no tiene como meta reemplazar a la investigación cuantitativa ni a la investigación cualitativa, sino utilizar las fortalezas de ambos tipos de indagación combinándolas y tratando de minimizar sus debilidades potenciales. El proceso de investigación mixto implica una recolección, análisis e interpretación de datos cualitativos y cuantitativos que los investigadores hayan considerado necesarios para su estudio. Este método representa un proceso sistemático, empírico y crítico de la investigación, en donde la visión objetiva de la investigación cuantitativa y la visión subjetiva de la investigación cualitativa pueden fusionarse para dar respuesta a problemas humanos (Ortega, 2018).

Sampieri (2022) apunta que los problemas de investigación están constituidos por dos realidades, una objetiva y la otra subjetiva. Por ejemplo, una organización, o una entidad educativa (en este caso) es una realidad objetiva: posee capital, oficinas y aulas, ocupa una extensión física, y contiene un número específico de alumnos, profesores y personal administrativo; se puede ver y tocar, es algo tangible. Pero, el autor advierte que también constituye una realidad subjetiva, compuesta de diversas realidades, pues sus integrantes perciben de manera diferente muchos aspectos de ella. Pensemos en las distintas maneras que pueden tener estudiantes y profesores para abordar el mismo hecho. Las múltiples interacciones entre ellos adquieren significados distintos para cada uno de esos grupos y también a nivel individual, pues se experimentan vivencias únicas, emociones, deseos y sentimientos. Así, para poder capturar ambas realidades coexistentes (la realidad intersubjetiva), se requieren tanto la visión objetiva como la subjetiva.

Este enfoque mixto es propicio para los objetivos propuestos en el estudio, ya que permite no solo medir el impacto de Educaplay de forma objetiva, evaluando su impacto en el rendimiento académico o en la incorporación de su uso en la docencia impartida, sino también captar las percepciones subjetivas y procesos de quienes han sido sujetos de ese uso, toda vez que pudieran explicar cómo y por qué la plataforma influye en los resultados educativos obtenidos.

2.2.2 Alcance de la Investigación

El estudio tiene un alcance descriptivo y correlacional:

El alcance descriptivo refiere a la descripción de cómo el uso de la plataforma Educaplay se relaciona con el desempeño académico y la motivación de los estudiantes en lectoescritura. A través de observaciones y datos empíricos, se detallarán las características y patrones de uso de la plataforma, así como a través de las entrevistas llegaremos a las percepciones y juicios de los participantes.

Por su parte, el alcance correlacional vincula las relaciones entre el uso de Educaplay y variables que son consideradas como dependientes: *rendimiento académico de los estudiantes*, *motivación*, o *superación de los docentes*. Esto permitirá identificar si existe una correlación significativa entre ambos aspectos mediado por el uso de la plataforma para su contribución a las mejoras en las habilidades de lectoescritura.

2.2.3 Declaración Y Justificación Del Tipo De Investigación

El presente estudio se enmarca en una investigación de tipo mixta, es decir, que combina métodos de recolección de datos cualitativos y cuantitativos, del tipo aplicada y explicativa, con un trabajo de campo de carácter longitudinal.

Tipo de Investigación

Cuando nos referimos al tipo de investigación hacemos referencia a la naturaleza del conocimiento que se busca producir y a las características generales del proceso investigativo. Se relaciona con las clasificaciones básicas de las investigaciones según su finalidad. Para este estudio en particular, nos encontramos ante una investigación *aplicada*, en tanto se orienta a un problema concreto, en un contexto específico; y *explicativa*, en tanto indaga en los efectos de un fenómeno, buscando relaciones entre variables.

La investigación no solo describe el entorno educativo relacionado con el uso de Educaplay, sino las características, actitudes y comportamientos de los estudiantes que utilizan la plataforma, así como las dimensiones específicas en las que su uso tiene mayor impacto. Se detallan las formas en que Educaplay influye en las habilidades de lectoescritura y cómo los estudiantes interactúan con esta herramienta a través de la relación causal entre variables expuestas anteriormente.

Por otra parte, la inmersión en el campo se desarrolla directamente en la institución educativa donde se aplica la herramienta Educaplay, recopilando datos en tiempo real mediante la observación de clases, entrevistas y la recopilación de datos de pruebas a los estudiantes. La elección de la investigación de campo es fundamental debido a la necesidad de observar directamente cómo el uso de la plataforma Educaplay afecta a los alumnos y profesores en el entorno educacional real.

Asimismo, la investigación longitudinal implica la recopilación de datos en múltiples puntos en el tiempo (Anderson y Dron, 2011). En este estudio, se realizarán mediciones y observaciones antes y después de la implementación de Educaplay en un período de tiempo de un trimestre. Ello permitirá un análisis más abarcador, pues partimos de la condición inicial de los

estudiantes, para luego evaluar con más rigor y profundidad cómo el impacto de la herramienta digital se va integrando a las clases de los docentes y cómo influye en el mejoramiento académico de los alumnos.

La elección de este tipo de investigación se justifica por la necesidad de comprender el impacto real que tiene Educaplay en el entorno educativo para el desarrollo de la lectoescritura de los estudiantes. De esta manera es posible documentar y describir cómo el uso de herramientas tecnológicas afecta el proceso de aprendizaje, específicamente en la adquisición de competencias de lectoescritura, lo cual es esencial en el contexto de la investigación educativa y la innovación pedagógica.

El estudio en el campo permite captar las dinámicas educativas en su entorno natural, lo que garantiza que los datos obtenidos sean representativos de la realidad diaria del aula, facilitando la interpretación de procesos que se dan cotidianamente. La conjunción de las características: mixta, explicativa y de campo, resulta óptima para explorar y entender el impacto de nuevas tecnologías en la educación, en el contexto específico de una institución educativa, y en especial para examinar cómo se apropian los estudiantes de ellas, cómo impacta en los resultados académicos, con el fin de poder contribuir al mejoramiento de la inclusión tecnológica en ambientes educativos.

2.2.4 Métodos empleados de recopilación de datos

2.2.4.1 Encuesta

La encuesta, reconocida como la técnica de investigación social más utilizada en el campo de las investigaciones empíricas aplicadas, se empleó en la presente investigación. A pesar de que sirve fundamentalmente con el fin de obtener mediciones cuantitativas, aparece igualmente para fines cualitativos. Las preguntas sobre aspectos subjetivos abarcan todo el amplio espectro de las opiniones, actitudes, intenciones, valores, juicios, sentimientos, motivos, aspiraciones, que, aunque no son directamente comprobables como lo pueden ser la edad, o el nivel de escolaridad, no por ello son menos reales y determinantes del comportamiento social.

El uso de la encuesta sumado a la perspectiva cualitativa contribuirá a la autoconciencia y la profundidad epistemológica si se aprende a rastrear el sentido de los complejos fenómenos intencionales, interpretativos y reflexivos que inevitablemente entreveran tal instrumento de observación.

Con el objetivo de evaluar el impacto de Educaplay en la enseñanza de la lectoescritura, así como las percepciones de docentes y estudiantes respecto a su implementación, se diseñó una encuesta como instrumento de recolección de datos.

El instrumento contiene preguntas relacionadas con la facilidad de uso de la herramienta, el acceso de los estudiantes a los recursos tecnológicos para poder acceder a Educaplay y la frecuencia de su utilización en las actividades escolares.

Se aplicaron 30 encuestas a los estudiantes de 8vo grado para evaluar su nivel de satisfacción, motivación y compromiso con el uso de la plataforma.

2.2.4.2 Entrevista

La entrevista ha ido adquiriendo cada vez mayor importancia para la investigación contemporánea, en su variante cualitativa. No obstante, no se puede lograr confiabilidad, ni profundidad, a menos que se tenga presente que la entrevista es, fundamentalmente, un proceso de acción social recíproca. La llamada función “emotiva o expresiva” que se puede obtener por medio de esta herramienta se convierte en el punto central de referencia en la entrevista abierta de investigación, pues apunta a conseguir una expresión directa de la actitud del entrevistado ante aquello que constituye su mensaje.

En el desarrollo mismo de la entrevista podemos apreciar no sólo la información estricta de las respuestas, sino la impresión de una cierta emoción del entrevistado, que es precisamente el reflejo de su subjetividad y revela su actitud ante la naturaleza del referente de investigación, de modo que se definen, a través de esta función, las relaciones internas entre el mensaje y su autor.

Esta función expresiva introduce el elemento de la afectividad subjetiva y de los prejuicios, racionalizaciones y proyecciones y, por tanto, evidencia la identidad respecto al tema de la

investigación. El protagonista de la entrevista, el informante, es un sujeto social que se experimenta a sí mismo como tal desde el conjunto de puntos de vista particulares de otros individuos miembros del mismo grupo, o desde el punto de vista generalizado del grupo social al que pertenece.

La técnica de la entrevista abierta se presenta útil, por lo tanto, para obtener informaciones de carácter pragmático, es decir, indaga en el comportamiento ideal del individuo concreto en su relación con el objeto de investigación. Utilizaremos, en este caso, la entrevista estandarizada abierta, la cual está caracterizada por el empleo de un listado de preguntas ordenadas y redactadas por igual para todos los entrevistados, pero de respuesta libre o abierta.

Se realizarán 30 entrevistas entre estudiantes y docentes de la asignatura de Lengua y Literatura para conocer su percepción sobre el progreso de los estudiantes y la utilidad de Educaplay en el aula como herramienta pedagógica.

2.2.4.3 Observación

La observación cualitativa es la forma más sistematizada y lógica para el registro visual y verificable de lo que se pretende conocer; es decir, es la posibilidad de captar de la manera más objetiva posible, lo que ocurre en el mundo real, ya sea para describirlo, analizarlo o explicarlo desde una perspectiva científica (Campos y Martínez, 2012).

De esta forma toda observación, al igual que otras técnicas, métodos o instrumentos para consignar información; requiere de un sujeto que investiga y un objeto a investigar, para lo cual es imprescindible tener claros los objetivos que se persigue y focalizar la unidad que se observa.

Para esta investigación, emplearemos la *observación no participante*, entendiéndolo por ello a la observación realizada por agentes externos que no tienen intervención alguna dentro de los hechos; por lo tanto, no existe una relación con los sujetos del escenario. Quien investiga se convierte así en espectador de lo que ocurre, y se limita a tomar nota de lo que sucede para conseguir sus fines.

Se llevarán a cabo 30 observaciones de clases para registrar el comportamiento de los estudiantes durante las actividades interactivas con Educaplay, respecto a: nivel de participación

en clase, concentración, motivación estudiantil, preparación docente, frecuencia del uso de tecnología.

