

Research Article

Estrategias didácticas para el desarrollo de habilidades comunicativas, mediadas con Educaplay, en séptimo grado

Teaching strategies for developing communication skills, mediated by Educaplay, in seventh grade



Panta-Chang, Roberth ¹

<https://orcid.org/0009-0006-7384-5495>



rfpantac@ube.edu.ec



Ecuador, Guayas, Universidad Bolivariana del Ecuador



Panta-Chang, Marcelo ²

<https://orcid.org/0009-0006-8056-7622>



jmpantac@ube.edu.ec



Ecuador, Guayas, Universidad Bolivariana del Ecuador



Maliza-Muñoz, Washington Fernando ³

<https://orcid.org/0000-0003-0970-3450>



wfmalizam@ube.edu.ec



Ecuador, Guayas, Universidad Bolivariana del Ecuador



Garcia-Cobas, Rudy ⁴

<https://orcid.org/0000-0002-0662-176X>



rgarcia@ube.edu.ec



Ecuador, Guayas, Universidad Bolivariana del Ecuador

Autor de correspondencia ¹



DOI / URL: <https://doi.org/10.69484/rcz/v4/n3/128>

Resumen: El presente estudio tuvo como principal interrogante ¿Cómo contribuir al desarrollo de habilidades digitales en los estudiantes de séptimo grado en el área de Lengua y Literatura?, para ello, se presentan estrategias didácticas basadas en el uso de la plataforma Educaplay. La metodología utilizada consistió en un tipo de investigación descriptiva correlativa, con enfoque mixto, aplicando métodos teóricos, empíricos y estadísticos, mediante el uso de encuestas (pre y post uso de Educaplay) y entrevistas. Los resultados evidenciaron, a través del análisis de chi-cuadrado ($p = 0.012$), una correlación estadísticamente significativa entre el uso de Educaplay y el fortalecimiento de habilidades digitales. Más del 50% de los estudiantes reportó mejoras en comprensión lectora y ortografía, mientras que las entrevistas a docentes destacaron la facilidad de uso y la efectividad pedagógica de la plataforma. Se concluye que Educaplay es una herramienta didáctica innovadora y eficaz, que transforma positivamente el proceso de enseñanza-aprendizaje, fortalece competencias lingüísticas y las habilidades digitales.

Palabras clave: estrategias didácticas, competencias digitales, gamificación, tecnologías emergentes.



Check for updates

Recibido: 14/May/2025

Aceptado: 16Jul/2025

Publicado: 30/Sep/2025

Cita: Panta-Chang, R., Panta-Chang, M., Maliza-Muñoz, W. F., & Garcia-Cobas, R. (2025). Estrategias didácticas para el desarrollo de habilidades comunicativas, mediadas con Educaplay, en séptimo grado. *Revista Científica Zambos*, 4(3), 1-21. <https://doi.org/10.69484/rcz/v4/n3/128>

Ecuador, Santo Domingo, La Concordia Universidad Técnica Luis Vargas Torres de Esmeraldas – Sede Santo Domingo
Revista Científica Zambos (RCZ)
<https://revistaczambos.utelvtsd.edu.ec>

Este artículo es un documento de acceso abierto distribuido bajo los términos y condiciones de la **Licencia Creative Commons, Atribución-NoComercial 4.0 Internacional**.



Abstract:

This investigation answer How can we help foster the digital skills of seventh-grade language and literature students? To answer this question, a teaching proposal was designed based on the features of Educaplay. The methodology used consisted of descriptive-correlational research with a mixed approach. It included surveys, both pre- and post-implementation of Educaplay, along with interviews, utilizing various theoretical and statistical approaches, as well as empirical methods. The application of the chi-square test ($p=0.012$) confirmed the hypothesis of a significant relationship between the use of Educaplay and improved digital skills levels. Students, in greater numbers than teachers, reported that their reading comprehension and spelling skills improved. Teachers also reported during the interviews that the platform was pedagogically useful and easy to use. Therefore, it is reasonable to affirm that Educaplay serves as an instructional tool that transforms pedagogical processes in a much more innovative and effective way, while fostering the development of linguistic and digital skills.

Keywords: teaching strategies, digital competencies, gamification, and emerging technologies.

1. Introducción

Hoy en día, se reconoce que las habilidades comunicativas son de suma importancia para el desarrollo personal, académico y profesional; estas habilidades se consolidan como una de las competencias imprescindibles en la formación integral del ser humano (Dicaldo et al., 2020). En este contexto, el dominio de la Lengua y la Literatura, dentro de las disciplinas escolares, es fundamental, ya que es en las aulas donde se promueve el pensamiento crítico, la creatividad y la coherencia al expresar un conjunto de ideas (Coello, 2021).

El actual modelo educativo del Ecuador persigue el objetivo de mejorar la calidad de la formación académica, así como atender el proceso de fortalecimiento de la educación en todos sus niveles (Ministerio de Educación, 2019). Según Puyol-Cortez et al., (2023) el aspecto que se considera primordial es el de articular la práctica de la docencia con la política educativa del país para poder, de esta manera, transformar la sociedad ecuatoriana. Además, Narvárez y Fárez (2022), señalan que la principal preocupación es lograr el desarrollo integral de los alumnos, que trasciende el simple conocimiento y abarca las habilidades necesarias para afrontar los retos del mundo actual.

En la actualidad, se anticipa que los alumnos fomenten su pensamiento crítico, creatividad y habilidades para colaborar, así como aprender a promover la inclusión,

el respeto y la responsabilidad social (Moreno et al., 2024). En Ecuador, el enfoque centrado en el estudiante en la educación busca fomentar individuos responsables y participativos que puedan adaptarse y contribuir de manera significativa en un mundo en constante cambio (Ojeda y Enciso, 2023). Por lo tanto, el sistema educativo va más allá de la educación formal y se encamina hacia el desarrollo de personas proactivas y resilientes (Resina y Gutiérrez, 2024).

El sistema educativo en Ecuador comprende varias etapas, comenzando por el Nivel Inicial, que comprende las dos etapas no escolarizadas de Inicial 1 e Inicial 2. Para la Educación General Básica se observan cuatro subniveles: Básico Preparatorio (primer grado), Elemental (de segundo a cuarto grado), Medio (de quinto a séptimo grado) y Superior (octavo a décimo grado) (Ministerio de Educación, 2019).

En los primeros subniveles, se busca que los estudiantes desarrollen habilidades elementales en Matemática, Lenguaje, Ciencias Naturales y Estudios Sociales, logrando un desarrollo integral en el aprendizaje primario que alimenta los niveles jerárquicos posteriores. Así, luego de finalizar la Educación General Básica, el alumno se encuentra preparado para acceder al Bachillerato, donde, en su primer año, se espera que profundice el conocimiento ya adquirido y pueda conseguir una atención progresiva que lo prepare para la Educación Superior (tercer nivel), siendo éste un enfoque que está orientado a la mejora de la educación de calidad enfocada a construir ciudadanos responsables que puedan afrontar las realidades contemporáneas (Vargas, 2021).

En este contexto, resulta de vital importancia integrar la tecnología en el proceso educativo (Vimos-Buenaño et al., 2024). La generación actual ha crecido rodeada de dispositivos electrónicos y plataformas digitales, lo que convierte a la tecnología en una herramienta con gran potencial pedagógico, y, al incorporarla en el aula, se puede aprovechar la familiaridad de los estudiantes con estos recursos para crear ambientes de aprendizaje más dinámicos e interactivos que promuevan el interés y la participación activa (Mosquera y Parra, 2022).