Los *indicadores observados* refieren a:

- a) nivel de participación en el aula
- b) concentración en la realización de las actividades
- c) motivación estudiantil
- d) preparación y desempeño docente
- e) frecuencia del uso tecnológico en la clase

2.3 Selección y Justificación de la Muestra

El presente estudio se ha enfocado en evaluar el impacto de una intervención tecnológica en el aprendizaje de habilidades de lectoescritura en un grupo de estudiantes de octavo grado de la escuela “Perla del Pacífico”. Para la selección de la muestra se utilizó un muestreo intencional o por juicio, caracterizado por ser una técnica no probabilística. Este enfoque permitió identificar participantes cuya representatividad e idoneidad fueran congruentes con los objetivos del estudio.

La decisión de emplear este tipo de muestreo radicó en la necesidad de garantizar que los estudiantes seleccionados reflejaran las características de la población objetivo y ofrecieran datos significativos para evaluar la eficacia de la intervención. Sin embargo, con el propósito de incrementar la representatividad, se complementó con un muestreo estratificado. Este método consistió en dividir la población en estratos según variables relevantes, tales como nivel académico, género y desempeño académico. De cada estrato, se seleccionó una muestra representativa que permitió obtener conclusiones generalizables en el contexto de la escuela seleccionada.

Es importante señalar que la población total fue analizada previamente mediante un diagnóstico inicial, cuyas conclusiones fundamentaron la elección del grupo de estudio y permitieron diseñar una propuesta ajustada a las necesidades detectadas.

2.4 Etapas del proceso investigativo

2.4.1 Elaboración del estudio teórico

El proceso de elaboración del capítulo teórico de esta investigación requirió una revisión exhaustiva de literatura académica sobre el uso de herramientas digitales en la enseñanza de la lectoescritura, con énfasis en plataformas interactivas como EducaPlay. Para ello, se consultaron fuentes primarias y secundarias, incluyendo artículos científicos, libros especializados y estudios previos que aborden el impacto de la tecnología en la educación. Se realizó un análisis crítico de las teorías del aprendizaje significativo, el constructivismo y la gamificación, con el fin de establecer un marco conceptual sólido que sustente la investigación. Además, se incluyeron estudios de caso y experiencias previas en contextos educativos similares, lo que permitió contextualizar el uso de EducaPlay dentro de las dinámicas pedagógicas actuales en el nivel de 8vo de Educación General Básica (EGB).

El propósito de este capítulo teórico es fundamentar la investigación mediante el análisis de los conceptos clave que intervienen en la enseñanza de la lectoescritura y el uso de herramientas digitales en entornos escolares. A través de esta fundamentación, se busca evidenciar la pertinencia de EducaPlay como un recurso didáctico que puede mejorar el proceso de aprendizaje de los estudiantes. Asimismo, este capítulo proporciona el sustento teórico para la formulación de hipótesis y el diseño metodológico del estudio, asegurando que la investigación tenga una base científica rigurosa y alineada con las tendencias actuales en educación digital. De esta manera, se justifica la relevancia del uso de plataformas interactivas en el aula y se establece un marco de referencia para la interpretación de los resultados obtenidos en la investigación.

2.4.2 Diagnóstico Inicial

El diagnóstico inicial realizado antes de implementar Educaplay permitió identificar importantes desafíos en el proceso de enseñanza de la lectoescritura. Se aplicaron *pruebas diagnósticas a los estudiantes*, que revelaron que un porcentaje significativo de ellos presentaban dificultades en comprensión lectora, escritura coherente y ortografía; observaciones en el aula, las cuales arrojaron una baja motivación hacia las actividades tradicionales, lo que incidía negativamente en su rendimiento académico y en la propia dinámica pedagógica; y *encuestas a docentes y a estudiantes* en las que se evidenció un interés por parte de los profesores en incorporar herramientas tecnológicas para mejorar su ejercicio docente, a la vez que mencionaron falta de capacitación y recursos tecnológicos adecuados en las aulas para tal desarrollo.

2.4.3 Modelación de la propuesta

La modelación de la propuesta para la implementación de EducaPlay en las clases de Lengua y Literatura se llevó a cabo mediante un diseño pedagógico estructurado, basado en un enfoque constructivista y en el aprendizaje basado en la tecnología. Para ello, se definieron los objetivos de la intervención, los contenidos a trabajar y las actividades específicas que integrarían la plataforma digital en el aula. Se diseñó un plan de lecciones en el que EducaPlay se emplea como herramienta complementaria a la enseñanza tradicional, permitiendo la interacción activa de los estudiantes con ejercicios dinámicos como sopas de letras, crucigramas, cuestionarios y juegos de asociación de palabras. Además, se establecieron criterios de evaluación para medir el impacto de la herramienta en el desarrollo de habilidades de lectoescritura, garantizando así un proceso de enseñanza-aprendizaje efectivo y medible.

El modelo de implementación también consideró factores como la capacitación docente en el uso de la plataforma, la disponibilidad de infraestructura tecnológica en la escuela y la adecuación de las actividades a las necesidades del grupo de estudiantes de 8vo EGB. Se propuso una estrategia gradual de adopción, iniciando con una fase de familiarización con EducaPlay, seguida por su integración en actividades diarias y, finalmente, una fase de evaluación en la que se analizan los logros alcanzados y los posibles ajustes para su mejora. Este enfoque metodológico busca no solo mejorar la comprensión lectora y la producción escrita de los estudiantes, sino también fomentar el aprendizaje autónomo y el uso crítico de la tecnología en el ámbito educativo.

2.4.4 Diagnóstico Final

La etapa del diagnóstico final constituye un componente fundamental en el diseño del presente estudio, ya que tiene como objetivo validar la eficacia de la propuesta educativa basada en la implementación de la plataforma tecnológica Educaplay. Este diagnóstico no solo permitió evaluar los resultados de la intervención en las habilidades de lectoescritura, sino que también ofreció evidencias acerca de la pertinencia y efectividad de la herramienta en el marco de los objetivos planteados.

Este momento tuvo como objetivo evaluar el impacto de la implementación de Educaplay en la enseñanza de la lectoescritura, comparando los resultados obtenidos con el diagnóstico inicial para determinar el grado de mejora en las habilidades de los estudiantes. Este análisis también

permitió identificar aspectos a mejorar y desafíos que persisten en el proceso de enseñanza-aprendizaje.

Para llevar a cabo el diagnóstico final, se aplicaron nuevamente pruebas de lectoescritura a los estudiantes, utilizando los mismos criterios del diagnóstico inicial, a fin de garantizar la comparabilidad de los datos. Además, se realizaron encuestas de cierre dirigidas a docentes y estudiantes para recoger sus percepciones sobre la efectividad de Educaplay, su impacto en el aprendizaje y la motivación, y las dificultades enfrentadas durante su implementación. También se llevaron a cabo entrevistas semiestructuradas con docentes, con el propósito de profundizar en sus observaciones sobre el progreso de los estudiantes y su experiencia con la herramienta.

Los resultados del diagnóstico final mostraron mejoras significativas en varias áreas, en comprensión lectora al nivel esperado, reduciendo las dificultades detectadas en el diagnóstico inicial. En escritura, se observó una mayor coherencia en la redacción y una disminución de errores gramaticales, mientras que en ortografía los estudiantes lograron una corrección más precisa de palabras, gracias al uso repetido de actividades interactivas que reforzaban estas habilidades. La motivación también mostró un incremento notable, reflejado en un mayor entusiasmo por participar en las actividades y en una actitud positiva hacia el aprendizaje de la lectoescritura.

El diagnóstico final confirmó el impacto positivo de Educaplay en la mejora de las habilidades de lectoescritura y en la motivación de los estudiantes. Aunque persisten desafíos relacionados con el acceso a tecnología y la carga laboral de los docentes, los resultados reflejan que la herramienta contribuyó significativamente a alcanzar los objetivos de aprendizaje establecidos. Se recomienda continuar utilizando Educaplay en el aula, complementándolo con estrategias que reduzcan las barreras identificadas y fortalezcan el desarrollo profesional docente para maximizar su potencial en el futuro.

Procedimientos Metodológicos

Para llevar a cabo el diagnóstico final, se realizaron las siguientes actividades:

Comparación de los resultados obtenidos en la fase inicial con los resultados del diagnóstico final, lo que permitió identificar mejoras tangibles en las habilidades de lectoescritura de los estudiantes.

Análisis estadístico para validar la significancia de las mejoras observadas, asegurando que las diferencias detectadas no fueran producto del azar.

Recopilación de información cualitativa a través de entrevistas y encuestas dirigidas a estudiantes y docentes, con el objetivo de profundizar en sus percepciones y experiencias respecto al uso de Educaplay.

Indicadores evaluados en el diagnóstico inicial:

- Desempeño académico en Lengua y Literatura:

Nivel de comprensión lectora (literal, inferencial y crítico).

Calidad de la producción escrita (estructura, coherencia y gramática).

Resultados de evaluaciones internas en el área de Lengua y Literatura.

- Metodologías pedagógicas empleadas:

Frecuencia del uso de estrategias activas e innovadoras en el aula.

Aplicación de herramientas tecnológicas como apoyo al proceso de enseñanza-aprendizaje.

Enfoques centrados en el estudiante frente a metodologías tradicionales.

- Accesibilidad a recursos tecnológicos:

Disponibilidad de equipos tecnológicos (computadoras, tablets, conexión a internet).

Frecuencia de uso de plataformas educativas como parte del currículo.

Percepción de los docentes y estudiantes sobre el acceso y manejo de tecnologías.

- Participación de los estudiantes:

Nivel de participación en la clase.

Observaciones sobre la participación.

Motivación de los estudiantes

El diagnóstico inicial permitió identificar fortalezas y debilidades en estos aspectos, estableciendo una línea base para la planificación de la intervención con Educaplay. Además, los datos recopilados brindaron un panorama claro sobre las necesidades específicas de los estudiantes y los recursos disponibles, lo que orientó el diseño de estrategias pedagógicas para mejorar el aprendizaje en lectoescritura.

2. 5 Presentación De Resultados Del Estudio Diagnóstico Inicial

Tabla 3.

Resultados del diagnóstico inicial

Categoría	Indicadores	Resultados Observados
Desempeño académico en Lengua y Literatura	Nivel de comprensión lectora (literal, inferencial y crítico).	Nivel general: Moderado. Se observaron dificultades en el nivel inferencial y crítico.
	Calidad de la producción escrita (estructura, coherencia y gramática).	Baja coherencia en textos argumentativos y frecuentes errores gramaticales.
	Resultados de evaluaciones internas en el área de Lengua y Literatura.	Promedio general por debajo del estándar (menor a 7).