Cabe mencionar que los niños y jóvenes de hoy, conocidos como nativos digitales, han crecido inmersos en un entorno tecnológico que forma parte de su vida diaria (Rosero et al., 2024). Asimismo, que desde edades tempranas, interactúan con dispositivos como tabletas y teléfonos inteligentes, aunque en su mayoría lo hacen con fines recreativos, como juegos o redes sociales (Arroyo et al., 2024).

De tal modo que esta interacción les permite desarrollar habilidades digitales que influyen en su forma de aprender, comunicarse y socializar, no obstante, es importante reconocer que, en muchos casos, la tecnología se utiliza más como una fuente de distracción que como una herramienta educativa, siendo fundamental redirigir su uso hacia fines pedagógicos, promoviendo un equilibrio entre entretenimiento y aprendizaje significativo (Herrera-Enríquez et al., 2022).

El sistema educativo ecuatoriano se centra en el hecho de que el avance de las tecnologías digitales no solo proporciona opciones adicionales de ocio, sino que también plantea nuevos desafíos y ofrece oportunidades para el desarrollo social y emocional, lo que subraya la necesidad de reorganizar la incorporación de tecnología en las escuelas para aprovechar su potencial educativo (Rosero-Cardenas et al., 2024). Además, Alcívar-Zambrano & Bowen-Mendoza, (2024) también señalan que, durante este período, el sistema educativo ecuatoriano, en algunos aspectos avanzados en tecnología, enfrenta circunstancias difíciles: infraestructura tecnológica educativa insuficiente, ausencia de personal docente calificado y falta de recursos educativos actualizados.

La nula o deficiente implementación de herramientas tecnológicas en las aulas es un problema creciente que obstaculiza los procesos de enseñanza y aprendizaje en muchos planteles educativos (Mosquera y Parra, 2022). A pesar, que en la última década se ha enfatizado en la importancia del uso de la tecnología en la educación, son numerosas las instituciones que carecen de los recursos adecuados, así como de la capacitación necesaria en su personal docente, para utilizar plataformas interactivas que podrían mejorar el aprendizaje de los estudiantes (Salazar-Alcivar et al., 2025).

Esta brecha tecnológica no solo limita la capacidad de los educadores para integrar métodos modernos de enseñanza, sino que también impide que los estudiantes aprovechen al máximo las oportunidades que la tecnología ofrece para desarrollar habilidades críticas y competencias digitales, aspectos fundamentales en un mundo cada vez más globalizado y digitalizado (UNESCO, 2023).

En algunas instituciones educativas del Ecuador ya se utilizan plataformas de tutoría inteligente que permiten a los docentes identificar las necesidades de sus estudiantes y adaptar su enseñanza de forma más eficaz (Izarra y Jara, 2024), tal como menciona Salazar-Alcivar et al., 2025, que en Ecuador, aunque aún se encuentran en fases iniciales, se han impulsado iniciativas para integrar estas tecnologías en los programas de actualización pedagógica, promoviendo una mejor enseñanza.

Una de las herramientas digitales que ha ganado relevancia en el ámbito educativo es Educaplay, que es una plataforma en línea que permite a los docentes crear recursos interactivos como crucigramas, sopas de letras, dictados, test, entre otros (Espitia y Pérez, 2021); favoreciendo a la gamificación del aprendizaje, motivando a los estudiantes mediante actividades lúdicas que refuerzan los contenidos académicos, que, además, permite el seguimiento del progreso individual y grupal, facilitando la evaluación continua del desempeño estudiantil (Holguín et al., 2024).

Educaplay se caracteriza por su interfaz intuitiva y su capacidad para adaptarse a diferentes niveles educativos y áreas del conocimiento, es fácil de usar y cuenta con recursos creados en la plataforma que pueden ser compartidos fácilmente mediante enlaces o incrustados en entornos virtuales de aprendizaje que fortalecen las competencias digitales tanto en docentes como en alumnos (Rosero-Cardenas et al., 2024), esto fomenta el aprendizaje, haciéndolo motivador y divertido, no requiere

instalación en los dispositivos, se puede usar en cualquier subnivel de estudios y su interfaz es accesible para todos los posibles usuarios, además de que, actualmente, implementa la ayuda de inteligencia artificial para realizar las actividades, lo que la hace aún más sencilla de usar para los docentes.

La falta de formación de educadores en tecnologías digitales obstaculiza la efectividad de plataformas interactivas como Educaplay, impactando negativamente en el desarrollo de habilidades y creando un desequilibrio en la adquisición de competencias digitales entre estudiantes que carecen de recursos para mejorar su aprendizaje, especialmente en el contexto digital actual (Vimos-Buenaño et al., 2024). Esta preocupación es más aguda en instituciones de zonas rurales, con estudiantes que no tienen dispositivos electrónicos ni acceso a internet, esto plantea un desafío mayor. Por lo tanto, la formación de educadores en el diseño de materiales curriculares interactivos es esencial (Tobon, 2013), y existe la necesidad de una acción gubernamental para proporcionar acceso a recursos tecnológicos para que los educadores puedan enseñar habilidades digitales (Elcokany et al., 2021).

Las plataformas interactivas, como Educaplay, brindan una oportunidad para la innovación educativa; sin embargo, su uso depende en gran medida de la disponibilidad de marcos pedagógicos apropiados y de las habilidades digitales del docente (Díaz et al., 2024).

El uso de Educaplay está respaldado por investigaciones internacionales, como el estudio realizado por Tavera et al. (2022), donde se utilizó una estrategia basada en Educaplay, consiguiendo mejoras en la comprensión lectora de estudiantes de primaria junto con un aumento en la motivación y el rendimiento académico general. En un estudio más reciente, Páez et al. (2022) informó que el uso de Educaplay en clases de español llevó a una mejora en la fluidez lingüística y comprensión a través de actividades gamificadas, lo que resultó en un aumento del 25% en sus resultados evaluativos al final del año académico.

Escobar y Mendoza (2023) evidencian que Educaplay, como recurso didáctico en el área de Lengua y Literatura, logró aumentar la participación activa de los estudiantes y mejorar su desempeño en las pruebas escritas. Por su parte, la investigación de Espitia y Pérez (2021), les permitió comprender que el empleo de herramientas interactivas como Educaplay no solo sirven para reforzar los aprendizajes, sino que también ayudan en la adquisición de habilidades como la resolución de problemas complejos, el pensamiento crítico, la creatividad, la comunicación y la colaboración en los entornos digitales, así como la ciudadanía digital y el uso responsable de tecnologías.

Es necesario señalar que la motivación es un componente central fundamental en el proceso educativo, debido a que, si el estudiante está motivado, entonces se logra un mayor involucramiento en el proceso formativo, produciendo en consecuencia, un incremento en la retención de información y habilidades (Vimos-Buenaño et al., 2024).

Ortiz et al., (2025) señala que, el contar con una buena capacitación en el uso de herramientas digitales, tiene un impacto positivo en el rendimiento académico de los estudiantes. En este sentido, Educaplay favorece la autonomía en el aprendizaje, ya que permite a los estudiantes acceder a las actividades en cualquier momento y desde cualquier lugar, permitiendo reforzar conocimientos de manera independiente, lo que significa que los estudiantes pueden gestionar su tiempo de manera más eficiente y reforzar lo aprendido según sus necesidades individuales (Rosero-Cardenas et al., 2024).

Escobar y Mendoza (2023) explican que el uso de juegos con fines educativos está diseñado particularmente para incrementar la participación y motivación del estudiante, la gamificación del aprendizaje ha demostrado ser una buena metodología para captar y sostener la atención de los alumnos, sobre todo en estos tiempos donde la distracción llega a ser un gran desafío. Asimismo, Espitia y Pérez (2021) sostienen que la ludificación facilita la comprensión de conceptos complejos en el aula, debido que la estructura de los juegos y actividades interactivas permite a los estudiantes practicar y reforzar su aprendizaje de manera dinámica.

Otro punto importante, es que Educaplay favorece el aprendizaje colaborativo, fortaleciendo la interacción entre los estudiantes, de hecho, Izarra y Jara (2024) mencionan que el trabajo en equipo dentro de la plataforma favorece la cooperación y el intercambio de conocimientos, lo que mejora la calidad de los procesos educativos, ya que los estudiantes tienen la oportunidad de aprender unos de otros, este aspecto es de particular relevancia, es conocido que, la colaboración en el aula fortalece el aprendizaje social y fomenta habilidades interpersonales esenciales, como el trabajo en equipo, la comunicación efectiva y la resolución de problemas en conjunto.

El uso de herramientas digitales en la educación conlleva beneficios positivos, avanza los métodos de enseñanza y aprendizaje, y lo más importante, ayuda al aprendizaje porque permite satisfacer los requisitos específicos de cada estudiante a través de análisis y retroalimentación oportuna (Izarra y Jara, 2024).

Educaplay brinda la oportunidad de mejorar la enseñanza de Lengua y Literatura, que ha estado asociada a métodos de enseñanza expositivos y tradicionales durante mucho tiempo (Jurado, 2022). El uso de esta plataforma para la gamificación de elementos lingüísticos promueve una mayor participación activa de los estudiantes, mejora el aprendizaje colaborativo y refuerza las habilidades comunicativas fundamentales de la lectura, de la escritura, de la ortografía y de la escritura (Holguín et al., 2024).

La utilización de recursos digitales, como Educaplay pueden, por lo menos en principio, enriquecer mucho más los procesos educativos, siempre y cuando su uso se respete desde una sistematización ética, inclusiva y de base pedagógica, porque la innovación educativa no es solo el uso de nuevas herramientas, sino que hay que

cambiar las formas de enseñar desde un enfoque inclusivo y participativo (Jimenez, 2023).

Frente a este contexto se plantea el siguiente problema científico ¿Cómo contribuir al desarrollo de habilidades digitales en los estudiantes de séptimo grado en el área de Lengua y Literatura? En consecuencia, el objetivo general es, diseñar estrategias didácticas mediante el uso de la plataforma Educaplay, para que contribuyan al desarrollo de las habilidades digitales de los estudiantes y un mejor entendimiento del área de Lengua y Literatura, favoreciendo una enseñanza más innovadora, interactiva y alineada con las demandas del entorno educativo actual.

2. Metodología

Esta investigación aplica un enfoque mixto donde se utilizan técnicas de análisis cualitativas y cuantitativas para entender en profundidad el uso de Educaplay como recurso pedagógico para mejorar las habilidades lingüísticas de los estudiantes de séptimo grado de la Unidad Educativa "Eugenio Espejo". Además, la investigación es descriptiva, es decir, no busca establecer relaciones causales entre variables, sino que describe y analiza los impactos, que se observan una vez que la herramienta digital se integra en el marco educativo.

Los métodos aplicados fueron teóricos, empíricos y estadísticos, donde, desde el plano teórico, se emplearon procedimientos de análisis-síntesis e inducción-deducción para establecer los fundamentos pedagógicos y tecnológicos que sustentan el uso de Educaplay como estrategia para el desarrollo de competencias lingüísticas. En cuanto a los métodos empíricos, se utilizó la observación directa del desempeño estudiantil durante el uso de la herramienta digital, con el objetivo de registrar comportamientos, actitudes y niveles de participación.

Se combinaron herramientas cuantitativas y cualitativas como encuestas para estudiantes y entrevistas para docentes. La estructura de las encuestas en las opciones de respuesta fue de base estructurada, conforme a la escala de Lickert, mientras que el de las entrevistas, fue semiestructurada. Finalmente, la observación directa se desarrolló a través de una ficha de observación, lo que favoreció una triangulación de datos pertinente y enriquecedora.

Se aplicaron 2 encuestas a los estudiantes. La primera, previa, para diagnosticar las limitaciones en cuanto al uso de la plataforma, conocer la percepción sobre la misma, identificar errores ortográficos, el uso de aplicaciones digitales en el proceso de aprendizaje, etc; y posteriormente se analizó el uso de educaplay.

En la fase diagnóstica, el cuestionario previo incluyó preguntas como: ¿Con qué frecuencia utilizas herramientas digitales para aprender Lengua y Literatura?, ¿Cómo calificarías tus habilidades actuales en ortografía, redacción y comprensión lectora?, ¿Te resulta interesante aprender mediante juegos o actividades interactivas?,

¿Conoces o has usado plataformas educativas como Educaplay?, ¿Te gustaría que se utilicen recursos digitales en tus clases de Lengua y Literatura?, y ¿Qué tan fácil te resulta aprender cuando la clase incluye tecnología? Estas preguntas permitieron obtener un panorama inicial del grado de familiaridad de los estudiantes con las tecnologías educativas y su autovaloración respecto a sus capacidades lingüísticas.

Una vez culminada la primera encuesta, se procedió a ilustrar a los estudiantes sobre el uso, funcionamiento y alcance de Educaplay, para posteriormente aplicar una segunda encuesta que evaluó la experiencia de los estudiantes con preguntas como: ¿Consideras que tus habilidades en ortografía y redacción han mejorado tras usar Educaplay?, ¿Te resultó fácil usar la plataforma Educaplay durante las clases?, ¿Qué tan motivado te sentiste al aprender con actividades interactivas?, ¿Te gustaría seguir utilizando Educaplay u otras herramientas similares en otras asignaturas?, ¿Sientes que comprendiste mejor los contenidos al usar esta plataforma?, y ¿Qué aspectos de Educaplay te ayudaron más en tu aprendizaje?

Adicional a eso, se realizaron entrevistas semiestructuradas a tres docentes, del área de Lengua y literatura, quienes participaron activamente en el proceso de implementación de la estrategia. Las entrevistas permitieron explorar en profundidad las percepciones del profesorado respecto al impacto pedagógico de la herramienta, los desafíos enfrentados durante su aplicación y las recomendaciones para optimizar su uso en el aula.

La población estuvo conformada por 30 estudiantes del séptimo año de Educación Básica y tres docentes de la Unidad Educativa Eugenio Espejo. La muestra, que coincide con la población por tratarse de un grupo reducido, se seleccionó mediante un muestreo no probabilístico por conveniencia, priorizando a los participantes disponibles y directamente involucrados en el proceso educativo en cuestión.

Se analizaron, tabularon e interpretaron las respuestas de los estudiantes a los formularios, además se evaluó la validez y la fiabilidad del instrumento mediante la prueba Alfa de Cronbach, obteniendo un valor de 0,872 entre los 16 ítems, lo que demuestra una alta consistencia interna.

De la misma manera, se formularon las hipótesis, siendo la hipótesis alternativa H1: El uso de la estrategia didáctica mediada con Educaplay mejora significativamente el desarrollo de habilidades digitales en los estudiantes de séptimo grado; y la hipótesis nula: Ho: El uso de la estrategia didáctica mediada con Educaplay no mejora significativamente el desarrollo de habilidades digitales en los estudiantes de séptimo grado. Para evaluar la normalidad de los datos, se aplicó la prueba de Shapiro Wilk, obteniendo como resultado que los datos no siguen una distribución normal. Por lo tanto, se utilizó la prueba Chi cuadrado para determinar el coeficiente de correlación y comprobar la validez de la hipótesis alternativa. El análisis de los datos se llevó a cabo utilizando los programas estadísticos SPSS y Microsoft Excel.