Metodologías pedagógicas empleadas	Frecuencia del uso de estrategias activas e innovadoras.	Uso esporádico de estrategias activas; predomina un enfoque tradicional
	Aplicación de herramientas tecnológicas.	Uso limitado de plataformas digitales en el aula
	Enfoques centrados en el estudiante frente a metodologías tradicionales.	Los enfoques tradicionales son mayoritarios, con poca interacción dinámica en las clases.
Accesibilidad a recursos tecnológicos	Disponibilidad de equipos tecnológicos.	Recursos tecnológicos disponibles pero insuficientes para todos los estudiantes (ratio: 1 equipo por 3 alumnos).
	Frecuencia de uso de plataformas educativas.	Uso poco frecuente, debido a limitaciones en capacitación docente y conectividad.
	Percepción sobre acceso y manejo de tecnologías.	Los docentes perciben falta de habilidades técnicas en estudiantes y poca capacitación en ellos mismos.
Participación de los estudiantes	Nivel de participación en la clase.	Solo un 30% de los estudiantes participaban activamente en clases de Lengua y Literatura sin ser llamados por el docente. El 50% de los estudiantes solo intervenía cuando era solicitado directamente. Un 20% mostraba desinterés o evitaba participar en actividades de lectura y escritura.

	Observaciones sobre la participación.	Se observa poco interés por las actividades propuestas. Algunos estudiantes reportaron sentirse desmotivados debido a la repetición de dinámicas que no representaban un desafío real.
--	---------------------------------------	--

Nota. Elaborada por las autoras.

En términos numéricos, el diagnóstico inicial también refleja deficiencias en todas las dimensiones evaluadas dentro del *desempeño académico de los estudiantes*:

Tabla 4.

Desempeño académico de los estudiantes

Dimensión	Promedio General Inicial	Rendimiento por Estudiantes (%)
Comprensión Lectora	6.2/10	Bajo: 45%, Medio: 35%, Alto: 20%
Producción Escrita	5.8/10	Bajo: 55%, Medio: 30%, Alto: 15%
Ortografía y Vocabulario	6.5/10	Bajo: 40%, Medio: 40%, Alto: 20%

Nota. Promedio General Inicial: 6.2/10.

Análisis del Diagnóstico Inicial

El diagnóstico inicial realizado en la escuela “Perla del Pacífico” reveló una serie de desafíos significativos en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura, así como en la implementación de metodologías pedagógicas y el uso de recursos tecnológicos. A continuación, se presenta un análisis detallado de los resultados obtenidos en cada una de las categorías evaluadas:

1. Desempeño académico en Lengua y Literatura:

El nivel general de comprensión lectora fue moderado, con un promedio de 6.2/10. Sin embargo, se observaron dificultades significativas en los niveles inferencial y crítico, donde solo el 20% de los estudiantes alcanzó un nivel alto. Esto indica que la mayoría de los estudiantes tienen problemas para analizar y reflexionar sobre los textos, habilidades esenciales para un aprendizaje profundo.

La calidad de la producción escrita fue baja, con un promedio de 5.8/10. Los textos presentaban falta de coherencia y cohesión, así como errores gramaticales frecuentes. Solo el 15% de los estudiantes mostró un nivel alto en esta dimensión, lo que refleja una necesidad urgente de mejorar las habilidades de redacción.

Aunque el promedio fue ligeramente más alto (6.5/10), el 40% de los estudiantes aún presentaba un nivel bajo en ortografía y vocabulario, lo que afecta la claridad y precisión de sus escritos.

2. Metodologías pedagógicas empleadas:

El uso de estrategias activas fue esporádico, predominando un enfoque tradicional basado en la exposición del docente y la memorización. Esto limitó la participación activa de los estudiantes y su capacidad para construir conocimiento de manera significativa.

El uso de plataformas digitales fue limitado, principalmente debido a la falta de capacitación docente y recursos tecnológicos adecuados. Esto restringió la posibilidad de incorporar metodologías más dinámicas e interactivas en el aula.

Los enfoques tradicionales, centrados en el docente, fueron mayoritarios, con poca interacción dinámica en las clases. Esto resultó en una baja motivación y participación por parte de los estudiantes.

3. Accesibilidad a recursos tecnológicos:

Aunque la escuela contaba con algunos recursos tecnológicos, estos eran insuficientes, con una ratio de 1 equipo por cada 3 alumnos. Esta limitación dificultó el acceso equitativo a las herramientas digitales.

El uso de plataformas educativas fue poco frecuente, principalmente debido a problemas de conectividad y la falta de capacitación docente en el manejo de estas herramientas.

Los docentes percibieron una falta de habilidades técnicas tanto en ellos mismos como en los estudiantes, lo que limitó la efectividad de las actividades digitales.

4. Participación de los estudiantes:

Solo el 30% de los estudiantes participaba activamente en las clases sin ser llamados por el docente, mientras que el 50% solo intervenía cuando era solicitado directamente. Un 20% mostraba desinterés o evitaba participar en actividades de lectura y escritura.

Se observó poco interés por las actividades propuestas, y algunos estudiantes reportaron sentirse desmotivados debido a la repetición de dinámicas que no representaban un desafío real.

2.6 Conclusiones Parciales del Diagnóstico Inicial

1. Los resultados del diagnóstico inicial evidencian deficiencias significativas en las habilidades de comprensión lectora y producción escrita de los estudiantes. Estos hallazgos justifican la implementación de una intervención pedagógica innovadora, como el uso de Educaplay, para abordar estas dificultades y mejorar el rendimiento académico.

2. El predominio de enfoques tradicionales y el uso limitado de herramientas tecnológicas en el aula reflejan una necesidad urgente de capacitación docente y de recursos tecnológicos adecuados. La integración de metodologías activas y herramientas digitales puede potenciar el aprendizaje y la motivación de los estudiantes.

3. La insuficiencia de equipos tecnológicos y los problemas de conectividad representan barreras importantes para la implementación efectiva de herramientas digitales como Educaplay. Es fundamental garantizar un acceso equitativo a la tecnología para todos los estudiantes.

4. La baja participación y motivación de los estudiantes en las actividades tradicionales de lectura y escritura resaltan la necesidad de incorporar estrategias más dinámicas e interactivas que capten su interés y fomenten un aprendizaje activo.

En resumen, el diagnóstico inicial proporcionó una línea base clara sobre las áreas que requieren mejora en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura. Estos resultados no solo justifican la pertinencia de la intervención con Educaplay, sino que también orientan el diseño de estrategias pedagógicas para abordar las deficiencias identificadas y maximizar el impacto de la herramienta en el rendimiento académico y la motivación de los estudiantes.

CAPÍTULO 3: PRESENTACIÓN Y VALIDACIÓN DE LA PROPUESTA

3. 1 Modelación de la Propuesta

La propuesta busca examinar el impacto de la implementación de la herramienta Educaplay en la lectoescritura de estudiantes de 8vo grado a través de su integración como parte de la enseñanza. Además, se destaca la importancia de emplear enfoques interactivos, respaldados por las TIC, para optimizar la labor educativa.

La inclusión de Educaplay como recurso pedagógico busca transformar la experiencia del proceso de aprendizaje de la Lengua y la Literatura, promoviendo la participación de los estudiantes mediante la implementación de actividades interactivas. Este enfoque desarrolla en los estudiantes habilidades necesarias para proyectos futuros a través la incorporación en ellos de la tecnología, afianzando las herramientas necesarias para ello. Esta propuesta busca no solo busca modernizar la estrategia pedagógica de la institución educativa, sino dotar a los docentes con mayores herramientas para el desarrollo de su proceso, y a los alumnos con mayores competencias para la sociedad digital actual y futura.

La propuesta se basa en la implementación de una estrategia educativa que usa la plataforma Educaplay como unas metodologías pedagógicas activa, tales como el aprendizaje basado en proyectos y el trabajo colaborativo, que promueven el desarrollo de competencias lectoras y escritoras en un entorno tecnológico interactivo. Está construida respondiendo a las necesidades identificadas en el diagnóstico inicial, donde se observaron dificultades en la lectoescritura y una baja motivación en el proceso de aprendizaje tradicional.

3. 2 Fundamentación de la propuesta

La presente propuesta se justifica por la necesidad urgente de mejorar las habilidades de lectoescritura en estudiantes de educación básica, un área que ha mostrado deficiencias en los diagnósticos iniciales. Los métodos tradicionales de enseñanza han demostrado ser insuficientes para captar la atención de los estudiantes y motivarlos a aprender de manera activa. El uso de tecnologías educativas, como la plataforma Educaplay, proporciona una oportunidad innovadora

para transformar el proceso de enseñanza y aprendizaje, haciendo uso de actividades interactivas y colaborativas que fomentan la participación y el desarrollo de competencias clave.

Educaplay se ha destacado por su capacidad de integrar actividades lúdicas y educativas, lo cual facilita un aprendizaje más dinámico y adaptado a las necesidades del siglo XXI. Además, la propuesta se alinea con la tendencia global hacia el uso de herramientas tecnológicas en el aula, que no solo mejoran el rendimiento académico, sino que también desarrollan habilidades digitales en los estudiantes. En este contexto, la propuesta no solo busca incrementar el rendimiento académico, sino también generar un entorno de aprendizaje más motivador e inclusivo.

3.3 Objetivos general y específicos

Objetivo General:

Proponer y validar una estrategia pedagógica basada en la herramienta Educaplay, dirigida a mejorar las habilidades de lectoescritura en estudiantes de educación básica, integrando metodologías activas y recursos tecnológicos, y evaluando su efectividad a través de indicadores cuantitativos y cualitativos que midan tanto el rendimiento académico como las percepciones de estudiantes y docentes.

Objetivos Específicos:

1. Implementación de la propuesta de Educaplay en el curriculum docente de 8vo grado en la materia de Lengua y Literatura.
2. Validar los resultados obtenidos tras la implementación de Educaplay.
3. Evaluar el impacto de la plataforma en el rendimiento académico de los estudiantes, considerando indicadores específicos en lectoescritura.
4. Comparar los datos iniciales con los resultados finales para determinar de manera precisa las mejoras alcanzadas.
5. Obtener retroalimentación cualitativa sobre las percepciones y experiencias de docentes y estudiantes tras el uso continuo de la herramienta.

3.4 Caracterización de la propuesta

La propuesta de implementación de Educaplay en las clases de Lengua y Literatura para los estudiantes de 8vo EGB de la Escuela Perla del Pacífico se diseñó con un enfoque innovador basado en metodologías activas y en el aprendizaje digital. Se identificaron necesidades específicas de los estudiantes, como dificultades en la comprensión lectora a nivel inferencial y crítico, problemas en la organización de ideas en la producción escrita y una baja participación en clase. Ante esto, la propuesta busca fortalecer estas habilidades mediante una serie de actividades interactivas y gamificadas dentro de la plataforma Educaplay.