3. Resultados

La encuesta aplicada antes (tabla 1) y después del uso (tabla 2) de la plataforma Educaplay a los estudiantes del séptimo grado, además de entrevistas que permitieron identificar la relación entre la percepción de facilidad en el uso de herramientas digitales y la motivación hacia el aprendizaje de Lengua y Literatura.

Tabla 1

Resultados de la encuesta antes del uso de la plataforma Educaplay

Ítem	Resultados	Análisis	Conclusión
¿Tiene conocimientos sobre la plataforma Educaplay?	Sí: 25 No: 5	La mayoría de los estudiantes señalaron conocer y haber utilizado Educaplay anteriormente.	Existe una buena comprensión de la plataforma dentro del aula, lo que facilita su implementación.
¿Con qué frecuencia utilizas herramientas digitales para aprender lengua y literatura?	Siempre: 3 A veces: 25 Casi nunca: 2 Nunca: 0	La mayoría las utiliza ocasionalmente, y solo unos pocos lo hacen con regularidad o casi nunca.	Aunque algunos estudiantes están familiarizados con herramientas digitales, se debe incentivar un uso más frecuente y constante.
¿Cómo calificarías tu nivel de ortografía?	Excelente: 7 Bueno: 16 Regular: 7 Deficiente: 0	Los estudiantes perciben tener un nivel medio-alto en ortografía; ninguno se considera deficiente.	Aunque el resultado es positivo, se necesita confirmar con evidencias objetivas.
¿Consideras que la tecnología puede ayudarte a mejorar tu ortografía y redacción?	Sí: 21 Tal vez: 6 No: 3	Predomina la percepción favorable hacia el uso de tecnología para mejorar habilidades lingüísticas.	Hay una alta predisposición a incorporar tecnología en el aprendizaje del lenguaje.
¿Cómo evalúas tu comprensión lectora en textos de dificultad 2 media?	Alta: 6 Media: 22 Baja: 2	La mayoría se ubica en un nivel medio de comprensión, pocos se consideran en un nivel alto.	Hay margen para mejorar la comprensión lectora, especialmente en niveles superiores.
¿Tienes dificultades para identificar errores ortográficos en un texto?	Sí, muchas: 7 Algunas veces: 16 No, casi nunca: 7	La mayoría tiene dificultades esporádicas, y una minoría enfrenta dificultades frecuentes.	Es evidente la necesidad de estrategias que refuercen el reconocimiento de errores ortográficos.
¿Consideras que las actividades interactivas pueden facilitar el aprendizaje de la ortografía y gramática?	Sí: 22 Tal vez: 5 No: 3	Una preferencia notable hacia metodologías interactivas es claramente observable.	Las herramientas como Educaplay son ampliamente aceptadas y tienen potencial pedagógico.
¿Te sientes cómodo utilizando plataformas digitales con fines de aprendizaje?	Sí: 22 Dependiente de la plataforma: 7 No: 1	La mayoría se siente cómoda, aunque algunos dependen del diseño o tipo de plataforma.	La integración tecnológica debe incluir interfaces amigables que faciliten el aprendizaje.
¿Has utilizado antes alguna plataforma similar a Educaplay para aprender lengua y literatura?	Sí: 17 No: 13	Los estudiantes están relativamente divididos entre quienes tienen experiencia y quienes no.	Se recomienda una inducción o capacitación básica para igualar las competencias.
¿Cómo prefieres aprender ortografía y gramática?	Con ejercicios prácticos e interactivos: 22 Con lecturas y dinámico: 2	La mayoría prefiere el enfoque práctico y dinámico.	Las actividades interactivas responden directamente a las preferencias del grupo.

Ítem	Resultados	Análisis	Conclusión
	ejemplos: 7 Con teoría y explicaciones tradicionales: 1		

Nota: (Autores, 2025).

Tabla 2

Resultados de la encuesta posterior al uso de Educaplay

Aspecto evaluado	Resultados	Análisis	Conclusión
¿Te resultó fácil utilizar Educaplay para aprender lengua y literatura?	Muy fácil: 12 Moderadamente fácil: 14 Difícil: 4	La mayoría de los estudiantes encontró fácil el uso de la plataforma.	La plataforma se considera como una herramienta accesible y fácil de manejar por la mayoría del grupo.
¿Las actividades interactivas te parecieron útiles para reforzar la gramática y ortografía?	Sí: 13 Tal vez: 11 No: 6	La gran mayoría tiene la impresión de que las actividades interactivas implementadas fueron de gran ayuda para el proceso de aprendizaje.	Si bien las actividades de Educaplay son consideradas útiles, hay que trabajar más en el apoyo para el grupo pequeño que las considera poco útiles.
¿Notaste alguna mejora en tus habilidades de comprensión lectora después de usar Educaplay?	Sí: 15 Tal vez: 11 No: 4	Más de la mitad percibe mejoras en sus habilidades de comprensión lectora; solo un pequeño grupo no notó ningún cambio.	Hay una tendencia positiva hacia el desarrollo de la comprensión lectora, lo que indica la efectividad del recurso digital utilizado.
¿Educaplay te ayudó a mejorar tu capacidad de detección de errores ortográficos en un texto?	Sí: 13 Tal vez: 11 No: 6	Existe una respuesta favorable sobre la mejora en la identificación de errores ortográficos.	Se evidencia un progreso en la competencia ortográfica como resultado del uso de actividades interactivas.
¿Los ejercicios que realizaste en Educaplay facilitaron la comprensión de los temas que en un inicio se te hacía complicados?	Sí: 19 Tal vez: 8 No: 3	La mayoría reconoció una mejora en la comprensión de contenidos complejos.	Educaplay ha contribuido significativamente a superar dificultades previas de comprensión conceptual.
¿Sientes que con el uso de Educaplay puedes aprender más rápido o de manera más eficiente?	Sí: 14 Tal vez: 11 No: 5	Predomina la percepción de que la plataforma facilita un aprendizaje más ágil y eficiente, mientras una minoría no lo considera práctico y útil.	Se observa que educaplay promueve una experiencia de aprendizaje dinámica, percibida como más rápida y eficaz por la mayoría.

Nota: (Autores, 2025).

3.1. Análisis de la encuesta

3.1.1. Diagnóstico inicial

Previo a utilizar Educaplay, era evidente que el 83.3% de los estudiantes conocía la plataforma, aunque su uso no era frecuente. Al contestar acerca del uso de la plataforma, el mismo porcentaje (83.3%) dijo que se utilizaba ocasionalmente, lo que sugiere un cierto grado de comprensión, aunque superficial, de las herramientas

digitales usadas en la enseñanza de Lengua y Literatura y otras materias. De igual manera, el 53.3% de los estudiantes presentan problemas con el manejo de la materia sobre todo cuando se trata de redacción de textos, lo que evidencia la mejora educativa en el desarrollo y adquisición de habilidades lingüísticas fundamentales.

En cuanto al diagnóstico del lenguaje, más del 70% de los respondientes afirmaron tener un nivel medio de competencia de lectura comprensiva, lo que facilita el desarrollo de múltiples dimensiones de los niveles integrados en las competencias lingüísticas. A su vez, más del 70% de los estudiantes sostiene que la tecnología puede ser de mucho provecho para su aprendizaje, lo que permite el uso de herramientas digitales interactivas como Educaplay en la enseñanza tradicional.

3.1.2. Evaluación posterior

Al implementar la propuesta pedagógica, se evaluó la aceptación de la plataforma Educaplay entre los estudiantes, y se observó un desarrollo positivo con respecto a la evaluación de aprendizaje. Al 60% de los estudiantes les resultaba sencillo usar Educaplay, lo cual demuestra un nivel incipiente de apropiación digital de la herramienta. Así como, al menos el 50% reportó mejoras en los niveles de comprensión lectora, reflejo de una mayor actividad con el contenido y las actividades organizadas en el entorno digital. El 43% reportó mejoras en competencias de gramática y ortografía y la identificación de errores en los textos.

Además, que el 63% de los alumnos pudo comprender mejor algunos conceptos que anteriormente les parecían difíciles, lo que permite comprender el impacto educativo que puede alcanzar la propuesta. Asimismo, un 46.7% de los alumnos expresó que su aprendizaje se daba de manera más eficiente y ágil gracias a la plataforma, lo cual indica que la estrategia contribuyó de manera significativa a optimizar el proceso de enseñanza-aprendizaje.

3.1.3. Análisis de entrevistas

A partir de las entrevistas realizadas con tres docentes de Lengua y Literatura, fue posible obtener información sobre sus experiencias con Educaplay en el aula, así como sus opiniones sobre su valor relativo, aplicación y problemas. En relación con la pregunta “¿Cuál es tu opinión sobre el uso de la plataforma Educaplay en el aula?

¿Crees que es *una herramienta útil para el aprendizaje de los estudiantes?*”, los docentes parecieron coincidir en que la plataforma tiene ventajas. Uno de ellos indicó que Educaplay ha sido muy útil durante las lecciones porque los estudiantes asimilan la información más fácilmente cuando juegan en lugar de cuando aprenden en clase. Otro docente comentó que los juegos de computadora incluidos en el paquete ayudan a los estudiantes a consolidar la información de manera más efectiva, y que, en general, los estudiantes aprenden cuando se divierten. El tercer docente destacó el hecho de que Educaplay ha logrado captar el interés de algunos estudiantes que se esfuerzan por dar lo mejor de sí y esto, a su vez, motiva su aprendizaje.

Al solicitar la opinión de los docentes sobre la pregunta: “¿Estás dispuesto a seguir implementando Educaplay en tus clases en el futuro? ¿Por qué?”, todos mostraron interés en continuar haciendo uso de Educaplay. Uno de ellos expresó que valora mucho el poder crear actividades variadas, pues evita la monotonía en sus clases. Otro docente mencionó que la rapidez con la que se pueden crear los juegos y actividades resulta sumamente beneficioso. El tercer docente expresó su disposición a seguir usando Educaplay y lo calificó como bastante intuitivo en su uso, tanto para los profesores como para los alumnos, facilitando la enseñanza y el aprendizaje.

Con respecto a la pregunta, “¿Has utilizado alguna otra herramienta o plataforma similar a Educaplay antes en el aula?”, la mayoría de los docentes informaron que han utilizado otras herramientas, pero ninguna tan práctica como Educaplay. Un docente precisó que utilizó Blooket, pero que le pareció más complicado por la cantidad de pasos que se tenía que seguir para elaborar las actividades. Otro docente coincidió, señalando que otras plataformas son más complejas y requieren mucho tiempo para su nivel de preparación. El tercer docente en cambio, manifestó que nunca había utilizado semejantes plataformas, pero que el uso de Educaplay le había transformado su percepción, dado que pensó que era mucho más sencilla de usar que lo que su manejo inicial le había sugerido.

Al preguntar “¿Qué dificultades o desafíos encontraste al integrar Educaplay en tus lecciones?”, uno de los maestros señaló que la falta general de acceso a dispositivos apropiados como teléfonos celulares y tabletas para todos los estudiantes es una gran limitación. A pesar de que pudo superar este desafío logrando que todos los estudiantes participaran, reconoció que esta es una limitación considerable. El segundo maestro, por otro lado, habló sobre problemas con la conexión a internet, que es inestable. A pesar de estos desafíos, ambos docentes coincidieron en que Educaplay es un recurso valioso. El tercer maestro no tuvo problemas integrando Educaplay en las lecciones, pero comentó que seleccionar contenido apropiado para las tareas era fundamental para optimizar completamente la plataforma.

Finalmente, al preguntar “¿Qué recomendaciones darías para mejorar el uso de Educaplay en clase y facilitar su aplicación?”, Las respuestas giraron en torno a la mejora de la infraestructura tecnológica. De hecho, uno de los docentes sugirió que las instituciones educativas requieren de equipamiento adicional apropiado, en especial un proyector por aula y un proyector para estudiantes de escasos recursos, para poder aprovechar toda la plataforma educativa. También, hizo hincapié en que los profesores deben modernizarse con las tecnologías educativas contemporáneas e implementar dispositivos digitales en la enseñanza.

3.1.4. Correlación entre uso de Educaplay y desarrollo de habilidades digitales de los estudiantes.

Tabla 3

Análisis de Chi cuadrado

Prueba	Valor	df	Significación asintótica (bilateral)	Significación exacta (bilateral)	Significación exacta (unilateral)
Chi-cuadrado de Pearson	6.283 ^a	1	0.012		
Corrección de continuidad	4.762	1	0.029		
Razón de verosimilitud	5.491	1	0.019		
Prueba exacta de Fisher				0.041	0.031
Asociación lineal por lineal	5.973	1	0.015		
N de casos válidos	29				

Nota: 2 casillas (50,0%) han presentado un recuento esperado menor que 5. El recuento mínimo esperado es 3,95. Tomado de software SPSS (Autores, 2025).

Los resultados de la prueba de chi-cuadrado (Tabla 3) indican que el chi-cuadrado de Pearson es 9.350 bajo el aspecto de significancia bilateral de 0.012. Este valor se mantiene por debajo del punto crítico de 0.05. Esto prueba que hay una relación estadísticamente significativa entre el uso de Educaplay y el desarrollo de competencias digitales entre los estudiantes de séptimo grado. Además, la Prueba Exacta de Fisher (0.041) y la razón de verosimilitudes (0.019) respaldan aún más esta conclusión, apoyando que los datos están a favor de la hipótesis alternativa.

De tal manera que se evidencia una relación notable entre el uso de Educaplay y el desarrollo de competencias digitales en estudiantes de séptimo grado, y se acepta la hipótesis alternativa, "El uso de Educaplay influye positivamente en las competencias digitales de los estudiantes". Esto significa que Educaplay tiene un impacto positivo en las competencias digitales de los estudiantes en Lengua y Literatura.

Desde esta perspectiva, los resultados no solo apoyan la hipótesis planteada, sino que también confirman la propuesta pedagógica destinada a integrar tecnologías didácticas como instrumentos de enseñanza. Así, se confirma que la implementación de Educaplay apoya el desarrollo de procesos cognitivos involucrados en la comprensión lectora, la ortografía, la gramática y el análisis de textos, apoyando así su inclusión sistemática en el currículo escolar. En consecuencia, este estudio ha presentado una nueva plataforma pertinente, factible y responde a las necesidades formativas de los estudiantes, constituyéndose en una estrategia innovadora que promueve una educación que se adapta a los actuales avances y a mejorar la enseñanza.