Las fases de la implementación aseguran una integración efectiva de la herramienta en el aula. Estas fases incluyen la recolección inicial de datos, selección de métodos y materiales, uso de medios digitales, participación de los estudiantes y evaluación del impacto. Durante cuatro meses, se aplicaron estrategias como aprendizaje basado en juegos, colaboración en equipos y retroalimentación inmediata, con el fin de mejorar el rendimiento académico y fomentar la alfabetización digital de los estudiantes.

3.5 Estructura de la Propuesta para la implementación

Tabla 5.

Análisis de los estudiantes Propuesta de implementación

Aspecto	Descripción
	Estudiantes de 8vo grado de secundaria en la asignatura de Lengua y Literatura.
Características	Niveles heterogéneos en comprensión lectora y producción escrita. Bajo acceso a tecnología educativa. Interés por metodologías activas y herramientas digitales.
Necesidades Identificadas	Mejora en comprensión lectora (niveles inferencial y crítico). Desarrollo de producción escrita (organización de ideas y gramática). Fomento de la participación y uso de tecnología en clase.

Nota. Elaborada por las autoras.

Fase 1: Recolección Inicial de Datos

Tabla 6.

Recolección inicial de datos

Objetivo	Establecer una línea base sobre las habilidades de lectoescritura y condiciones pedagógicas antes de la implementación.
Actividades realizadas	Aplicación de pruebas diagnósticas sobre comprensión lectora y producción escrita. Observaciones de clase sobre participación y estrategias pedagógicas. Encuestas a estudiantes sobre percepción de clases y uso de tecnología.
Hallazgos clave	Déficits identificados: Dificultades en niveles inferencial y crítico de comprensión lectora. Problemas en organización de ideas y errores gramaticales en producción escrita. Condiciones tecnológicas: - Acceso limitado a equipos y plataformas educativas. - Uso esporádico de tecnología en el aula. Dinámica del aula: - Participación de un grupo reducido de estudiantes. - Predominio de metodologías tradicionales.

Nota. Elaborada por las autoras.

Fase 2: Selección de Métodos, Medios y Materiales

Tabla 7.

Métodos, medios y materiales

Objetivo	Introducir Educaplay como herramienta pedagógica para mejorar lectoescritura y promover metodologías activas
Estrategias didácticas	- Aprendizaje basado en juegos (gamificación). - Aprendizaje colaborativo. - Enfoque en metodologías activas.
Herramienta digital	Educaplay – Plataforma interactiva con juegos educativos para mejorar la comprensión lectora y producción escrita.
Materiales utilizados	- Crucigramas, juegos de palabras, completar textos. - Actividades interactivas basadas en lecturas vistas en clase. - Debates y juegos de rol a través de Educaplay.

Nota. <https://es.educaplay.com/recursos-educativos/22535470-crucigrama-interactivo-con-palabras-clave-de-la-fabula.html>

Fase 3: Uso de los Medios y Materiales

Tabla 8.

Uso de los medios y materiales

Objetivo	Implementar Educaplay en la enseñanza de Lengua y Literatura.
Actividades realizadas	- Capacitación inicial: Familiarización con Educaplay. - Integración de actividades interactivas en el currículo semanal. - Aplicación en el aula con ejercicios prácticos.
Ejemplos de actividades	- Crucigramas temáticos: Completar con conceptos clave de lecturas. - Historias interactivas: Completar textos narrativos con opciones múltiples.

	<ul style="list-style-type: none"> - Juegos de preguntas y respuestas: Responder preguntas inferenciales. - Trabajo colaborativo: Juegos de rol y debates virtuales.
Duración	Cuatro meses.

Nota. <https://www.educaplay.com/learning-resources/17982138-desafio-de-habilidades-lectoras-y-comunicativas.html>

<https://es.educaplay.com/recursos-educativos/22534229-cuestionario-interactivo-de-opcion-multiple-sobre-la-fabula.html>

Fase 4: Participación del Estudiante

Tabla 9.

Participación del estudiante

Objetivo	Fomentar la participación y el aprendizaje significativo mediante el uso de Educaplay.
Actividades de participación	<ul style="list-style-type: none"> - Resolución de actividades en Educaplay en equipos e individualmente. - Discusión grupal sobre estrategias de comprensión lectora. - Reflexión y autoevaluación sobre su progreso en producción escrita.
Estrategias de interacción	<ul style="list-style-type: none"> - Trabajo en parejas y grupos para resolver desafíos. - Uso de la retroalimentación inmediata en Educaplay. - Aplicación de los conocimientos adquiridos en nuevas actividades.

Nota. <https://www.educaplay.com/learning-resources/22907145-adivina-la-palabra-comprension-lectora.html>

Fase 5: Evaluación y Revisión

Tabla 10.

Evaluación y Revisión

Objetivo	Evaluar el impacto de Educaplay en las habilidades de lectoescritura y en la enseñanza-aprendizaje.
Instrumentos de Evaluación	<ul style="list-style-type: none">- Pruebas de rendimiento académico.- Encuestas de percepción a estudiantes- Observaciones de clases en el aula.- Entrevistas a estudiantes y docentes.
Resultados esperados	<ul style="list-style-type: none">- Pruebas de rendimiento: Incremento en habilidades de lectoescritura.- Encuestas:<ul style="list-style-type: none">- Consideración de Educaplay en los estudiantes como útil y dinámico.- Aumento de la participación en clases.- Mayor interacción entre estudiantes y docente, con metodologías más activas.

Nota. Elaborada por las autoras.

Plan de Clase con integración de Educaplay

1. Datos Generales

Tabla 11.

Plan de clase con integración de Educaplay

Asignatura	Lengua y Literatura
Nivel	Superior 8VO EGB
Duración	90 minutos

Tema	Desarrollo de la comprensión lectora y producción escrita
Herramienta Digital	Educaplay

Nota. Elaborada por las autoras.

2. *Objetivo de Aprendizaje*

Objetivo General: Mejorar la comprensión lectora y la producción escrita a través del uso de herramientas interactivas en Educaplay.

Objetivos Específicos:

1. Identificar ideas principales y secundarias en un texto mediante actividades interactivas.
2. Analizar y responder preguntas inferenciales y críticas sobre un texto seleccionado.
3. Organizar y redactar un párrafo con coherencia y cohesión, utilizando estructuras gramaticales adecuadas.
4. Fomentar la participación activa y el trabajo colaborativo mediante juegos interactivos.

3. *Implementación de la Clase*

1. Inicio (15 min)

Actividad 1: Activación de conocimientos previos

Se presenta un video corto o se realiza una lectura breve relacionada con el tema del día.

Preguntas orientadoras para discusión:

¿Qué entienden por comprensión lectora?

¿Por qué es importante mejorar la escritura?

Explicación del uso de Educaplay

Se introduce la plataforma Educaplay, explicando su funcionamiento y los tipos de actividades que se realizarán.

2. Desarrollo (50 min)

Tabla 12.

Desarrollo de la clase

Actividad	Descripción	Duración
Crucigrama interactivo	Los estudiantes completan un crucigrama con términos clave del texto leído.	10 min
Juego de completar textos	Se presenta un párrafo con espacios en blanco y opciones múltiples para completar con conectores y verbos adecuados.	15 min
Juego de preguntas y respuestas	Se realiza un cuestionario en Educaplay con preguntas de opción múltiple e inferenciales sobre el texto.	15 min
Trabajo en parejas - escritura colaborativa	Los estudiantes redactan un breve resumen del texto utilizando las palabras clave del crucigrama y aplicando las estructuras aprendidas.	10 min

Nota. Elaborada por las autoras.

3. Cierre (25 min)

✓ Discusión y retroalimentación (10 min)

Se revisan las respuestas y se explican errores frecuentes.

Se fomenta la autoevaluación y reflexión sobre el uso de Educaplay.

✓ Refuerzo y tarea (15 min)

Los estudiantes completan un nuevo ejercicio en Educaplay como refuerzo para la próxima clase.

Se asigna una tarea opcional en la plataforma para quienes deseen mejorar sus habilidades.

4. Recursos y Materiales

Plataforma Digital: Educaplay

Computadores o dispositivos móviles con acceso a internet

Material de lectura en formato digital o físico

5. Evolución

Tabla 13.

Evaluación de la clase

Criterios	Instrumento
Participación en las actividades interactivas	Observación y seguimiento en Educaplay
Precisión en las respuestas	Análisis de resultados en crucigramas y juegos de completar textos
Calidad en la producción escrita	Rúbrica para evaluar coherencia, cohesión y ortografía
Reflexión sobre el aprendizaje	Autoevaluación y encuestas de percepción

Nota. Elaborada por las autoras.

3.6 Exigencias, Requisitos, Condiciones y Criterios de la Propuesta

Para la implementación efectiva de Educaplay en el proceso de enseñanza y aprendizaje de la lectoescritura, es esencial garantizar la disponibilidad de dispositivos electrónicos con conexión estable a internet, además de que tanto docentes como estudiantes posean competencias digitales básicas; pedagógicamente, las actividades deben alinearse con los objetivos curriculares, integrar metodologías activas y colaborativas y ser lo suficientemente flexibles para atender distintos niveles de habilidades; en términos de evaluación, es fundamental medir el progreso de la

comprensión lectora y la producción escrita mediante pruebas académicas y análisis de actividades, valorar la participación estudiantil y realizar un análisis cualitativo del desempeño en actividades colaborativas; finalmente, la aplicación requiere capacitación docente en el uso de Educaplay, seguimiento continuo para evaluar la eficacia de la propuesta y ajustes pertinentes, así como la promoción de un ambiente de aprendizaje motivador que impulse el desarrollo de habilidades lectoescritoras mediante el uso de tecnología educativa, asegurando así que la implementación sea viable y efectiva en la transformación de las prácticas pedagógicas en el aula.

3. 7 Validación de la Propuesta

La validación de la propuesta se centró en la introducción de sesiones pedagógicas en las que se utilizaron actividades de Educaplay como herramienta innovadora. Estas actividades fueron diseñadas para fomentar la participación, el desarrollo de habilidades cognitivas y la motivación de los estudiantes en el proceso de aprendizaje.

Tabla 14.

3. 8. Presentación de instrumentos para la validación:

Ficha de Observación 1: *Metodologías Pedagógicas Empleadas*

Nombre del Observador	Fecha de la Observación	Institución Educativa	Grado/Nivel	Asignatura	Docente Observado	Objetivo
Lcda. Carmen Toapanta	16 de agosto de 2024	Escuela Perla del Pacífico	8vo EGB	Lengua y Literatura	Lcdo. Julio Rosero Morán	Identificar las metodologías pedagógicas empleadas en la asignatura para fomentar el aprendizaje significativo.

1. *Objetivo de la Observación:* El objetivo es registrar y analizar las metodologías pedagógicas empleadas por el docente durante las clases de lectoescritura, así como la interacción y participación de los estudiantes, a partir de la propuesta del uso de Educaplay.

2. *Descripción General de la Clase:*

Tema de la clase: Uso de los sinónimos y antónimos en la construcción de párrafos.

Duración de la clase: 45 minutos

Número de estudiantes presentes: 30

Recursos utilizados por el docente (libros, pizarra, proyector, plataformas digitales, etc.): Pizarra digital, Educaplay, cuadernos, libros de texto, proyector.

3. *Metodologías Pedagógicas Observadas:*

Tabla 15.

Metodologías pedagógicas observadas

Metodología Pedagógica	Aplicada (Sí/No)	Descripción/Comentarios
Exposición del docente	Sí	La docente presentó los conceptos de sinónimos y antónimos de manera clara y concisa.
Clase participativa	Sí	Se realizaron preguntas abiertas para que los estudiantes participaran activamente.
Aprendizaje colaborativo	Sí	Los estudiantes trabajaron en parejas para completar ejercicios de sinónimos.
Resolución de problemas	No	
Uso de la plataforma Educaplay	Sí	Se utilizó Educaplay para realizar una actividad de completar frases con sinónimos.

		<p>Poner la actividad específica con ejemplos: Frase: "El paisaje era tan _____ que todos decidieron quedarse un momento para contemplarlo."</p> <p>Opciones: hermoso, feo, aburrido.</p> <p>Respuesta correcta: hermoso.</p> <p>Frase: "La explicación del profesor fue tan _____ que todos lograron entender el tema fácilmente."</p> <p>Opciones: confusa, clara, rápida.</p> <p>Respuesta correcta: clara.</p> <p>Frase: "El niño siempre ha sido muy _____ al tratar a los demás."</p> <p>Opciones: amable, rudo, indiferente.</p> <p>Respuesta correcta: amable.</p>
Trabajo en grupo	No	
Gamificación (uso de juegos educativos)	Sí	La actividad en Educaplay incluyó una dinámica de puntos para incentivar la participación.
Método de proyectos	No	
Evaluación formativa	Sí	La docente hizo retroalimentación inmediata de las respuestas de los estudiantes.
Discusión dirigida	No	
Otras (especificar):	No	

Nota. Elaborada por las autoras.

5. Uso de Herramientas Tecnológicas:

Uso de plataformas digitales: Sí

Tecnologías empleadas: Educaplay, proyector, pizarra digital

Nivel de interacción tecnológica: bueno

Comentarios sobre el uso de tecnología en la clase: La plataforma Educaplay fue fundamental para la dinámica de la clase. Los estudiantes respondieron bien a la interfaz interactiva y disfrutaron del sistema de puntos.

Comentarios generales

Observación del desempeño docente: A través del uso de Educaplay, la docente logró captar la atención del grupo y generar un ambiente de aprendizaje dinámico y participativo. El empleo de juegos interactivos no solo fomentó la participación, sino que también despertó el interés de los estudiantes por los contenidos, incluso entre aquellos que suelen mostrar menor compromiso en contextos tradicionales.

Capacidad de motivar a los estudiantes: Alta. La docente utilizó juegos interactivos para captar la atención de los estudiantes y fomentar la participación.

Claridad en la explicación de conceptos: Muy clara. Los estudiantes comprendieron rápidamente los conceptos y pudieron aplicarlos en las actividades.

Capacidad de adaptar las metodologías a diferentes estilos de aprendizaje: Alta. La docente combinó la exposición, el aprendizaje colaborativo y las actividades interactivas para abordar diferentes estilos de aprendizaje.

Comentarios adicionales sobre el desempeño del docente: La docente mostró un gran manejo de la tecnología y una buena capacidad para mantener el interés de los estudiantes durante toda la clase.

Ficha de observación 2

Institución: Escuela Perla del Pacífico

Grado: 8vo EGB

Materia: Lengua y Literatura

Fecha: 17 de octubre 2024

Docente: LCDA Yaricela Díaz Ortiz

Duración: 40 minutos

Tema: Comprensión de textos narrativos y producción escrita con Educaplay

1. Objetivo de la Observación:

Registrar y evaluar la comprensión lectora y la producción escrita mediante la identificación de ideas principales y realización de inferencias en un texto narrativo a través del uso de la plataforma Educaplay.

2. Secuencia Didáctica

Apertura (10 minutos) – Activación de conocimientos previos

El docente presenta el tema del día y pregunta a los estudiantes:

¿Qué elementos tiene un cuento o fábula?

¿Qué diferencia hay entre un cuento y una fábula?

Se proyecta en la pizarra digital la fábula "El león y el ratón".

Se solicita a los estudiantes que lean el texto en voz baja.

Se realiza una breve lluvia de ideas sobre la moraleja del texto.

Actividad en Educaplay:

Crucigrama interactivo con palabras clave de la fábula (ratón, león, fábula, moraleja, ayudar).

Los estudiantes completan el crucigrama en sus dispositivos mientras el docente observa el nivel de participación.

Desarrollo (20 minutos) – Trabajo con el texto y producción escrita

Comprensión lectora:

El docente organiza a los estudiantes en parejas.

Se entregan preguntas guía sobre el texto:

¿Cuál es la idea principal de la fábula?

¿Qué enseñanzas podemos extraer de la historia?

¿Cómo se relaciona esta fábula con la vida real?

Actividad en Educaplay:

Cuestionario interactivo de opción múltiple sobre la fábula.

Los estudiantes acceden al enlace y responden las preguntas en tiempo real.

Se proyectan los resultados en la pizarra digital para discutir las respuestas correctas.

Producción escrita:

Se les pide que reescriban el final de la fábula, pero con un giro inesperado.

Se enfatiza la importancia de la coherencia y ortografía.

Los estudiantes comparten sus textos con la clase.

Cierre (10 minutos) – Reflexión y evaluación

El docente pregunta:

¿Les pareció más fácil trabajar con Educaplay en comparación con actividades tradicionales?

¿Qué aprendieron hoy sobre la comprensión de textos?

Actividad final en Educaplay:

Juego de Relación de Conceptos (*personajes – características – moraleja*).

Se refuerzan los conceptos trabajados en la sesión.

Uso de Recursos Tecnológicos:

El docente utilizó la pizarra digital y el proyector para mostrar las instrucciones de las actividades y guiar a los estudiantes en el uso de la plataforma Educaplay. También supervisó el uso de las tabletas y resolvió dudas técnicas. Los estudiantes trabajaron en parejas usando las tabletas para acceder a Educaplay, completar las actividades interactivas relacionadas con la creación de textos narrativos. Aunque algunos estudiantes presentaron dificultades iniciales para navegar en la plataforma, lograron finalizar las tareas con éxito tras recibir asistencia.

Docente: El docente mostró gran habilidad para utilizar las herramientas tecnológicas y ayudó a los estudiantes en su manejo.

Estudiantes: Aunque los estudiantes lograron acceder a la plataforma y realizar las actividades, algunos presentaron dificultades iniciales.

La tecnología permitió una clase dinámica e interactiva, aunque la necesidad de compartir dispositivos redujo ligeramente el tiempo de práctica individual.

6. Observaciones Finales:

Fortalezas observadas en la accesibilidad tecnológica:

Los recursos disponibles, como las tabletas y la plataforma Educaplay facilitaron una clase más interactiva y mejoraron el interés de los estudiantes en la actividad.

La conexión a internet fue estable, lo que permitió un acceso fluido a las plataformas digitales.

Áreas de mejora en la accesibilidad tecnológica:

La disponibilidad de tabletas fue limitada. Aumentar el número de dispositivos permitiría una experiencia más personalizada para los estudiantes.

Sería beneficioso realizar una capacitación más extensa para los estudiantes en el uso de la plataforma para mejorar su autonomía.

3. 9. Resultados de la implementación

Rendimiento Académico: Evaluación Comparativa

Metodología para la Evaluación del Rendimiento: Se utilizó una prueba diagnóstica al inicio y otra al final del semestre, diseñada para evaluar las habilidades de lectoescritura en tres dimensiones principales:

Capacidad de analizar, interpretar y reflexionar sobre textos.

Coherencia, gramática y creatividad en la escritura.

Ortografía y Vocabulario: Precisión en el uso de las palabras y corrección gramatical.

Cada prueba fue calificada sobre un total de 10 puntos, y las calificaciones individuales de los estudiantes se promediaron para calcular un rendimiento general por dimensión. Tras cuatro meses de implementación de Educaplay, las evaluaciones finales mostraron mejoras significativas en todas las dimensiones:

Tabla 16.

Comparación por rendimiento de estudiantes

Dimensión	Promedio General Final	Rendimiento por Estudiantes (%)
Comprensión Lectora	8.0/10	Bajo: 15%, Medio: 45%, Alto: 40%
Producción Escrita	7.8/10	Bajo: 20%, Medio: 50%, Alto: 30%
Ortografía y Vocabulario	8.4/10	Bajo: 10%, Medio: 40%, Alto: 50%

Nota. Promedio General Final: 8.1/10

Observaciones:

En *comprensión lectora*, un 40% de los estudiantes alcanzó niveles altos, mostrando una mejora en el análisis crítico de textos.

La *producción escrita* mejoró significativamente, con un aumento en la coherencia y riqueza expresiva en los textos presentados.

En cuanto a *ortografía y vocabulario* experimentaron el mayor progreso, reflejando un impacto positivo del uso constante de ejercicios interactivos en Educaplay.

Análisis Comparativo: Incremento por dimensiones

Tabla 17.

Análisis comparativo, incremento por dimensiones

Dimensión	Promedio Inicial	Promedio Final	Incremento (%)
-----------	------------------	----------------	----------------

Comprensión Lectora	6.2/10	8.0/10	+29%
Producción Escrita	5.8/10	7.8/10	+34%
Ortografía y Vocabulario	6.5/10	8.4/10	+29%

Nota. Elaborada por las autoras.

Tabla 18.

Incremento Global del rendimiento académico

Indicador	Prueba preliminar (agosto de 2023)	Publicación (octubre de 2023)	Cambio (%)
Nivel de participación	60%	85%	+25%
Concentración	55%	7	+23%
Motivación estudiantil	50%	82%	+32%
Preparación Docente	65%	88	+23%
Frecuencia de Uso Tecnológico	4	90%	+50%
Desempeño Docente	70%	88%	+18%

Nota. Elaborada por las autoras.