3.1.5. Propuestas para el uso pedagógico de Educaplay

Es importante integrar la plataforma como una herramienta clave para mejorar las habilidades de gramática, ortografía y comprensión lectora de los estudiantes, como se presenta en la Tabla 4.

Tabla 4
Propuesta de mejora

Área Estratégica	Objetivo	Actividades	Método	Responsable	Frecuencia
Gramática	Mejorar comprensión y uso adecuado de normas gramaticales.	Juegos interactivos sobre la estructuras gramaticales, ejercicios de emparejamiento de frases y corrección de oraciones.	Gamificación, de actividades interactivas.	Docente	1 hora por semana
Ortografía	Fortalecer ortografía a través de ejercicios prácticos.	Crucigramas y la corrección ortográfica, ejercicios dictados y juegos para identificar errores ortográficos.	Repetición y refuerzo mediante la interacción para mejorar el aprendizaje y la retención.	Docente	2 horas por semana
Comprensión Lectora	Mejorar capacidad de lectura comprensión en textos de dificultad y media.	la Actividades de verdadero o falso, y preguntas en basadas en textos y juegos de comprensión.	Lectura activa seguida de ejercicios prácticos para medir la comprensión.	Docente	2 horas por semana
Evaluación Continua	Evaluar el progreso de los estudiantes en las áreas anteriores y ofrecer retroalimentación.	Creación de cuestionarios interactivos sobre las actividades realizadas en Educaplay.	Evaluación formativa continua con retroalimentación inmediata.	Docente	Al finalizar cada módulo

Nota: (Autores, 2025).

4. Discusión

En la Unidad Educativa “Eugenio Espejo”, la plataforma Educaplay ha sido bien recibida por alumnos y profesores en los aspectos relativos a su uso, aplicabilidad pedagógica, así como su aportación al dominio de lectura y ortografía. Estos resultados se encuentran alineados con investigaciones previas que subrayan la relevancia de la educación digital en todos los niveles del proceso educativo, los cuales se presentan a continuación.

Educaplay aumenta la motivación y el interés de los estudiantes de séptimo grado en participar y comprometerse más activamente en clase en la materia de Lengua y Literatura. Este hallazgo es coherente con Cadena et al. (2023), donde afirma que las actividades interactivas apoyan el entusiasmo y fomentan un clima positivo dentro del aula y que promueven el aprendizaje activo.

También está claro que Educaplay ayuda en la comprensión de habilidades de lectura al permitir que los estudiantes identifiquen las ideas principales y secundarias y analicen textos breves. Estos hallazgos se alinean con Díaz et al. (2024), quien informó sobre un progreso notable en la comprensión de historias a través de la aplicación de actividades interactivas. Sin embargo, los autores reconocen una limitación al debilitar la capacidad de verificar una mejora sostenida debido a no proporcionar apoyo consistente a largo plazo. En este estudio, a pesar de la corta duración, las percepciones de los profesores participantes apoyaron las afirmaciones de lograr éxito a corto plazo (Fajardo-García, 2025).

Otro hallazgo importante observado es que Educaplay ayudó a reforzar la ortografía y mejorar la redacción de textos, porque las tareas realizadas se centran en la precisión gramatical, obligando así a los estudiantes a prestar atención al lenguaje correcto. Este hallazgo es similar al reportado por Tamayo-Verdezoto (2025), quien observó una disminución de errores ortográficos después del uso de la plataforma. Es bastante obvio que en ambos estudios hay acuerdo respecto al refuerzo constante a través del juego digital que mejora el dominio de las reglas lingüísticas.

En relación con la participación estudiantil, es evidente que Educaplay permite la inclusión de estudiantes poco participativos a través del desarrollo de actividades individuales con un estímulo visual y auditivo. Este hallazgo es similar al realizado por Jiménez (2023) en el área de Ciencias Naturales, donde se afirma que los alumnos más callados tienden a participar más en actividades cuando se utilizan herramientas digitales (Fuentes-Riquero, 2025).

Respecto a las percepciones de los docentes sobre Educaplay, en este estudio los docentes lo consideran como fácil, flexible y útil como para ampliar sus estrategias de enseñanza en la materia. Esta percepción también es comentada por Ojeda y Enciso (2023), quienes señalan que, en general, los docentes encuentran una ayuda didáctica eficiente en Educaplay. Sin embargo, tanto en su estudio como en este, se señala la brecha en el acceso a la tecnología como una limitación, pues no todos los estudiantes tienen acceso a internet o dispositivos adecuados, lo que dificulta la capacidad de apoyar el aprendizaje más allá del aula.

Otro aspecto analizado en este estudio es que los estudiantes muestran una mayor disposición para interactuar con sus compañeros cuando las actividades tienen un elemento lúdico y competitivo. Este comportamiento se alinea con los estudios de Morales et al. (2021) y Guamán y Álvarez (2021), quienes indicaron que Educaplay fomenta el trabajo colaborativo y mejora el clima del aula. Ambos estudios, sin embargo, parecen compartir los mismos argumentos en relación con las limitaciones técnicas, la escasez de recursos tecnológicos adecuados en las instituciones educativas públicas rurales.

Asimismo, se revela que Educaplay permite a los estudiantes retener mejor la información con respecto al contenido, gracias a la combinación de estímulos visuales, auditivos y cinestésicos. En contrastes Rosero et al. (2024); Maliza et al. (2023) y

Bravo et al. (2024), él afirma que los recursos multimedia de la plataforma mejoran el aprendizaje significativo.

Por otro lado, se observa que Educaplay sí puede lograr un impacto positivo en el rendimiento académico, especialmente para los estudiantes con bajos niveles de logro y de dificultad de aprendizaje, ya que proporcionó una opción más flexible y atractiva para su aprendizaje. Esta conclusión está en línea con Páez et al. (2022) y Zuñiga et al. (2025), quienes destacan la efectividad de la gamificación en la mejora del rendimiento tanto en contextos virtuales como presenciales. Sin embargo, ambos estudios reconocen como una limitación la falta de supervisión constante por parte del docente (Moreno-Rodriguez et al., 2024).

Finalmente, se puede afirmar que el uso de Educaplay ayuda a los estudiantes a expresarse con mayor claridad por escrito al mejorar la organización de sus ideas. Este descubrimiento concuerda con el estudio de Muñoz y Heredia (2023) quienes estudiaron el avance en las destrezas comunicativas iniciales con herramientas digitales (Mena et al., 2024). Sin embargo, su estudio se centra en grados de educación inicial. En contraste, esta investigación contribuye a cubrir la falta de evidencia sobre la utilidad de la plataforma en el desarrollo de habilidades lingüísticas en niveles de educación básica media.

5. Conclusiones

Se concluye que, esta investigación, evidencia la manera en cómo la implementación de Educaplay, siendo un recurso didáctico digital, incide positivamente en el proceso de enseñanza-aprendizaje del área de Lengua y Literatura en estudiantes de séptimo grado de educación básica, debido a que al utilizar esta herramienta de gamificación, se logra captar la atención de los estudiantes, motivándolos a participar activamente en clase, mejorando sus destrezas lingüísticas y construyendo comprensión lectora y habilidades de escritura.

Se observó que uno de los aportes más relevantes de esta investigación, fue sin duda, la verificación de la gamificación como estrategia de aprendizaje significativo cuando se utiliza con una planificación pedagógica adecuada. A diferencia de métodos escasos de innovación que se centran en el contenido académico, Educaplay combina el juego con la pieza de estudio de tal forma que el estudiante se mantiene atento sin descuidar la educación brindada. Esta ventaja no solo ayuda a mejorar el rendimiento académico, sino que también permite fortalecer habilidades blandas como el trabajo en equipo, resolución de problemas, pensamiento analítico y crítico, así como la comunicación oral y escrita.