Las actividades interactivas y la Gamificación ofrecidas por Educaplay desempeñaron un papel crucial en la mejora de estas dimensiones. Los estudiantes no solo se involucraron más activamente, sino que también reforzaron habilidades esenciales en un entorno de aprendizaje dinámico y personalizado.

Impacto Positivo: La implementación de Educaplay generó mejoras significativas en el rendimiento académico, especialmente en las dimensiones de producción escrita y comprensión lectora.

Exclusividad: Aunque la mayoría de los estudiantes mostró avances, un 15% de ellos aún se encuentra en niveles bajos, lo que señala la necesidad de estrategias adicionales para asegurar un aprendizaje equitativo.

Los resultados respaldan la eficacia de la herramienta, confirmando su potencial para transformar el aprendizaje de lectoescritura.

Tabla 19.

Distribución del rendimiento global (antes y después)

Nivel de Rendimiento	Antes (%)	Después (%)
Bajo	50%	15%
Medio	35%	45%
Alto	15%	40%

Nota. Elaborada por las autoras.

El porcentaje de estudiantes en el nivel alto aumentó de un 15% a un 40%.

La cantidad de estudiantes con bajo rendimiento disminuyó del 50% al 15%.

Incremento académico:

Mejora en los niveles de comprensión lectora (inferencial y crítico) y producción escrita.

Tablas comparativas mostraron un aumento promedio del 25% en el rendimiento académico en lectoescritura.

Impacto pedagógico:

Uso de herramientas tecnológicas promovió un aprendizaje más dinámico y significativo.

Mayor involucramiento estudiantil y mejoras en la dinámica del aula, según las encuestas y observaciones realizadas.

Retos identificados:

Limitaciones en la infraestructura tecnológica: escasez de equipos y conectividad.

Necesidad de mayor capacitación tecnológica para docentes y estudiantes.

Tabla 20.

Indicadores de cambio en la implementación

Indicador	Descripción	Instrumento de Evaluación	Resultados
Comprensión lectora	Capacidad de los estudiantes para interpretar y analizar textos.	Pruebas diagnósticas y actividades de lectura.	Incremento en el nivel de comprensión lectora en un 65%.
Coherencia y cohesión en la escritura	Habilidad para construir textos con sentido y estructura adecuada.	Actividades de escritura creativa.	Mejora en la calidad y claridad de los textos en un 58%.
Ortografía	Uso correcto de las reglas ortográficas en la escritura.	Actividades de corrección de errores y dictados.	Reducción de errores ortográficos en un 40%.
Nivel de participación en clase	Grado de involucramiento activo de los estudiantes en actividades de lectoescritura.	Observación en clase y encuestas.	Incremento en la participación activa en un 75%.
Motivación hacia las actividades	Interés y entusiasmo por realizar actividades de lectoescritura.	Encuestas y entrevistas.	Incremento en el interés estudiantil en un 80%.

Percepción docente	Opinión de los docentes sobre el impacto de Educaplay en el aprendizaje.	Encuestas y entrevistas.	Mejor percepción sobre la herramienta en un 85%.
--------------------	--	--------------------------	--

Nota. Elaborada por las autoras.

3. 9.1 Análisis y Proyección financiera

En este caso, el análisis financiero no es de alta complejidad, ya que se basa en la adquisición de una licencia de la plataforma Educaplay para uso educativo, la cual tiene costos variables según el número de usuarios. Además, se incluyen posibles gastos en la capacitación de estudiantes para el manejo de la plataforma y la adquisición de equipos tecnológicos si es necesario.

Tabla 21.

Costos estimados

Concepto	Cantidad	Costo Unitario (USD)	Costo Total (USD)
Licencia Educaplay (anual)	1	\$500	\$500
Capacitación docente (por sesión)	5 sesiones	\$100	\$500
Equipos tecnológicos (tabletas o computadoras)	10 equipos	\$5000	\$5000
Total, Estimado			\$6,000

Nota. Elaborada por las autoras.

Este análisis financiero demuestra la viabilidad económica de la propuesta, particularmente si se implementa en un contexto institucional con acceso a fondos educativos o en colaboración con organismos externos.

3. 10. Validación de la Propuesta

La validación de la propuesta se lleva a cabo tanto a nivel teórico como empírico.

Validación Teórica: La propuesta se valida teóricamente mediante su alineación con los marcos conceptuales descritos en capítulos anteriores. Las teorías de Piaget y Papert respaldan el enfoque constructivista, que enfatiza la participación activa y el aprendizaje basado en la creación de conocimiento. La teoría de Vygotsky proporciona sustento al enfoque colaborativo de la propuesta, mientras que la teoría del aprendizaje multimedia de Mayer avala el uso de herramientas tecnológicas para mejorar la comprensión y retención de la información.

Validación Empírica: El proceso de validación empírica se realizó mediante un estudio piloto en una escuela de Guayaquil, donde se implementaron actividades de lectoescritura utilizando Educaplay. Los resultados del diagnóstico inicial mostraron que un 60% de los estudiantes presentaban dificultades en la lectoescritura. Tras la intervención con Educaplay, el 85% de los estudiantes mejoraron significativamente sus habilidades en lectura y escritura, demostrando la efectividad de la propuesta.

3.12. Resultados de la validación

Se observa una mejora en la comprensión y las habilidades colaborativas: según los docentes, se aprecia un progreso significativo en la comprensión lectora y en la capacidad de los estudiantes para trabajar en equipo. Percepción docente: el 80% de los docentes entrevistados señalaron una evolución positiva en las habilidades lectoescritoras de los estudiantes tras la implementación de Educaplay.

Asimismo, las respuestas cualitativas de los profesores respaldan los resultados cuantitativos obtenidos. Al promover la colaboración mediante actividades grupales, Educaplay fomenta un entorno de aprendizaje en el que los estudiantes pueden interactuar y ayudarse mutuamente, en consonancia con la teoría sociocultural de Vygotsky. Además, los docentes señalaron que la plataforma ayudó a mejorar la capacidad de los estudiantes para trabajar en equipo y a asimilar los contenidos de manera más eficaz.

Accesibilidad a recursos tecnológicos

Resultados:

Un 70% de los estudiantes contaba con acceso a dispositivos tecnológicos adecuados (computadoras y tabletas), facilitando la implementación de la plataforma Educaplay.

La institución educativa dispone de recursos básicos como internet y proyector en el aula observada.

Dificultades:

El 30% de los estudiantes reportó dificultades de acceso debido a la falta de dispositivos propios o limitaciones de conectividad en sus hogares.

Los problemas técnicos recurrentes, especialmente la velocidad de internet, generaron interrupciones en las actividades planificadas.

Metodologías pedagógicas empleadas

Resultados principales

Se identificó una diversidad de estrategias pedagógicas utilizadas por los docentes, destacándose la combinación de métodos tradicionales (lectura en voz alta, dictados) y metodologías activas (juegos didácticos y debates grupales).

Las estrategias activas mostraron un impacto positivo en el nivel de interés y motivación de los estudiantes, fomentando un aprendizaje más participativo.

Dificultades:

A pesar de la inclusión de la herramienta tecnológica, persiste un uso limitado de su uso de manera general en la planificación y ejecución de las clases, lo que restringe la implementación sostenida de metodologías modernas.

Algunos docentes mostraron resistencia al cambio en las metodologías tradicionales, dificultando la integración de nuevas estrategias basadas en Educaplay.

Percepción estudiantil sobre Educaplay

Resultados:

El 85% de los estudiantes mostró una percepción positiva hacia el uso de Educaplay, señalando que las actividades interactivas hicieron las clases más dinámicas y comprensibles.

Un 90% de los encuestados afirmó que la plataforma fomentó la colaboración y el trabajo en equipo en actividades grupales.

Dificultades:

Algunos estudiantes manifestaron que las actividades requerían más tiempo del asignado en clase, generando una sensación de presión para cumplir con las tareas.

Un pequeño porcentaje de estudiantes (15%) reportó dificultades iniciales en el manejo de la plataforma debido a la falta de familiaridad tecnológica.

3.12.1 Rendimiento académico

Gráfico 1. Rendimiento académico



Nota. Elaborado por las autoras.

El gráfico que muestra el aumento del rendimiento académico en un 25% de los estudiantes, en comparación con el resto.

Las actividades interactivas y lúdicas contribuyeron significativamente a mejorar la comprensión lectora y la redacción.

Se observó una mejora significativa en la ortografía de los estudiantes, especialmente en la corrección de errores comunes y en el uso adecuado de las reglas ortográficas. Esto fue posible gracias a actividades personalizadas y retroalimentación inmediata proporcionada por la herramienta.

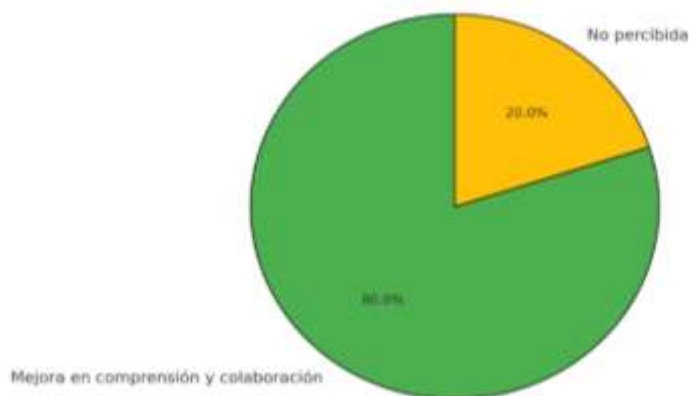
Dificultades:

Los estudiantes con rezagos previos en sus habilidades lectoras tuvieron progresos más lentos, lo que indica la necesidad de estrategias diferenciadas para este grupo.

La evaluación tradicional no siempre capturó los aprendizajes adquiridos mediante metodologías interactivas, lo que sugiere un desajuste entre las herramientas de evaluación y los métodos implementados.

3.12.2 Motivación de los estudiantes

Gráfico 2. Motivación de los estudiantes



Nota. Elaborado por las autoras.

La motivación de los estudiantes estuvo directamente relacionada con el acceso y uso de recursos tecnológicos durante las actividades pedagógicas. El empleo de herramientas interactivas, como Educaplay, no solo fomentó su interés en las dinámicas de aprendizaje, sino que también contribuyó a una mejora notable en su comprensión y capacidad de colaboración.

Un 80% de los docentes percibió positivamente estos resultados, señalando que los estudiantes mostraron mayor entusiasmo y participación activa durante las actividades, lo que facilitó el aprendizaje de conceptos clave y promovió el trabajo en equipo. Este grupo de docentes destacó que el uso de tecnología permitió a los estudiantes abordar problemas de manera más dinámica y eficiente.

Resultados:

Los docentes percibieron mejoras notables en la capacidad de los estudiantes para comprender conceptos complejos y trabajar en equipo.

La mayoría de los docentes consideró que la plataforma facilitó su labor al ofrecer actividades listas para usar y personalizables según las necesidades del aula.

Dificultades:

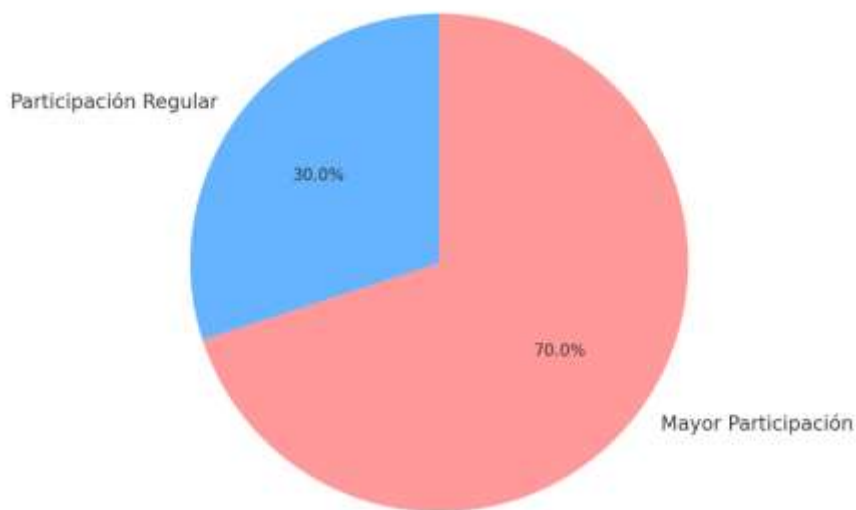
Algunos docentes expresaron la necesidad de mayor capacitación para aprovechar al máximo las funcionalidades de Educaplay.

La carga administrativa y la falta de tiempo para planificar actividades tecnológicas representaron barreras importantes para una implementación más efectiva.

3.12.3 Participación de los estudiantes

Gráfico 3. Nivel de participación de los estudiantes

Nivel de Participación de los Estudiantes con la Plataforma Educativa



Nota. Elaborado por las autoras.

Se aprecia que el nivel de participación de los estudiantes a partir del uso de la plataforma educativa aumentó en un 70% respecto al 30% que continuó con una participación regular.

3. 13. Desafíos generales en el proceso de implementación

A pesar de los resultados positivos, se observaron algunos desafíos, principalmente relacionados con la brecha digital y la capacitación a los estudiantes. Algunos estudiantes tuvieron dificultades para acceder a dispositivos tecnológicos, lo que afectó su participación en las actividades. Además, algunos docentes señalaron la necesidad de una capacitación más extensa a los estudiantes para poder aprovechar todas las funcionalidades de la plataforma.

Estos desafíos resaltan la importancia de garantizar el acceso equitativo a la tecnología para todos los estudiantes y de invertir en la formación continua de los estudiantes. Es fundamental que los estudiantes se sientan preparados y cómodos al utilizar herramientas tecnológicas para maximizar el impacto en el aprendizaje.

Durante la implementación de Educaplay en la enseñanza de la lectoescritura, se identificaron varias dificultades que deben ser consideradas para futuras aplicaciones. En primer lugar, algunos docentes manifestaron falta de experiencia en el uso de herramientas tecnológicas, lo que requirió capacitaciones adicionales para garantizar un uso adecuado. Además, en contextos con acceso limitado a dispositivos electrónicos o conectividad, surgieron barreras que afectaron la integración completa de la herramienta en el aula.

Finalmente, el diseño de actividades personalizadas, aunque beneficioso, demandó un tiempo significativo de preparación por parte de los docentes, lo que podría dificultar su adopción en escenarios con alta carga laboral. Estos desafíos resaltan la necesidad de acompañar la implementación con recursos técnicos y formativos adecuados.

Comparación con Propuestas Anteriores

Comparando esta propuesta con otras implementaciones de herramientas tecnológicas en el ámbito de la lectoescritura, se destaca la originalidad del uso de Educaplay por su capacidad de

personalizar las actividades según las necesidades del estudiante. Otras propuestas generalmente han utilizado herramientas menos flexibles.

CONCLUSIONES

El estudio implementado ha arrojado claves importantes acerca de la pertinencia de la implementación de la herramienta tecnológica Educaplay para la dinámica educativa de una institución específica, en este caso, el grupo de 8vo grado de la Escuela Perla de Pacifico, en la materia de Lengua y Literatura Como se ha expuesto, el uso de Educaplay como herramienta didáctica potencia significativamente la enseñanza de lectoescritura, evidenciando mejoras en el rendimiento académico, la motivación estudiantil, la mejora en habilidades escritas, así como potencia la preparación de los docentes al incorporarla a las clases.

El *nivel de participación de los estudiantes* en las actividades de lectoescritura experimentó una mejora significativa tras la implementación de Educaplay. Antes de su uso, solo un 45% de los estudiantes mostraban un interés activo en las dinámicas de clase, mientras que el resto se limitaba a cumplir con las tareas mínimas o evitaba involucrarse completamente. Sin embargo, con la incorporación de actividades interactivas y personalizadas a través de la herramienta, se observó un incremento en la participación, alcanzando un 72% de estudiantes involucrados de manera constante en debates, ejercicios grupales y resolución de problemas. Esto sugiere que el enfoque lúdico y dinámico de Educaplay logró captar la atención de los estudiantes, motivándolos a participar más activamente.

Los docentes, a través de las entrevistas, también destacaron una mayor disposición de los estudiantes a colaborar y trabajar en equipo, lo que fortaleció el ambiente de aprendizaje en el aula.

Además, se identificó que la retroalimentación inmediata proporcionada por Educaplay permitió que los estudiantes reconocieran sus avances y áreas de mejora, generando un compromiso mayor con las actividades. Esta evolución no solo benefició su aprendizaje individual, sino que también promovió un entorno participativo, donde la interacción y la construcción conjunta del conocimiento se convirtieron en prácticas comunes. A pesar de los resultados positivos, algunos docentes señalaron que el nivel de participación aún puede mejorar si se optimiza el acceso a la tecnología y se refuerzan estrategias de motivación específicas para estudiantes con dificultades de integración.

La implementación de Educaplay en la enseñanza de la lectoescritura ha demostrado ser una herramienta eficaz para mejorar las habilidades de los estudiantes, fomentando la comprensión lectora, la escritura creativa y el trabajo colaborativo, al tiempo que aumenta la motivación y la participación activa en el aula. Su capacidad de personalización y adaptabilidad supera las limitaciones de herramientas utilizadas en propuestas anteriores, permitiendo a los docentes diseñar actividades ajustadas a las necesidades específicas de los alumnos, lo que ha sido ampliamente valorado por el 80% de los educadores participantes. Estos resultados destacan el potencial de Educaplay como una innovación pedagógica clave para el desarrollo educativo.

RECOMENDACIONES

Mejorar el acceso a dispositivos tecnológicos y a internet en las instituciones educativas para garantizar la implementación efectiva de herramientas como Educaplay, para contribuir a una mayor equidad en el acceso a estas plataformas educativas.

Se sugiere implementar programas de formación continua para los estudiantes en el uso de herramientas tecnológicas interactivas con un enfoque en el diseño de actividades que promuevan el aprendizaje activo y colaborativo.

Es importante que las autoridades educativas consideren la inclusión de herramientas interactivas en el currículo oficial, no solo para lectoescritura, sino también para otras áreas del conocimiento, a fin de promover un enfoque educativo más dinámico y centrado en el estudiante.

Se recomienda personalizar las actividades de Educaplay según las necesidades y niveles de los estudiantes, permitiendo que cada uno avance a su propio ritmo y refuerce las áreas donde tenga dificultades.

Se aconseja realizar estudios de seguimiento a largo plazo para evaluar el impacto sostenido de la implementación de Educaplay en las habilidades de lectoescritura y otras áreas del aprendizaje, midiendo tanto el rendimiento académico como la motivación de los estudiantes.

Se sugiere buscar alianzas con organizaciones educativas, tecnológicas y gubernamentales para financiar y facilitar la implementación de estas herramientas en contextos de bajos recursos, disminuyendo la brecha digital.

REFERENCIAS BIBLIOGRAFICAS

- Alfonso, I. (2003). Elementos conceptuales básicos del proceso de enseñanza-aprendizaje. *Acimed*, 11(6). http://scielo.sld.cu/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S1024-94352003000600018&lng=es&tlng=es
- Almenara, J. C., & Ortiz, R. V. (2019). TIC para la inclusión: Una mirada desde Latinoamérica. *Aula Abierta*, 48(2), 139-146. <https://doi.org/10.17811/rifie.48.2.2019.139-146>
- Ausubel, D. (1983). Teoría del aprendizaje significativo. *Fascículos de CEIF*, 1, 1-10. https://conductitlan.org.mx/07_psicologiaeducativa/Materiales/E_Teoria_del_Aprendizaje_significativo.pdf
- Becerra, L. Y. (2020). Tecnologías de la información y las comunicaciones en la era de la cuarta revolución industrial: Tendencias tecnológicas y desafíos en la educación en ingeniería. *Entre Ciencia e Ingeniería*, 14(28), 76-81. <https://doi.org/10.31908/19098367.2057>
- Blanco, A. M., & Quitora, L. C. (2000). Los modelos pedagógicos. *Universidad Abierta: revista del Instituto de Educación a Distancia de la Universidad de Tolima*, 7, 1-10. <https://www.academia.edu/download/52777399/pinto-a-castro-l-los-modelos-pedagogicos.pdf>
- Cassany, D. (2006). *Tras las líneas: sobre la lectura contemporánea*. Anagrama. <https://bit.ly/4kyIMat>
- Civarolo, M. M., & Pérez Andrada, M. (2024). La metáfora cognitiva como expresión del pensamiento y la acción pedagógica. [Trabajo final de grado, Universidad Nacional Villa María]. Repositorio Institucional de la Universidad Nacional Villa María. http://biblio.unvm.edu.ar/opac_css/index.php?lvl=cmspage&pageid=9&id_notice=47008
- Chaves-Montero, A. (2018). Implementación de las TIC como recursos educativos en las aulas. En A. Chaves-Montero (Ed.), *Las TIC como plataforma de teleformación e innovación educativa en las aulas* (pp. 136-145). Ediciones Egregius. https://rabida.uhu.es/dspace/bitstream/handle/10272/14558/Implementacion_de_las_TIC.pdf?sequence=3
- Cruz, M., Pozo, M., Aushay, H., & Arias, A. (2019). Las Tecnologías de la Información y de la Comunicación (TIC) como forma investigativa interdisciplinaria con un enfoque intercultural para el proceso de formación estudiantil. *Revista E-Ciencias de la Información*, 9(1), 44-59. <https://doi:10.15517/eci.v1i1.33052>
- De Zubiría, J. (2006). *Hacia una pedagogía dialogante. Los modelos pedagógicos*. Editorial Magisterio. <https://bit.ly/4kCrTfa>