Se evidenció, cómo el uso de esta herramienta tecnológica, no solo motiva a los estudiantes, sino que, también impacta positivamente en su rendimiento académico, esto se puede saber, gracias al diagnóstico y evaluación realizados, que permitan que el docente conozca en qué se necesita trabajar para conseguir mejoras concretas para

el aprendizaje de Lengua y Literatura y analizar de qué manera la herramienta tecnológica puede ser útil para promover la inclusión equitativa y la participación de los estudiantes, independientemente de su nivel de logro previo, modalidad de estudio o estilo de aprendizaje.

También, esta investigación contribuye a la ciencia educativa, al evidenciar que las herramientas digitales no son solo complementos opcionales, sino que, más bien, son recursos educativos fundamentales que transforman todo el proceso. En particular, se demuestra que Educaplay se puede utilizar no solo como una estrategia motivacional, sino también como un medio potente para lograr competencias específicas en Lengua y Literatura, particularmente en comprensión de textos, uso del lenguaje y pensamiento crítico.

Cabe mencionar que la integración de Educaplay debe estar acompañada de formación docente con enfoque constructivista, acceso equitativo a la tecnología y un razonamiento pedagógico sólido que soporte una planificación exhaustiva y acertada. Además, la investigación deja espacio para ser realizada en otras áreas educativas, o la posibilidad de estudios longitudinales para examinar sus efectos a lo largo del tiempo.

De este modo, incorporar Educaplay en el proceso de formación pedagógica, puede fortalecer la motivación de los estudiantes mientras mejora su rendimiento académico, convirtiéndose este, en un estudio que proporciona evidencia de que Educaplay tiene un impacto positivo en el aprendizaje en el aula y ofrece orientación para futuras investigaciones e innovaciones educativas destinadas a fomentar experiencias de aprendizaje más significativas y participativas que respondan al actual panorama tecnológico y educativo.

CONFLICTO DE INTERESES

“Los autores declaran no tener ningún conflicto de intereses”.

Referencias Bibliográficas

- Alcívar-Zambrano, J. M., & Bowen-Mendoza, L. (2024). Educaplay para la enseñanza de las Ciencias Naturales en cuarto año de educación básica. *MQRInvestigar*, 8(3), 4240–4263. <https://doi.org/10.56048/MQR20225.8.3.2024.4240-4263>
- Bravo Clavijo, J. L., García Barberán, F. K., Maliza Muñoz, W. F., & Gómez-Rodríguez, V. G. (2024). ChatGPT como recurso de asistencia en la gestión pedagógica. *Código Científico Revista De Investigación*, 5(E4), 338–351. <https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v5/nE4/497>
- Cadena Villegas, G. C., Medina León, A., González Mejía, K. L., & Peña Vega, D. E. (2023). Estrategia pedagógica para el uso de la herramienta Educaplay en el

- aprendizaje del idioma inglés. *Revista Uniandes Episteme*, 10(2), 220–233. <https://doi.org/10.61154/rue.v10i2.2968>
- Coello Villa, M. C. (2021). Estimulación temprana y desarrollo de habilidades del lenguaje: Neuroeducación en la educación inicial en Ecuador. *Revista De Ciencias Sociales*, 27(4), 309-326. <https://doi.org/10.31876/rcs.v27i4.37257>
- Dicataldo, R., Florit, E., & Roch, M. (2020). Fomento de habilidades amplias del lenguaje oral en niños en edad preescolar de nivel socioeconómico bajo. *Revista Internacional de Investigación Ambiental y Salud Pública*, 17(12), 13. <https://doi.org/10.3390/ijerph17124495>
- Elcokany, N., Abdelhafez, A., Samuel, & Belal, S. (2021). Uso de herramientas digitales para la enseñanza clínica: impacto en las habilidades de toma de decisiones de los estudiantes de enfermería. *Cuidado de La Salud*, 9(9), 12–21. <https://doi.org/10.3390/healthcare9091228>
- Escobar-Tapias, A. M., & Mendoza-Granados, S. I. (2023). *Fortalecimiento de los Procesos de Lectoescritura en Niños de Tercer Grado de la IE Manuel José Caicedo a Través de una Estrategia Didáctica Mediada por Educaplay Mejorando las Competencias Digitales Docentes* (p. 56). Universidad de Santander. <https://repositorio.udes.edu.co/handle/001/9753>
- Espitia, L., & Pérez, L. (2021). *Secuencia Didáctica Lúdica Mediada por Plataforma Educativa Educaplay, Para Fortalecer el Nivel Literal de Lectura en los Estudiantes de Grado Sexto Desde el Área de Ciencias Sociales*. <https://repositorio.udes.edu.co/bitstreams/8ee84c32-27bc-477b-8a35-04621901157b/download>
- Fajardo-García, L. M. (2025). Estrategias de enseñanza basadas en el contexto sociocultural en la asignatura de educación para la ciudadanía. *Revista Científica Zambos*, 4(1), 61-73. <https://doi.org/10.69484/rcz/v4/n1/76>
- Fuentes-Riquero, S. Y. (2025). Estrategias de aprendizaje autónomo a través de las TIC en estudios sociales: Un enfoque para mejorar la autoeficacia y el rendimiento académico. *Revista Científica Zambos*, 4(1), 74-86. <https://doi.org/10.69484/rcz/v4/n1/77>
- Guamán, C., & Álvarez, J. (2021). Gamificación en el proceso de enseñanza de álgebra: una experiencia con Educaplay. *CIENCIAMATRIA*, 7(3), 225–248. <https://dialnet.unirioja.es/servlet/articulo?codigo=8326131>
- Herrera-Enríquez, V. N., Ilaquiche-Toaquiza, M. O., Mendoza-Armijos, H. E., Saavedra-Calberto, I. M., & Bonilla-Morejón, D. M. (2023). Estrategias de aprendizaje híbrido para mejorar la equidad educativa en zonas rurales. *Revista Científica Ciencia Y Método*, 1(1), 55-69. <https://doi.org/10.55813/gaea/rcym/v1/n1/110>
- Hidalgo, S., Rivas, Á., Encalada, S., & Parejo, E. (2025). La gamificación para mejorar la comprensión lectora en el área de lengua y literatura en los estudiantes de tercer grado. *Revista Mapa*, 9(39). <https://www.revistamapa.org/index.php/es/article/view/499>

- Holguín, M., Cevallos, J., & Fiallos, J. L. (2024). Uso de la herramienta “Educaplay” como estrategia didáctica en la enseñanza de la asignatura de Estudios Sociales. *Estudios Del Desarrollo Social: Cuba y América Latina*, 12(2), 222–234. <https://revistas.uh.cu/revflacso/article/view/9468>
- Izarra, A., & Jara, I. (2024). *Plataforma educativa Educaplay y el aprendizaje colaborativo en alumnos del cuarto grado de la Institución Educativa Emblemática Daniel Alcides Carrión de Pasco–2022* [Universidad Nacional Daniel Alcides Carrión]. <http://repositorio.undac.edu.pe/handle/undac/4261>
- Jiménez Díaz, D. M., Alarcón Iza, P. E., Edith Noriega, J., & Sánchez Andrade, V. (2024). Incidence of Educaplay as a gamified strategy in the teaching of metacognition techniques in language and literature for upper elementary school. *Ciencia Digital*, 8(4), 23-37. <https://doi.org/10.33262/cienciadigital.v8i4.3204>
- Jimenez, J. (2023). *Estrategia didáctica integrada con la plataforma Educaplay para el fortalecimiento de las competencias de ciencias naturales en los estudiantes de quinto grado de la institución educativa San pedro claver de la ciudad de Cúcuta*. <https://repository.ugc.edu.co/bitstreams/496cb599-372a-4802-a403359db41952bf/download>
- Jurado, E. (2022). Educaplay. Un recurso educativo de valor para favorecer el aprendizaje en la Educación Superior. *Revista Cubana de Educación Superior*, 41(2). http://scielo.sld.cu/scielo.php?pid=S0257-43142022000200012&script=sci_abstract&tlnq=pt
- Maliza Muñoz, W. F., Medina León, A., Diéguez Matellán, E. L., & Andino Herrera, J. O. (2023). Experiencias en el desarrollo del aprendizaje autónomo en Moodle. *Revista Uniandes Episteme*, 10(1), 134–148. <https://revista.uniandes.edu.ec/ojs/index.php/EPISTEME/article/view/2903>
- Mena Bermeo, S. A., Medina Romero, A. P., Maliza Muñoz, W. F., & Robinson Aguirre, J. O. (2024). Google Classroom como estrategia de refuerzo académico en el aprendizaje de Diseño Web. *Código Científico Revista De Investigación*, 5(1), 579–597. <https://doi.org/10.55813/gaea/ccri/v5/n1/399>
- Ministerio de Educación. (2019). *Uso de tecnologías en el aula*. <https://educacion.gob.ec/publicaciones-2019/>
- Morales, Y., Ospino, E. de la C. M., & Lorduy, J. V. (2021). *Estrategias pedagógicas contextualizadas mediadas por la plataforma educativa Educaplay para el desarrollo del pensamiento numérico en estudiantes de grado sexto de la Institución Educativa Departamental Externado de San Sebastián, Magdalena*. <https://repositorio.unicartagena.edu.co/bitstreams/e0b44c6f-7080-4d70-ab710526b3c8bf7d/download>
- Moreno-Rodriguez, C. J., Otavalo-Criollo, I. A., Gallardo-Chiluisa, N. N., Díaz-Avelino, J. R., Ochoa Reyes, R. D., Moreno-Gudiño, B. P., Peñaherrera Andrade, R. S., & Ojeda-Ojeda, J. J. (2024). *Gestión del Conocimiento y Educación en el Desarrollo Organizacional y Académico*. Editorial Grupo AEA. <https://doi.org/10.55813/egaea.l.98>

- Moreno, C., Pila, V., Muñoz, W., & Peralta, L. (2024). Fortalecimiento de la práctica pedagógica en educación primaria a través de la capacitación en el uso de Educaplay. *Código Científico Revista de Investigación*, 5(2), 1663–1679. <https://revistacodigocientifico.itslosandes.net/index.php/1/article/view/604>
- Mosquera, J., & Parra, E. (2022). *Estrategia didáctica mediada por las competencias digitales docentes y la implementación de la plataforma web Educaplay para fortalecer la educación ambiental de los estudiantes del grado 9 de la institución educativa rural el pescado, sede la cordillera*. <https://repositorio.udes.edu.co/server/api/core/bitstreams/0f07c633-098d-41fd9d10-d6565b8e0a7d/content>
- Narváez, I., & Fárez, D. (2022). Estrategias didácticas para favorecer el proceso de aprendizaje en niños de 3 a 4 años. *Episteme Koinonía. Revista Electrónica de Ciencias de La Educación, Humanidades, Artes y Bellas Artes*, 5(10), 12. http://ve.scielo.org/scielo.php?script=sci_arttext&pid=S2665-02822022000200078
- Ojeda, S., & Enciso, L. (2023). Using Educaplay as a Digital Tool to Improve Reading Comprehension. *2023 XIII International Conference on Virtual Campus (JICV)*, 1–4. <https://ieeexplore.ieee.org/abstract/document/10565643/>
- Ortiz-Ordoñez, A. P., Naranjo-Calle, H. J., Vázquez-Zubizarreta, G., & MaridueñaArroyave, M. R. (2025). Sistema de actividades con Educaplay para facilitar el aprendizaje de la potenciación en octavo año de Básica. *MQRInvestigar*, 9(1), e98–e98. <https://www.investigarmqr.com/2025/index.php/mqr/article/view/98>
- Páez, C., Infante, R., Chimbo, M., & Barragán, E. (2022a). Educaplay: A gamification tool for academic performance in virtual education during the pandemic covid19. *Revista Cátedra*, 5(1), 31–44. <https://revistadigital.uce.edu.ec/index.php/CATEDRA/article/download/3391/4369/18401>
- Páez, C., Infante, R., Chimbo, M., & Barragán, E. (2022b). Educaplay: una herramienta de gamificación para el rendimiento académico en la educación virtual durante la pandemia covid-19. *Catedra*, 5(1), 32–46. <https://revistadigital.uce.edu.ec/index.php/CATEDRA/article/view/3391>
- Puyol-Cortez, J. L., Casanova-Villalba, C. I., Herrera-Sánchez, M. J., & Rivadeneira-Moreira, J. C. (2024). REVISIÓN METODOLÓGICA AG2C PARA LA ENSEÑANZA DEL ÁLGEBRA BÁSICA A ESTUDIANTES CON DISCALCULIA. *Perfiles*, 1(32), 15-27. <https://doi.org/10.47187/perf.v1i32.280>
- Resina, A. M. J., & Gutiérrez-Martín, N. (2024). La competencia digital docente como herramienta para la reducción de la brecha digital en las escuelas. In *Dykinson eBook* (p. 73).
- Rosero-Cardenas, W. I., Ruiz-Gaona, P. G., Sislema-López, R. N., Tocagon-Cabascango, J. F., & Tituaña-Sánchez, L. G. (2024). El Futuro del Aprendizaje: Preparando a los Estudiantes de Primaria para el Mundo Digital. *Journal of Economic and Social Science Research*, 4(4), 73–88. <https://doi.org/10.55813/gaeal/jessr/v4/n4/133>

- Rosero, V., Novay, E., Villacrés, R., & Chiluiza, B. (2024). Interactive games for meaningful learning in the area of Language and Literature. *Revista Iberoamericana de Educación*, 8(2). <http://revista-iberoamericana.consultorioampuero.com/index.php/es/article/view/268>
- Salazar-Alcivar, A. N., Alcivar-Córdova, D. M., Montaña-Villa, J. J., Salazar-Alcivar, L. E., & Yaulema-Torres, G. M. (2025). Rol del liderazgo educativo en la implementación de políticas inclusivas en instituciones escolares. *Revista Científica Ciencia Y Método*, 3(1), 57-71. <https://doi.org/10.55813/gaea/rcym/v3/n1/36>
- Tamayo-Verdezoto, J. J. (2025). Los rezagos de la educación tradicional en los momentos actuales en el Ecuador: Una educación carcelaria dentro de las instituciones educativas. *Journal of Economic and Social Science Research*, 5(1), 131–145. <https://doi.org/10.55813/gaea/jessr/v5/n1/165>
- Vimos-Buenaño, K. E., Viteri-Ojeda, J. C., Naranjo-Sánchez, M. J., & Novillo-Heredia, K. H. (2024). Uso de la inteligencia artificial en los procesos de investigación científica, por parte de los docentes universitarios. *Journal of Economic and Social Science Research*, 4(4), 215–236. <https://doi.org/10.55813/gaea/jessr/v4/n4/143>