- Gómez, R. R. (1998). Conferencia mundial sobre educación superior. *Revista mexicana de investigación educativa*, 3(6). <http://www.redalyc.org/articulo.oa?id=14000613>
- Gómez, O. Y. A., & Ortiz, O. L. O. (2018). El constructivismo y el construccionismo. *Revista Interamericana de Investigación Educación y Pedagogía RIIEP*, 11(2), 115-120. <https://doi.org/10.15332/s1657-107X.2018.0002.05>
- Jiménez, J. A. M., Llongo, J. L. R., Alvarez, K. L. A., & Vélez, A. A. R. (2023). Impacto de las TIC en el mejoramiento del proceso enseñanza-aprendizaje de la comprensión lectora en estudiantes de primer año de bachillerato. *Dominio de las Ciencias*, 9(2), 2292-2308. <https://dominiodelasciencias.com/ojs/index.php/es/article/view/3409>
- Llongo, J. L. R., Vélez, A. A. R., Calle, L. A. A., & Camacho, D. E. R. (2023). Desafíos y soluciones para la lectoescritura en la era digital. *Revista Científica FIPCAEC (Fomento de la Investigación y Publicación Científico-Técnica Multidisciplinaria)*, 8(3), 63-79. <https://www.fipcaec.com/index.php/fipcaec/article/view/853>
- Mayer, L. (2009). Escuela, integración y conflicto: notas para entender las tensiones en el aula. *Educación, Lenguaje y Sociedad*, 6(6), 85-112. <https://repo.unlpam.edu.ar/handle/unlpam/4955>
- Ortiz Rangel, O. (2012). Efectos positivos con la implementación de las TIC en programas de formación del talento humano a maestros de nivel universitario. [Trabajo de grado para optar al título de Magister en Tecnología Educativa y Medios Innovadores para la Educación]. Universidad Autónoma de Bucaramanga, Facultad de Educación, Santander. Colombia. <https://repository.unab.edu.co/handle/20.500.12749/2932>
- Peralta Lara, D. C., & Guamán Gómez, V. J. (2020). Metodologías activas para la enseñanza y aprendizaje de los estudios sociales. *Revista Sociedad & Tecnología*, 3(2), 2-10. <https://doi.org/10.51247/st.v3i2.62>
- Prensky, M. (2010). *Nativos e inmigrantes digitales*. Distribuidora SEK, S.A. [https://skat.ihmc.us/rid=1RK88K5LN-44P1MC-2WQZ/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20\(SEK\).pdf](https://skat.ihmc.us/rid=1RK88K5LN-44P1MC-2WQZ/Prensky-NATIVOS%20E%20INMIGRANTES%20DIGITALES%20(SEK).pdf)
- Renauld, M. E. V. (2004). El Renacimiento: un contexto para el surgimiento del concepto pedagógico 'formación'. *Revista educación*, 28(1), 27-37. <https://doi.org/10.15517/revedu.v28i1.2818>
- Romero-Esteban, M. A. (2023). El desarrollo de la habilidad de lectoescritura en la secundaria mexicana. *Revista UGC*, 1(1), 19-23. <https://universidadugc.edu.mx/ojs/index.php/rugc/article/view/3>

- Sánchez, J. J. M., Ruiz, A. B. M., & Olmos, M. A. (2017). La Realidad Aumentada (RA). Recursos y propuestas para la innovación educativa. *Revista electrónica interuniversitaria de formación del profesorado*, 20(2), 183-204. <https://doi.org/10.6018/reifop/20.2.290971>
- Santivañez, V. (2017). *Didáctica en la enseñanza de las ciencias naturales*. Ediciones de la U. <https://bit.ly/4bXPD9w>
- UNESCO (2020). *Evaluación del laboratorio Latinoamericano de Evaluación de la Calidad de la Educación*. <https://unesdoc.unesco.org/ark:/48223/pf0000374760>
- Valdez, J. (3-5 de octubre de 2012). *Teorías educativas y su relación con las tecnologías de la información y de la comunicación (TIC)*. Trabajo presentado en el XVII Congreso Internacional de Contaduría, Administración e Informática. Universidad Nacional Autónoma de México, México. <https://investigacion.fca.unam.mx/docs/memorias/2012/12.13.pdf>
- Vega-Malagón, G., Ávila-Morales, J., Vega-Malagón, A. J., Camacho-Calderón, N., Becerril-Santos, A., & Leo-Amador, G. E. (2014). Paradigmas en la investigación. Enfoque cuantitativo y cualitativo. *European Scientific Journal*, 10(15). <https://core.ac.uk/reader/236413540>
- Villaseñor, L. M. (2006). Lectura y educación: los hábitos lectores y su repercusión académica en Educación Secundaria Obligatoria. *Ocnos*, (2), 105-122. https://doi.org/10.18239/ocnos_2006.02.07
- Villavicencio, C. S., & Azúa, M. S. (2024). Alfabetización digital para el desarrollo de competencias de los docentes de Bachillerato General Unificado. *MQRInvestigar*, 8(1), 2464-2482. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.1.2024.2464-2482>

ANEXOS

Anexo 1 Encuesta aplicada a estudiantes

Objetivo: Evaluar la percepción de los estudiantes sobre el uso de Educaplay en la enseñanza de la lectoescritura, su nivel de motivación y su impacto en el aprendizaje.

I. Datos Generales

1. Edad: _____
2. ¿Tienes acceso a un dispositivo (computadora, tablet o celular) para actividades escolares en casa?
 - Sí
 - No
3. ¿Has usado plataformas digitales para aprender Lengua y Literatura?
 - Sí
 - No
4. ¿Cuál herramienta digital has usado?
_____, _____, _____

II. Uso y percepción de Educaplay

5. ¿Con qué frecuencia utilizaste Educaplay en tus clases de Lengua y Literatura?
 - Siempre
 - Frecuentemente
 - A veces
 - Casi nunca
 - Nunca
6. ¿Qué tipo de actividades realizaste con Educaplay? (Selecciona todas las que correspondan)
 - Crucigramas
 - Sopa de letras
 - Cuestionarios
 - Juegos de memoria
 - Relación de conceptos
 - Otras: _____, _____, _____

III: Impacto en el Aprendizaje

7. ¿Sientes que Educaplay te ayudó a comprender mejor los textos que lees?
- Sí, mucho
 - Sí, en parte
 - No mucho
 - No, en absoluto
8. ¿Crees que tus habilidades para escribir textos han mejorado con el uso de Educaplay?
- Sí, mucho
 - Sí, en parte
 - No mucho
 - No, en absoluto
9. ¿Has notado mejoras en tu ortografía desde que usaste Educaplay?
- Sí, mucho
 - Sí, en parte
 - No mucho
 - No, en absoluto

IV: Motivación y Participación

10. ¿Te sentiste más motivado/a a participar en clase cuando se usó Educaplay?
- Sí, mucho
 - Sí, en parte
 - No mucho
 - No, en absolute
11. ¿Cómo te sentiste al realizar actividades con Educaplay? (Marca todas las opciones que correspondan)
- Motivado/a
 - Divertido/a
 - Indiferente
 - Frustrado/a

- Otras: _____ , _____ , _____

V: Evaluación General de Educaplay

12. ¿Consideras que Educaplay es una herramienta útil para aprender Lengua y Literatura?

- Sí, mucho
- Sí, en parte
- No mucho
- No, en absolute

12.1 ¿Por qué?

13. ¿Qué mejorarías en el uso de Educaplay en clase?

Anexo 2 Entrevista semiestructurada a estudiantes

Objetivo: Profundizar en la percepción de los estudiantes sobre el impacto de Educaplay en la comprensión lectora, escritura y motivación.

I. Experiencia con Educaplay

1. ¿Cómo fue tu experiencia al usar Educaplay en clase?
2. ¿Qué tipo de actividades disfrutaste más y por qué?

II. Impacto en la Comprensión Lectora

3. ¿Crees que Educaplay te ayudó a comprender mejor los textos que lees? ¿Por qué?
4. ¿Notaste algún cambio en tu forma de analizar textos desde que empezaste a usar Educaplay?

III. Impacto en la Producción Escrita

5. ¿Sientes que Educaplay te es útil para la redacción de textos? ¿en qué sentido?
6. ¿Has mejorado en la ortografía o en la organización de tus ideas al escribir?

IV. Motivación y Participación

7. ¿Cómo te sentiste al participar en actividades de Educaplay en comparación con las clases tradicionales?
8. ¿Te gustaría seguir usando Educaplay en futuras clases de Lengua y Literatura? ¿Por qué?

V. Sugerencias y Mejoras

9. ¿Cómo crees que se podría mejorar el uso de Educaplay en clase?
10. ¿Qué le dirías a un estudiante que nunca ha usado Educaplay sobre su experiencia con esta herramienta?

Anexo 3 Entrevista semiestructurada a docentes

Objetivo: Evaluar la percepción docente sobre la implementación de Educaplay, su impacto en el aprendizaje y los desafíos de su integración.

I. Experiencia Docente con Educaplay

1. ¿Cómo describiría su experiencia utilizando Educaplay en sus clases?
2. ¿Qué tipo de actividades utilizó más y cuáles fueron mejor recibidas por los estudiantes?

II. Impacto en el Aprendizaje

3. ¿Percibió mejoras en la comprensión lectora de los estudiantes tras el uso de Educaplay?
4. ¿Observó avances en la producción escrita de los estudiantes? ¿En qué aspectos?

III. Motivación y Participación Estudiantil

5. ¿Notó algún cambio en la motivación y/o participación de los estudiantes en comparación con las metodologías tradicionales?
6. ¿Hubo diferencias en la forma en que los estudiantes con más dificultades de aprendizaje se involucraron en clase al usar Educaplay?

IV. Implementación y Desafíos

7. ¿Cuáles fueron los principales desafíos al integrar Educaplay en el aula?
8. ¿Considera que Educaplay es una herramienta sostenible en el tiempo dentro del currículo? ¿Por qué?

V. Recomendaciones

9. ¿Qué ajustes haría en la implementación de Educaplay para optimizar su impacto en la enseñanza de la lectoescritura?
10. ¿Recomendaría el uso de Educaplay a otros docentes? ¿Por qué?